

## Representasi Eksploitasi Alam dalam Film Avatar

<sup>1</sup>Fariz Riezky Nasrullah, <sup>2</sup>Neni Yulianita

<sup>1,2</sup>*Bidang Kajian Public Relations, Fakultas Ilmu Komunikasi,  
Universitas Islam Bandung, Jl. Tamansari No. 1 Bandung 40116*

e-mail: <sup>1</sup>[farizriezky@gmail.com](mailto:farizriezky@gmail.com), <sup>2</sup>[neni\\_yul@yahoo.com](mailto:neni_yul@yahoo.com)

**Abstract:** Movies are the one of media communication and most of all have aims to entertainment focus. Science fiction is the most favorite genre in the movies and it is cause the implicit message bring us to feel the tension, mistery, adventures, and the flow of unusual story telling. And it bring researcher to had focus analysis on Avatar movies who has the same genre also produced by 20<sup>th</sup> Century and James Cameron as a film director. The topic on the Avatar movie who has duration approximately 160 minutes is show how people of Na'Vi in Pandora land maintain they right and protect they people from the exploitation of nature resources by strangers. The title of this research is "Representation Exploitation of Natural Resources in the movie Avatar". In entertainment media, especially in this case of that, researcher had to analyze every scene with the theory of television by John Fiske, and also doing the interview with some of communities who have concern in environment attention (WWF) and movies community called film Sekte Gotong Royong. The result of interviewing as a part to increased insight of researcher analysis also. The research plan is to use the qualitative method with semiotic approach, which is a method than can be use to analising life signs. Semiotic (or semiology in Latin) basicly learn how humanity interpret many things that going through in this world. An interpretation means every objects not just bring an information, but figure it out deeper the way how that objects usually communicate with us. And then, every elements in exploitation of nature resources analize by reality level based on apparence code, behavior, expression, and dialogue. Also the level of representation by camera code and ideology that combine two levels previous that can image the result of reserarcher point of view about impression and capitalism strategy. In the end this research has a result that shows every scene on that movie as the visual focused an exploitation on nature resource in an ideology of capitalism way. It shown in how this movie describe how a strangers can take over of forest land in to a mining areas.

**Key Word:** Avatar movie, Exploitation, Semiotic, John Fiske.

**Abstrak :** Film merupakan suatu media komunikasi massa dan digunakan sebagai sarana hiburan. Film *Science fiction* adalah salah satu genre yang paling digemari oleh berbagai kalangan, yang menampilkan ketegangan, misteri, petualangan, dan berbagai macam alur cerita yang sangat menarik. Hal ini yang membawa peneliti untuk melakukan analisis dalam film Avatar yang dimana film tersebut memiliki genre yang sama yaitu *science fiction*, yang diproduksi oleh 20<sup>th</sup> Century dan disutradarai oleh James Cameron. Film yang berdurasi kurang lebih 160 menit ini menceritakan bagaimana bangsa Na'Vi mempertahankan hak-nya dari bangsa manusia yang ingin mengeksploitasi sumber daya alam di Pandora, yang dimana pandora merupakan tempat tinggal bangsa Na'Vi. Penelitian ini memiliki judul "Representasi Eksploitasi Sumber Daya Alam dalam Film Avatar" sehingga untuk menjawab masalah tersebut peneliti menganalisa adegan-adegan dalam film menggunakan teori televisi yang dikemukakan oleh John Fiske, serta dengan mewawancarai beberapa narasumber dari beberapa komunitas. Komunitas yang terkait meliputi pecinta alam dan penyelamat lingkungan yang tergabung dalam WWF, serta komunitas film Sekte Gotong Royong. Adapun hasil wawancara narasumber komunitas tersebut berfungsi untuk menambahkan argumen hasil analisa peneliti. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif menggunakan pendekatan semiotika, yaitu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Semiotika, (atau dalam istilah *semiology*) pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai berbagai hal (*things*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, melainkan menelaah lebih dalam hal cara objek-objek tersebut hendak berkomunikasi. Unsur eksploitasi sumber daya alam tersebut diamati peneliti melalui level realitas menggunakan kode penampilan, kelakuan, ekspresi, dan dialog. Kemudian, melalui level representasi dilihat dari kode kamera. Setelah itu peneliti menyimpulkan dari level realitas dan level representasi melalui level ideologi, dari hasil penemuan ideologi peneliti mencari citra dan strategi kapitalis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setiap adegan-adegan dalam film ini berdasarkan aspek visualnya, lekat dengan eksploitasi sumber daya alam, hal ini sekaligus menunjukkan bentuk ideologi kapitalisme. Terlihat dari bagaimana film ini memberikan penggambaran bagaimana pengalihan lahan hutan menjadi lahan pertambangan.

**Kata Kunci:** Film Avatar, Eksploitasi, Semiotika, John Fiske.

## A. Pendahuluan

Avatar adalah film produksi 20th Century yang di sutradarai oleh James Cameron Film ini dirilis pada tanggal 18 Desember 2009 di Amerika Serikat. Perilisan untuk seluruh dunia pada 16 Desember 2009, Setelah dirilis untuk seluruh dunia film ini pun berhasil menduduki puncak box office Amerika selama lima minggu berturut-turut. Film yang diarahkan oleh James Cameron ini berhasil meraih penghargaan sebagai film terbaik dalam ajang Golden Globe ke 67, bukan hanya itu tetapi pemeran dalam film inipun mendapatkan penghargaan disalah satu ajang Saturn Award for Best Actress tahun 2009 yakni Zoe Saldana di nobatkan sebagai aktris terbaik yang dimana dia berperan sebagai Neytiri dalam film tersebut. Film Avatar karya James Cameron ini juga menjadi salah satu film dengan biaya besar selama pembuatan filmnya yakni US\$237 juta (sekitar Rp2,2 triliun) dengan pendapatan sebanyak US\$1,85 miliar atau kurang lebih setara dengan Rp17,2 triliun dalam waktu sekitar satu bulan.

Eksplotasi sumber daya alam di Indonesia semakin parah dan merajalela di samping besarnya kebutuhan manusia mengenai penggunaan sumber daya alam untuk kehidupannya, serta kurang pahamiannya masyarakat Indonesia akan pentingnya sumber daya alam sebagai alat penyeimbangan kehidupan di dunia. Faktanya Saat ini di perkirakan lebih dari 51 juta m<sup>3</sup> kayu bulat per tahun dihasilkan dari kegiatan pencurian kayu. Kegiatan pencurian kayu menyebabkan berbagai dampak negatif terhadap lingkungan hidup, pembabatan hutan yang di sengaja ini banyak menimbulkan berbagai macam hal yang merugikan kepada kehidupan salah satunya adalah banyaknya hewan yang mati karena dirasa nyata sudah tidak ada tempat tinggal hidup untuk mereka,.

Berangkat dari penjelasan di atas peneliti membuat sebuah judul : Representasi Eksplotasi Sumber Daya Alam dalam Film Avatar dengan menggunakan metode kualitatif dan pendekatan semiotika John Fiske, untuk mengetahui level Realitas, Representasi, Ideologi dan citra serta strategi kapitalis dalam eksploitasi sumber daya alam dalam film avatar.

## B. Landasan Teori.

### 1. Teknik Pengambilan Gambar

Teknik Pengambilan Gambar	Fungsi
<i>Extreme Close-Up</i>	Pengambilan gambar sangat dekat sekali, sampai pori-pori kulit pun kelihatan, fungsinya memperlihatkan detail suatu objek secara jelas
<i>Big Close-Up</i>	Pengambilan gambar dari sebatas kepala hingga dagu objek. Fungsinya untuk menonjolkan objek tujuannya untuk menimbulkan ekspresi tertentu.
<i>Close-Up</i>	Pengambilan gambar dari pas atas kepala sampai bawah leher. Fungsinya untuk memberi gambaran objek secara jelas.
<i>Medium Close-Up</i>	Yaitu ukuran gambar sebatas dari atas kepala sampai dada. Fungsinya untuk menegaskan 'profil' seseorang sehingga penonton puas.
<i>Waist Shot/Mid Shot</i>	Yaitu ukuran gambar sebatas dari kepala sampai pinggang, Fungsinya memperlihatkan sosok seseorang dengan 'tampangnya'.
<i>Knee Shot/Medium</i>	Ukuran gambar sebatas dari atas kepala hingga lutut. Fungsinya memperlihatkan sosok seseorang dengan 'tampangnya'.

<i>Shot</i>	
<i>FS/Full Shot</i>	Pengambilan gambar penuh dari atas kepala hingga kaki. Fungsinya untuk memperlihatkan objek dengan lingkungannya.
<i>LS/Long Shot</i>	Pengambilan gambar melebihi <i>Full Shot</i> . Fungsinya untuk menunjukkan objek dengan latar belakangnya.
<i>1S/One Shot</i>	Pengambilan gambar satu objek. Fungsinya memperlihatkan 'seseorang' dalam <i>in frame</i>
<i>2S/Two Shot</i>	Pengambilan gambar dua orang. Fungsinya untuk memperlihatkan adegan dua orang sedang bercakap
<i>3S/Three Shot</i>	Pengambilan gambar tiga orang. Fungsinya untuk menunjukkan tiga orang yang sedang mengobrol.
<i>GS/Group Shot</i>	Pengambilan gambar sekelompok orang. Fungsinya pada adegan pasukan sedang berbaris atau lainnya

(Baksin, 2007,35-41).

### Camera Angle

- a. *Bird Eye View*: Merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan ketinggian kamera diatas ketinggian objek yang direkam. Hasil perekaman teknik ini memperlihatkan lingkungan yang demikian luas dengan benda-benda lain yang tampak di bawah demikian kecil.
- b. *High Angle* : Sudut pengambilan dari atas objek sehingga kesan objek mengecil. Selain itu teknik pengambilan gambar ini mempunyai kesan dramatis, yakni nilai 'kerdil'.
- c. *Low Angle* : Artinya, sudut pengambilan dari arah bawah objek sehingga kesan objek jadi membesar. Sama seperti *high angle*, *low angle* juga memperlihatkan kesan dramatis, yakni *prominence* (keagungan).
- d. *Eye Level* : Artinya, sudut pengambilan gambar sejajar dengan objek. Hasilnya memperlihatkan tangkapan pandangan mata seseorang yang berdiri atau pandangan mata seseorang yang mempunyai ketinggian tubuh tepat tingginya sama dengan objek.
- e. *Frog Eye View* : Teknik pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar kedudukan objek atau dengan ketinggian yang lebih rendah dari dasar kedudukan objek. Dengan teknik ini dihasilkan satu pemandangan objek yang sangat besar, mengerikan, dan penuh misteri (Baksin, 2007:33-35).

### Continuity

Pengambilan gambar yang akan diinstruksikan pada juru kamera yang mendukung cerita. Ada beberapa teknik pengambilan gambar antara lain:

<i>Backlight Shot</i>	Cenderung pada teknik ini objek seolah-olah disembunyikan rupa aslinya. Cocok sekali untuk film-film misteri atau <i>shot</i> , yang objeknya sedang gelisah atau kesepian.
<i>Point of Views Shot</i>	Yakni memperlihatkan <i>shot</i> dalam posisi sedang ngobrol resmi kamera akan bergantian mengambil <i>close up</i> objeknya.
<i>Artificial Framing Shot</i>	Jika juru kamera menempatkan seutas daun tepat di depan kamera hasil <i>shot</i> -nya seolah-olah juru kamera mengambil dari ranting pepohonan.

<i>Jaws Shot</i>	Biasanya objek akan tahu jika diambil gambarnya. Namun dalam teknik ini justru seolah-olah objek tidak tahu sehingga ketika kamera menyorot ke arahnya dia agak kaget, tetapi tetap dalam situasi dramatik.
<i>Framing with Background</i>	Tujuan teknik pengambilan gambar ini sebetulnya memberi efek keindahan. Jadi objek tetap fokus di depan, tetapi latar belakangnya dimunculkan sesuatu untuk memberi kesan lain terhadap objek tujuan.
<i>The Secret of Foreground Framing Shot</i>	tujuan pengambilan gambar sebetulnya objek yang berada di depan, hanya latar belakang rupanya mempengaruhi sesuatu yang terjadi pada latar depannya sehingga dia mempunyai andil.
<i>Tripot Transition</i>	Pada pengambilan gambar teknik ini, posisi kamera berada di atas tripod dan beralih dari satu objek ke objek lain secara cepat. Efek dari pengambilan gambar ini sebetulnya sederhana, tetapi memperlihatkan kreativitas dari juru kamera itu sendiri.
<i>Artificial Hairlight</i>	Pada teknik ini, rambut objek diberi efek cahaya buatan sehingga mempunyai efek bersinar. Efek ini biasanya dilakukan agar ada nuansa dramatik bagi dua objek yang sedang dialog.
<i>Fasf Road Effect</i>	Teknik pengambilan gambar ini memperlihatkan juru kamera berada di dalam mobil yang sedang melaju kencang. Kesan yang ditimbulkan tentunya ada pemandangan jalan yang bergerak begitu cepat memperlihatkan efek kecepatan mobil objek.
<i>Walking Shot</i>	Sesuai dengan namanya, teknik ini mengambil gambar pada objek yang sedang berjalan. Kesannya indah karena memperlihatkan seseorang yang sedang jalan terburu-buru atau kondisi ketika seseorang dikejar sesuatu.
<i>Over Shoulder Shot</i>	Jika dua orang sedang terlibat dialog, juru kamera bisa mengambil gambarnya lewat bahu masing-masing orang tersebut. satunya agak membelakangi kamera, sementara yang lainnya seolah melihat juru kamera (padahal lawan bicaranya).
<i>Profil Shot</i>	Jika dua orang sedang berdialog, tetapi pengambilan gambarnya dari samping, kamera satu memperlihatkan orang pertama dengan <i>Loking space</i> -nya. Demikian juga dengan kamera dua akan memperlihatkan hal yang sama

(Baksin, 2007:46-53)

## 2. Kode Televisi John Fiske

Teori yang dikemukakan oleh John Fiske tersebut memiliki level-level kode sosial:

Level Realitas (*Reality*) Kode sosial yang terdapat di dalamnya adalah *appearance* (penampilan), *dress* (kostum), *make-up* (riasan), *environment* (lingkungan), *behavior* (kelakuan), *speech* (dialog), *gesture* (gerakan), *expression* (ekspresi). 2.Level Representasi (*Representation*) Kode sosial yang terdapat di dalamnya adalah *camera* (kamera), *lighting* (pencahayaannya), *editing* (perevisian), *music* (musik) dan *sound* (suara). 3.Level Ideologi (*Ideology*) Kode sosial yang terdapat di dalamnya adalah *individualism* (individualisme),

*patriarchy* (patriarki), *race* (ras), *class* (kelas), *materialism* (materialisme) dan *capitalism* (kapitalisme). (dalam Eriyanto, 2011:151)

### 3. Citra/Image

Menurut John Hartley (2010:39), citra adalah objektifikasi dari pengetahuan-diri untuk tujuan komunikatif. Pada tingkatan individu, “citra” atau imaji seseorang dibuat oleh isyarat-isyarat mengerti mengenai penampilan diri. Hal ini tidak hanya meliputi atribut visual (penampilan dan pakaian seseorang) dan tindakan komunikasi yang disengaja (ucapan, interaksi dengan orang lain), tetapi juga karakteristik perilaku yang memproyeksikan citra melampaui kontrol diri (“sikap terburu-buru”, citra “percaya diri”, dsb)

Ada lima macam image menurut Jefkins (1982) dalam Dasar-dasar Public Relations, 2005, Yulianita yang dirumuskan sebagai berikut;

<i>Mirror Image</i>	menyangkut pada “cermin” yang dipantulkan dari perusahaan/organisasi tertentu dengan menitik beratkan pada tingkah laku manajemen perusahaan.
<i>Current Image</i>	bertolak dari pengetahuan dan pengalaman publik terhadap organisasi tersebut.
<i>Multiple Image</i>	adanya image yang bermacam-macam dari publiknya terhadap organisasi tertentu yang ditimbulkan oleh mereka yang mewakili organisasi kita dengan tingkah laku yang berbeda-beda/tidak seirama dengan tujuan/asa organisasi kita.
<i>Corporate Image</i>	citra/image/perusahaan yang didasarkan pada: Reputasi, Aktivitas, Perilaku
<i>Product Image</i>	Didasarkan pada kualitas performace, selling point atau mempunyai sifat jual sendiri yang berbeda dengan sifat jual perusahaan lain.

### C. Hasil Penelitian

#### Level Realitas

Dalam level ini peneliti menemukan 4 kode sosial yang muncul dalam film avatar, yaitu kode, *Behaviour* (Kelakuan), *Appearance* (Penampilan), *Expression* (Ekspresi), *Speech* (Dialog).

Pada kode *Behaviour* (Kelakuan) dapat kita lihat dalam film Avatar terlihat jelas bagaimana para bangsa manusia begitu ambisinya ingin menguasai atau mengeksploitasi sumber daya alam di pandora, pada kode ini juga terlihat bagaimana gigihnya bangsa Na’Vi dalam mempertahankan apa yang telah menjadi kewajibannya sebagai manusia yakni menjaga keseimbangan hidupnya dengan menjaga hutan, dengan sekuat apapun bangsa manusia ingin merebut dan merusak hutan pandora, maka semakin kuat juga bangsa Na’Vi dalam menjaga dan mempertahankan kelestarian hutan pandora. Kode yang kedua dari level realitas adalah kode *Appearance* (Penampilan), bisa dilihat dalam penampilan dalam film ini terjadi perbedaan antara bangsa manusia dengan bangsa Na’Vi yang terlihat sangat kontras, yang dimana bangsa Na’Vi memiliki kulit berwarna biru, dalam kode penampilan ini juga menunjukkan strata dalam penokohan dalam film ini, yang dimana peter sebagai pemeimpin perusahaan lebih berpenampilan lebih rapih dan sopan berbeda dengan jake hanya menggunakan kaos biasa seperti para pekerja lainnya. Kode ketiga adalah *Expression* (Ekspresi) bisa dilihat dari pembahasan diatas, dalam film ini mengungkap beberapa ekspresi mulai dari

ekspresi keinginan memiliki hingga ekspresi marah karena hutan pandora akan dirusak kestabilan lingkungannya oleh bangsa manusia. Kode keempat adalah *Speech* (Dialog) dalam film ini ada beberapa kutipan dialog yang memicu konflik antar dua bangsa yang berseteru ini, satu pihak yakni bangsa manusia sebagai pendatang ingin menguasai sumber daya alam di pandora tanpa mepedulikan kestabilan dan kelestarian disekitar hutan pandora, dan dipihak lainnya yakni bangsa Na'Vi ingin mempertahankan atas kewajibannya yakni menjaga hutan pandora dari perusakan yang dilakukan oleh bangsa manusia.

### **Level Representasi**

Dalam level ini, peneliti menemukan satu kode sosial yang muncul dalam film Avatar, yaitu kode *Camera* (kamera).

Kode dalam level representasi adalah kode *Camera* (kamera), untuk semakin memperkuat jalur cerita dalam film Avatar ini, teknik kamera sangat berperan penting. Teknik pengambilan gambar pada kamera memiliki pengaruh yang begitu besar dalam menghadirkan pemaknaan tertentu bagi para penonton atas apa yang dilihatnya. Penyesuaian oleh kamera serta *framing* dan fokus yang dilakukan oleh operator kamera terhadap objek yang ditangkap, dapat memberikan efek tertentu bagi audiens yang melihat.

Keberagam untuk memperkuat jalur cerita juga dapat tergambar melalui cara kerja kamera. Dilihat dari teknik pengambilan gambar dan *camera angle* yang digunakan dalam film Avatar ini, di antaranya seperti: *Close-Up*, *Medium Close-Up*, *FS/Full Shot*, *LS/Long Shot*, *GS/Group Shot*, *The Secret of Foreground Framing Shot*, *Eye Level*, *Bird Eye Level*, *High Angle*, *Low Angle*. (Baksin, 2007)

### **Level Ideologi**

Pada level ideologi dari keseluruhan adegan yang diteliti dari film Avatar dapat dilihat bahwa dalam film ini memiliki kode-kode yang syarat akan makna, yang berasal dari beberapa level sebelumnya. Peneliti menemukan adanya bentuk kapitalis, Ideologi kapitalisme ini menurut Heilbroner (1991) dalam (Sunarto, 2009:44), merupakan suatu sistem pemikiran dan keyakinan yang dipakai oleh kelas dominan untuk menjelaskan pada diri mereka sendiri bagaimana sistem sosial mereka beroperasi dan apa prinsip-prinsip yang diajukannya. Ideologi ini melihat pencarian laba (kapital) sebagai fokus kegiatannya. Ideologi ini memberikan pembenaran pada setiap individu untuk mengumpulkan laba sebanyak-banyaknya guna dimanfaatkan untuk lebih memperbesar jumlah kapital pemilikinya (kaum kapitalis). Dalam upayanya ini, mereka melakukan eksploitasi terhadap sumber daya yang ada, apakah itu tenaga manusia (buruh) maupun alam, melalui kegiatan depersonalisasi dan desakralisasi. Rasionalisasi terhadap komersialisasi kehidupan sehari-hari metupakan aspek nyata dari bagaimana kapitalisme sebagai suatu formasi sosial tertentu bekerja secara ideologis di masyarakat.

### **Citra dan Strategi Kapitalis dalam film Avatar**

Dalam film avatar peneliti menemukan data disetiap *scene* dalam film ini, misalnya salah satu adegan dimana para manusia bumi memberikan edukasi yakni dengan memberikan pelajaran bangsa inggris kepada bangsa Na'Vi, peneliti mengungkap bahwasannya para manusia itu memberikan pendidikan kepada bangsa Na'Vi dengan ada tujuan lainnya yakni agar para bangsa Na'Vi bisa mengerti bahasa yang digunakan oleh manusia tersebut sehingga proses negosiasi bangsa bumi dalam mendapatkan hasil sumber daya alam di pandora menjadi lebih mudah. dengan

pembentukan citra baik dari kapitalis seperti itu maka akan menjadi mudah untuk masuk dan berbaur dengan bangsa Na'Vi

Luxemberg (dalam buku *Antropologi Marx*, Dede Mulyanto). Kapitalisme berjuang melawan masyarakat berekonomi alamiah dengan tujuan antara lain :

1. Meraih penguasaan sumber-sumber penting kekuatan produktif seperti lahan, hasil-hasil hutan, mineral, batu mulia, dan bijih logam, tumbuhan eksotik seperti karet, dsb.
2. Membebaskan tenaga kerja (dari kekangan tatanan sosial alam) dan menekannya untuk melayani kapitalisme.
3. Memperkenalkan ekonomi komoditi.
4. Memisahkan perdagangan dan pertanian.

Dengan penjelasan di atas strategi kapitalisme terlihat sekali dalam film ini dimana para manusia ingin merebut sumber-sumber produktif dari bangsa Na'Vi di Pandora, dalam film ini sumber produktifnya adalah biji logam atau batu mulia.

Dari macam-macam *image* dalam film ini *image* yang ditimbulkan adalah *Multiple Image* yang dimana adanya *image* yang bermacam-macam dari publiknya terhadap organisasi tertentu yang ditimbulkan oleh mereka yang mewakili organisasi kita dengan tingkah laku yang berbeda/tidak dengan tujuan/asas organisasi kita.

#### D. Kesimpulan

Dalam level realitas peneliti menemukan fakta-fakta adanya unsur tindak eksploitasi dalam adegan dalam film Avatar melalui kode-kode sosial seperti yang muncul dalam film Avatar, yaitu kode *Behaviour* (Kelakuan), *Appearance* (Penampilan), *Expression* (Ekspresi), *Speech* (Dialog), *Camera* (Kamera) dan *Ideology* (Ideologi).

1. Pada kode *Behaviour* (Kelakuan) dapat kita lihat dalam film Avatar terlihat bentuk perlawanan, kekerasan, paksaan, hingga perusakan.
2. Pada kode *Appearance* (Penampilan) yang ditampilkan dalam film Avatar banyak menampilkan mengenai penampilan baju pekerja, kemeja rapih.
3. Pada kode *Expression* (Ekspresi), digambarkan ekspresi senyum, marah.
4. Lalu pada kode *Speech* (Dialog) di mana yang diperbincangkan oleh para tokoh baik manusia atau bangsa Na'Vi mengiringi persepsi para penonton untuk larut dalam film tersebut, karena dalam dialog film ini banyak memuat beberapa konten contohnya seperti balas dendam, kekerasan, paksaan hingga rasa ingin memiliki suatu sumber daya alam.
5. Sedangkan dalam level representasi, peneliti menemukan fakta-fakta adanya unsur eksploitasi sumber daya alam melalui kode-kode sosial seperti yang muncul pada film Avatar, yaitu kode *Camera* (Kamera).
6. Kemudian dalam level *Ideology* (Ideologi), peneliti menyimpulkan bahwa film Avatar berideologi, yang muncul berdasarkan representasi eksploitasi sumber daya alam adalah, ideologi kapitalisme. Ideologi kapitalis yang berbicara mengenai dominasi kuasa pemilik modal yakni bangsa manusia terhadap bangsa Na'Vi.
6. Citra dan Strategi kapitalis dalam mengeksploitasi sumber daya alam dalam film avatar ini peneliti menyimpulkan bahwa citra *Multiple Image*

## Daftar Pustaka

- Baksin, Askurifai. 2007. *Membuat Film Indie Itu Gampang*. Bandung. Jasa Grafika Indonesia
- Eriyanto. 2011. *Analisis Isi: Pengantar Metodologi Untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: KencanaPrenada Media Group
- Fiske, John. 2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi* : PT Rajagrafindo Persada
- Hartley, John. 2010. *Communication, Cultural, & Media Studies*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Metode Penelitian Komunikasi*, Bandung: PT Remaja RosdaKarya
- Mulyana, Deddy. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja RosdaKarya.
- Mulyanto, Dede. 2011. *Antropologi Marx*. Bandung : Ultimus.
- Sobur, Alex. 2013. *Semiotika Komunikasi*, Bandung : PT Remaja RosdaKarya
- Sunarto. 2009. *Televisi, Kekerasan, dan Perempuan*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Yulianita, Neni, 2005, *Dasar-dasar Public Relations*. Bandung: LPPM UNISBA.

## Sumber Lain :

- <http://spectasman6.blogspot.com/2013/10/7-fakta-tentang-kerusakan-hutan-di.html>
- [https://www.facebook.com/Athena.Corporation/posts/526371924094061?stream\\_ref=5](https://www.facebook.com/Athena.Corporation/posts/526371924094061?stream_ref=5)