

Analisis Dystopia Dalam Film Wall-E

Alifia Hamzah, Salsa Solli Nafsika
Program Studi Film dan Televisi,
Fakultas Pendidikan Seni dan Desain,
Universitas Pendidikan Indonesia
alifiahamzah@upi.edu

Abstrak

Sampah adalah permasalahan umat manusia dari jaman dahulu, mulai dari kaleng yang kita buang dan setiap kulit pisang yang kita lempar adalah akar permasalahannya. Wall-E adalah film animasi besutan Pixar Animation Studios dan dirilis oleh Disney Pictures pada tanggal 27 Juni 2008, dan disutradarai oleh Andrew Stanson yang sebelumnya juga menyutradarai film Finding Nemo. Dystopia dalam film Wall-E memperlihatkan bagaimana bumi dipenuhi oleh tumpukan sampah, yang memutuskan umat manusia harus mengungsi ke luar angkasa. Penelitian ini menggunakan Teori Konvergensi Simbolik atau Tema Fantasi, untuk mengetahui persepsi penonton terhadap film Wall-E dan apa yang mereka tangkap dari pesan audio visual tersebut. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah analisis deskriptif melalui perspektif subjektif yang menitik beratkan pada pola komunikasi massa yang dilihat dari persepsi penonton terhadap film Wall-E. Data yang didapat adalah dari sumber wawancara dengan sebagian mahasiswa program studi film dan televisi, universitas pendidikan indonesia. Penelitian ini menunjukkan kecenderungan pada perspepsi penonton Wall-E yang berpendapat bahwa, setelah menonton film Wall-E, mereka akhirnya lebih peduli akan sampah dan dampaknya bagi bumi yang kita tinggali.

Kata kunci – Sampah, Film Wall-E, Persepsi Penonton

Dystopia Analysis in Wall-E Movie

Abstract

Garbage is a problem of mankind from ancient times, starting from the cans that we throw away and every banana peel that we throw is the root of the problem. Wall-E is an animated film by Pixar Animation Studios and released by Disney Pictures on June 27, 2008, and directed by Andrew Stanson who previously directed Finding Nemo. The dystopia in Wall-E shows how the earth is filled with piles of garbage, which decides humanity must evacuate into space. This study uses Symbolic Convergence Theory or Fantasy Theme, to find out the audience's perception of Wall-E movies and what they capture from the audio visual message. In this study the method used was descriptive analysis through a subjective perspective that focused on the pattern of mass communication seen from the audience's perception of the film Wall-E. The data obtained is from the source of interviews with some students of film and television study programs, indonesian educational universities. Most Wall-E audience members argue that, After watching wall-E movies, they end up caring more about trash and its impact on the earth we live in.

Keywords – Garbage, Wall-E Film, Audience perception

Korespondensi: Alifia Hamzah, Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, alifiahmzah@upi.edu

PENDAHULUAN

Terpaan media massa tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sekarang ini (Ginting & Pratiwi, 2017). Dalam keberagaan jenis media saat ini, film termasuk salah satunya. Menonton film saat ini sudah menjadi kegiatan budaya, orang-orang setiap akhir pekan selalu menyempatkan untuk menonton film ke bioskop bersama keluarga dan kerabatnya. Properti film terbagi menjadi dasar dan sifat teknis, dimana properti dasarnya mirip dengan properti fotografi. Film dalam kata lain adalah sebuah alat yang unik untuk merekam dan mengungkap dunia fisik (Pauhrizi, 2020). Karena keunikan dimensinya dan karena sifat hiburannya, film telah diterima sebagai salah satu media audio visual yang paling populer dan paling digemari (Syahfitri, 2011). Film bukan hanya menyajikan pengalaman yang mengasyikkan, melainkan juga pengalaman hidup sehari-hari yang dikemas secara menarik (Yoyon Mudijiono, 2011). Film juga beragam jenisnya, ada film live action, dokumenter, serta film animasi. Dunia film sebenarnya berakar dari fotografi, sedangkan animasi berakar dari dunia gambar, yaitu ilustrasi design grafis (desain komunikasi visual) (Syahfitri, 2011). Bagaimana hubungan fotografi dan film, diungkapkan oleh Pauhrizi (2020:5) yakni:

“Seperti sebuah embrio, film dan fotografi dikembangkan dari komponen yang terpisah. Dia terlahir dari sebuah kombinasi fotografi instan yang digunakan oleh Muybridge and Marey. dengan bantuan alat lainnya seperti Magic Lantern dan Phenakistoscope”.

Film juga bisa mengubah sikap penontonnya, seperti jika ada karakter yang sangat digemari karena aksinya (Supiarza, Rachmawanti, & Gunawan, 2020). Penonton bisa saja meniru hal tersebut, meskipun di dalam film sudah dijelaskan bahwa hal tersebut hanya dilakukan oleh profesional yang berarti berbahaya dilakukan jika tanpa pengawasan. Properti film terbagi menjadi dasar dan sifat teknis, dimana properti dasarnya mirip dengan properti fotografi. Film dalam kata lain adalah sebuah alat yang unik untuk merekam dan mengungkap dunia fisik.

Film animasi besutan *Pixar Animation Studios* dan *Disney Pictures* ini dirilis pada 27 Juni 2008, dan disutradarai oleh *Andrew Stanton* yang sebelumnya juga menyutradarai film *Finding Nemo*. *Wall-E (Waste Allocation Load Lifter Earth-Class)* film animasi untuk anak-anak ini menceritakan tentang sebuah robot yang diprogram untuk membersihkan Bumi dari sampah. Dimana bumi yang kita tinggali saat ini diceritakan sudah sangat tercemar oleh sampah yang menggunung, khususnya sampah elektronik. Hal tersebut mengakibatkan kelangsungan hidup manusia jadi terancam, dan untuk mencegah kepunahan manusia akhirnya sebuah perusahaan bernama *Buy n Large* melakukan pengungsian massal ke sebuah kapal besar diluar angkasa bernama *axiom* selama beberapa generasi.



Sumber: Pixar, 2008
Gambar 1: Wall-E

Wall-E adalah tokoh didalam cerita yang berjudul sama dengan namanya, ia adalah sebuah robot pemungut sampah yang bertugas membersihkan kekacauan yang ditinggalkan manusia dimasa depan.



Sumber: Pixar, 2008
Gambar 2: Kota Dipenuhi oleh Sampah

Peristiwa dalam gambar diatas adalah pemandangan sampah yang sudah sangat menumpuk, sehingga terlihat seperti Gedung Gedung tinggi yang menjulang. Penggambaran dystopia dalam film WALL-E adalah sebuah tempat yang dipenuhi oleh sampah yang menggunung, yang menyebabkan kota tersebut akhirnya ditinggalkan. Penggambaran tersebut sebenarnya hanyalah metafora dari dampak ketidakpedulian manusia terhadap sampah. Metafora itu sendiri adalah pemaknaan kita terhadap sesuatu yang bukan sebenarnya, artinya kita menggambarkan sesuatu diganti dengan hal lain yang memiliki makna yang sama.

Kata 'dystopia' membangkitkan penggambaran yang mengganggu (Claeys, 2017). Dystopia sendiri adalah kebalikan dari Utopia atau tempat yang indah. Utopia dan

distopia digambarkan sebagai impian manusia akan kebahagiaan dan mimpi buruk akan keputusan ketika diberi tempat atau waktu (Ehre, 2017). Sudah hakikatnya, manusia pasti akan berlomba untuk mencari sebuah tempat yang kita sebut Utopia ini. Utopia dalam film *Wall-E* yang kita tangkap adalah sebuah pesawat luar angkasa, robot yang selalu membantu pekerjaan manusia 24 jam sehari, segala fasilitas yang mumpuni. Fiksi sering dimaknai sebagai cerita khayalan (Nurhayati & Uny, 2004). Film fiksi saat ini memang banyak sekali menampilkan suatu tempat yang jauh dari kata damai, biasanya tempat tersebut sengaja dibuat dengan alasan sebagai rumah bagi para pemeran antagonis. Antagonis adalah kekuatan/tokoh yang melawan protagonist, antagonis dapat berupa manusia, benda, nilai-nilai masyarakat, ataupun sifat dalam diri tokoh (Nurhayati & Uny, 2004), (Pauhrizi, 2020).

Menurut (Azwar, 1990) Sampah (refuse) adalah sebagian dari sesuatu yang tidak dipakai, tidak disenangi atau sesuatu yang harus dibuang, yang umumnya berasal dari kegiatan yang dilakukan oleh manusia (termasuk kegiatan industri), tetapi bukan biologis (karena human waste tidak termasuk didalamnya) dan umumnya bersifat padat (Sulistyorini, 2005). Waste disini diartikan sebagai sebuah pemborosan, karena tidak menambah nilai apapun. Nilai adalah tujuan dari kehendak manusia, nilai juga menjadi motivator utama dari tindakan manusia dari seluruh aspek yang mempengaruhi kompleksitas tindakan manusia (Yusuf, 2013).

Sampah yang menggunung, yang sudah tidak bisa lagi manusia bereskan menyebabkan masalah yang sangat serius. Sampah dapat diartikan sebagai konsekuensi adanya aktivitas kehidupan manusia. Tidak dapat dipungkiri, sampah akan selalu ada selama aktivitas kehidupan masih terus berjalan (Suryani, 2014). Setiap harinya, manusia pasti menghasilkan sampah. Permasalahan yang kita hadapi adalah, pengelolaan sampah yang kurang baik dan manusianya yang kurang peduli terhadap sampah itu sendiri. Pengelolaan sampah adalah semua kegiatan yang dilakukan untuk menangani sampah sejak ditimbulkan sampai dengan pembuangan akhir (Suryani, 2014).

Menurut Hadiwiyoto (1983), berdasarkan lokasinya, sampah dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu: sampah kota (urban), yaitu sampah yang terkumpul di kota-kota besar dan sampah daerah, yaitu sampah yang terkumpul di daerah-daerah di luar perkotaan, misalnya di desa, di daerah permukiman dan di pantai (Suryani, 2014). Pola konsumsi masyarakat di Indonesia, khususnya di wilayah perkotaan menghasilkan sampah organik dan anorganik yang bermuara di TPA (Tempat Pembuangan Akhir) yang jumlahnya kini melampaui kapasitas yang dianjurkan (Uthe, 2019).

Teori Konvergensi Simbolik

Dalam penelitian ini, penulis ingin mengetahui pesan apa yang sebenarnya penonton film tangkap dengan cara berbincang sekaligus mengajukan pertanyaan. Percakapan yang terjadi antar para mahasiswa Program Studi Film & Televisi, Universitas Pendidikan Indonesia.

Konvergensi adalah sebuah hal yang membawa kita menuju satu titik pertemuan/pemikiran, sedangkan simbolik sendiri adalah pemaknaan kita terhadap sebuah tanda. Tanda-tanda itu biasa disebut sebagai semiotika. Istilah semiotika dalam dunia filsafat pertama kali diperkenalkan oleh John Lock, pada akhir pada ke-17. Semiotika (semiotics) berasal dari bahasa Yunani “*semeion*” yang berarti tanda

(Dharma, 2016). Sistem semiotika yang lebih penting lagi dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu (Yoyon Mudijiono, 2011). Barthes (2007) juga menjelaskan bahwa semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda (Piliang, 2012).

Teori konvergensi simbolik dipelopori oleh Ernest Brooman, teori ini menjelaskan tentang proses pertukaran pesan yang menimbulkan kesadaran kelompok yang menghasilkan hadirnya makna, motif dan juga persamaan bersama. Kesadaran kelompok yang terbangun dalam suatu kelompok dapat membangun semacam makna, motif untuk bertindak bagi orang-orang dalam kelompok tersebut (Suryadi, 2010).

Menurut Ernest Brooman kata lain untuk proses konvergensi simbolik adalah tema fantasi. Tema fantasi adalah pesan yang didramatisasi seperti permainan kata-kata, cerita, analogi, dan pidato yang menghidupkan interaksi dalam kelompok (Prasanti & Indriani, 2018). Setiap individu akan saling berbagi fantasi karena kesamaan pengalaman atau karena orang yang mendramatisasi pesan memiliki kemampuan retorik yang baik. Sekumpulan individu ini dapat berasal dari orang-orang yang sudah lama saling mengenal dan berinteraksi ataupun bisa juga dari orang-orang yang baru saling kenal, lalu saling berinteraksi dan bertukar pengalaman yang sama sehingga menimbulkan proses konvergensi simbolik. Selain tema fantasi, ada juga Rantai Fantasi, Tipe Fantasi dan Visi Retorik.

Ada 4 buah istilah, dalam teori Konvergensi Simbolik ini:

1. Tema Fantasi

Isi dalam pesan yang sudah didramatisasi melalui berbagai hal, seperti analogi, permainan kata, lelucon maupun cerita yang dapat meningkatkan semangat berinteraksi. Pembicaraan ini bersifat nyata, karena berkaitan dengan aspek-aspek yang nyata.

2. Rantai Fantasi

Pesan yang sudah didramatisasi diatas, berhasil ditanggapi oleh orang lain. Hingga akhirnya meningkatkan gairah berkomunikasi lanjutan dalam berbagai fantasi.

3. Tipe Fantasi

Tema-tema fantasi yang berulang dan dibicarakan pada situasi yang lain, dengan karakter yang lain, dengan karakter yang lain, dan latar yang lain, namun dalam alur cerita yang sama.

4. Visi Retorik

Tema-tema fantasi itu telah berkembang dan melebar keluar dari kelompok yang mengembangkan fantasi tersebut pada awalnya. Karena perkembangan tersebut, maka tema-tema fantasi itu menjadi fantasi masyarakat luas dan membentuk semacam rhetorical community (komunitas retorik) (Suryadi, 2010), (Prasanti & Indriani, 2018).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat analisis deskriptif, yang bertujuan untuk mencari tahu permasalahan yang menjadi konflik dalam film Wall-E dan pesan yang diterima oleh penontonnya. Metode deskriptif dapat digunakan untuk riset korelasi (Mulyawan &

Sidharta, 2013). Dimana tujuan penelitian ini adalah mencoba menghubungkan pesan dalam film Wall-E kepada kejadian nyata tentang kepedulian kita terhadap sampah, khususnya bagi Mahasiswa Program Studi Film & Televisi Universitas Pendidikan Indonesia.

Penelitian ini dilakukan dengan cara membuat daftar pertanyaan dengan Langkah-langkah sebagai berikut:

1. Apa yang merekaanggapi atau pesan apa yang mereka cerna dari film Garapan Disney pictures ini ?
2. Apakah benar manusia bisa pergi mengungsi ke luar angkasa ?
3. Apakah mereka akan/sudah peduli terhadap sampah disekelilingmu ?
4. Bagaimana cara mereka peduli terhadap sampahnya ?

Langkah pertama yang dilakukan adalah memulai obrolan terkaik film itu sendiri lalu bertanya pada tiap mahasiswa dengan pertanyaan paling mendasar, yaitu apakah kamu sudah pernah menonton film Wall-E? Sebanyak 10 mahasiswa yang sudah menonton film tersebut, akan dilanjutkan dengan pertanyaan pembuka untuk mengawali sesi wawancara.

Pertanyaan pertama untuk para mahasiswa tersebut adalah apa yang mereka tanggap atau pesan apa yang mereka cerna dari film Garapan Disney pictures ini. Setiap dari mereka menjawab dan menangkap pesan yang berbeda, beda. Ada yang 54ocus pada penokohan karakter, ada yang 54ocus pada teknologi yang digunakan, dan ada yang benar-benar 54ocus pada intisari ceritanya. Dari sini bisa diperoleh data lanjutan dimana ternyata setiap orang bisa berbeda pemahaman terhadap suatu hal. Pemahaman diartikan dari kata understanding (Nila dalam Sumarno, 2008).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, kami mendapatkan berbagai data salah satunya dari hasil wawancara, dan wawancara tersebut berasal dari informan yang kami pilih dari mahasiswa prodi film dan televisi Universitas Pendidikan Indonesia, data tersebut seperti tabel di bawah ini:

Tabel 1: Informan Penelitian

	Nama Mahasiswa	Jawaban Pertanyaan 1	Jawaban Pertanyaan 2	Jawaban Pertanyaan 3	Jawaban Pertanyaan 4
1	M Daffa Athallah		Benar	Akan	Jangan buang sampah sembarangan
2	Tiara Rengganis		Tidak Tahu	Sudah	Buang sampah sesuai tempatnya
3	Yenni Elvrida Manalu		Bisa aja	Akan	Buang ke tempat sampah
4	Thomas Dida	Jangan Buang Sampah Sembarangan	Mungkin	Akan	Simpah dulu jika tidak menemukan tempat sampah
5	Amany Putri		Bisa	Sudah	Tidak menggunakan kantong plastik
6	Melvan Riansyah		Bisa	Sudah	Buang sendiri, tidak menyusahkan orang lain
7	Ridwan Rosidin		Bisa	Akan	Buang ke tempat sampah
8	Fachri Azmi		Bisa	Sudah	Jangan mainin sampah
9	Fahri Anang		Tidak	Akan	Jangan jajan sembarangan

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Pada mereka yang sudah menonton film *Wall-E*, didapatkan hasil bahwa film tersebut berhasil membuat mereka yakin dan lebih peduli terhadap sampah pada hari ini dan kemudian hari.

Pertanyaan berlanjut pada bagian menuju konflik cerita, dimana para responden ini diberikan pertanyaan terkait dengan masalah yang membuat para manusia dalam film *Wall-E* sampai harus mengungsi ke luar angkasa, menggunakan pesawat yang super canggih dan tinggal di antariksa sana selama ratusan tahun lamanya. Pertanyaan ini bermaksud supaya penonton Kembali teringat, pada scene saat para orang-orang itu migrasi ke luar angkasa. Dalam pesawat tersebut, terdapat para robot yang siapa melayani setiap kebutuhan manusianya. Mulai dari mengurus makanan, tempat tinggal, sampai mengurusi bayi manusia sekalipun. Mereka seperti memanjakan para manusia ini, supaya terbuai dan lupa akan tujuan sebenarnya mereka migrasi sementara ke luar angkasa tersebut.

Pertanyaan ini adalah puncak utama dari tahapan wawancara, para mahasiswa ini dikasih suatu pernyataan yang isinya. Apakah kamu akan/sudah peduli terhadap sampah disekelilingmu? Ini juga bisa menjadi pertanyaan jebakan dimana para mahasiswa ini akan menjawab jujur, karena jika tidak mereka akan disuruh melihat ke sekeliling tempat kami mengobrol. Dimana disana sebenarnya masih banyak sampah yang tidak pada tempatnya. Tapi wawancara ini tidak bertujuan untuk melihat seberapa jujur para mahasiswa ini, akan tetapi seberapa peduli mereka terhadap bahaya sampah pada kemudian hari.

Pertanyaan terakhir yang ditanyakan pada para mahasiswa ini adalah, bagaimana cara mereka peduli terhadap sampahnya. Pertanyaan ini bermaksud untuk mengulik sedalam apa pengetahuan mereka mengenai pengelolaan sampah dan hidup sehat terutama di negara Indonesia yang sedang berkembang ini. Beberapa mahasiswa menjawab dengan sangat cermat, dan bahkan ada yang sudah sampai menerapkan zero waste pada kehidupan sehari-harinya.

Disamping itu, beberapa orang berpendapat bahwa film tersebut juga tidak logis. Seperti yang dikatakan oleh Fahri Anang dan Ijudin Alfatih. Mengingat kemajuan teknologi yang ditampilkan dalam film, dimana para manusia itu bisa pergi dan bahwa menetap selama ratusan generasi di luar angkasa. Harusnya jika mereka bisa membuat pesawat yang bisa mengangkut seluruh umat manusia di muka bumi ini. Mereka juga pasti bisa membuat sistem dan tempat pengelolaan sampah yang sangat maju. Perlu kita ketahui pada hari ini, jika kita membandingkan sampah pada kota New York dan Kota Mexico di Negara Amerika sana. Kota New York, menghasilkan lebih sedikit sampah karena kota tersebut sudah sangat maju.

Bahkan lebih dari itu, bukan hanya harus membiasakan buang sampah pada tempatnya saja. Lebih dari itu, mulai dari diri sendiri mari mulai mengurangi penggunaan plastik, mulai membawa tas belanja sendiri dan mulai membawa botol tumblr sendiri supaya tidak perlu lagi membeli botol minuman dalam kemasan. Diantara mereka bahkan mengkampanyekan “Mari Biasakan Gaya Hidup Waste Less”. Dimana artinya mari budidayakan, gaya hidup yang sangat sehat bagi lingkungan. Akar permasalahan sampah sebenarnya adalah pada hal kecil yang sering kita sepelekan, seperti jika hanya 1 botol plastik kita buang disebrang jalan. Kita berpikir, itu tidak

masalah karena hanya 1 botol saja yang kita buang. Tapi jika kita berpikir kedepannya, memang 1 botol itu angka yang sangat kecil tapi jika kita sering membuang 1 botol sampah setiap harinya, angka tersebut tidak lagi menjadi kecil. Dan bahkan, jika semua orang seperti ini, mungkin dystopia dalam film Wall-E ini akan benar-benar terjadi di dunia nyata.

Sisa aktivitas masyarakat sehari-hari di sektor domestik banyak diantaranya berbahan non-biodegradable (tidak dapat terdekomposisi/terurai secara alami oleh mikroorganisme alami tanah) seperti botol plastik, kemasan snack, bungkus mie instan berikut bungkus bumbunya, kantong kresek, sedotan sekali pakai, alat-alat makan plastik, sterofoam, botol sampo, sikat gigi bekas dan yang lainnya (Uthe, 2019). Dengan kata lain, sampah-sampah tersebut boleh perhatian khusus. Bisa dengan cara dimusnahkan dengan mesin khusus (sesuai prosedur AMDAL) atau didaur ulang Kembali.

Pengelolaan sampah ini sendiri, adalah tanggung jawab semua warga negara. Setiap orang yang membuang sampah, juga berkewajiban untuk mengolah sampah tersebut atau mencoba mengurangi sampah yang dihasilkannya sehari-hari. Jika pengelolaan sampah semakin membaik, tidak menutup kemungkinan Indonesia akan menjadi negara bersih asalkan sikap warga masyarakatnya juga bersih.

Di Indonesia sendiri, TPA atau Tempat Pembuangan Akhir. Masih jarang ditemui, dan salahnya TPA tersebut malah berada ditengah-tengah kota. Di sebuah negara metropolis seperti Amerika, mereka memiliki sistem pengelolaan limbah yang mengangkut sampah ke luar kota menuju tempat pembuangan akhir (TPA). Kemudian, jarak TPA dengan kota itu jaraknya harus 100 hingga 1000 mil atau 161 KM hingga 1610 KM.

Sebenarnya sampah itu bisa menjadi sebuah bisnis yang sangat menguntungkan, perkara sampah itu sudah ada sejak manusia ada. Jadi, sampah sudah pasti menjadi masalah penting yang sampai saat ini terus diteliti. Kita asumsikan bahwa kita sedang berada di Amerika, dimana disana tempat pembuangan akhir adalah sebuah bisnis yang sangat menguntungkan. TPA disana itu diberi uang dari pajak negara, TPA juga adalah surga untuk menghasilkan gas metana. Gas metana tersebut nantinya akan diubah menjadi energi listrik. Kemungkinan 2 TPA saja akan menghasilkan energi listrik untuk 16.000 rumah, jadi pada dasarnya. Pengelola sampah tersebut mendapat keuntungan yang berlipat, yaitu mereka mendapatkan uang karena telah membawa sampah-sampah dari kota menuju TPA, kemudian mereka mendapatkan uang dari penjualan listrik untuk rumah-rumah di kota.

Melalui Salah satu channel youtube Pendidikan, Kok Bisa. Salah seorang peneliti bernama Dr. William Rathje, berhasil menemukan sebuah fakta pengelolaan sampah. Sebelumnya, Dr. William rathje ini merupakan arkeolog dan professor dari University of Arizona. Dimana tidak seperti arkeolog lain, dia lebih suka meneliti tentang bagaimana cara manusia mengelola dan men-treat sampah. Berdasarkan artikel yang ditulis oleh beliau yang dipublikasikan dalam Smithsonian Magazine, jumlah keseluruhan tanah yang dibutuhkan untuk menampung semua sampah di Amerika Serikat ternyata tidak terlalu besar. Sebuah tempat pembuangan dengan kedalaman 37 meter (120 kaki) dan luas 71 km persegi (44 miles square), bisa handle sampah Amerika untuk 100 tahun. Pengertian bersih sebenarnya bukan hanya berarti tidak adanya sampah, melainkan juga mengandung pengertian yang mengarah ke tinjauan estetika (Suryani, 2014).

SIMPULAN

Para mahasiswa Program Studi Film & Televisi, Universitas Pendidikan Indonesia. Sepakat bahwa, film Wall-E mengajarkan kita semua bahwa pentingnya untuk menjaga lingkungan tetap bersih. Dystopia yang digambarkan pada film adalah metafora kejadian jika semua manusia di manapun mereka berada tidak peduli sedikitpun terhadap sampah didepanya. Mari kita biasakan membuang sampah pada tempatnya, jika disekeliling kita tidak ada tempat sampah, mari kita tetap jaga lingkungan dengan membuang sampah tersebut setelah kita menemukan tempat sampah. Tirulah masyarakat di negara sakura sana, mereka sangat menjaga kebersihan. Tapi tidak menutup kemungkinan bahwa kedepannya Indonesia juga bisa seperti Jepang, karena bahkan negara bersih seperti Jepang pun dulunya kotor juga.

Salah satu solusi dari menumpuknya sampah di Indonesia, adalah dengan dibangunnya Bank Sampah. Menurut Anih Sri Suryani Bank Sampah merupakan salah satu alternatif pengelolaan sampah di Indonesia. Di Indonesia sendiri, sudah berdiri Bank Sampah yang bahkan dijadikan percontohan, yaitu Bank Sampah Malang (BSM).

Mungkin memang saat ini tidak banyak orang tahu, bahwa Bank Sampah itu ada. Bahkan mungkin, jika kita bertanya pada anak remaja sekarang. Apakah kamu tahu apa itu Bank Sampah? Mungkin mereka menjawab tidak, meskipun tidak semua remaja seperti ini.

Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah serta Peraturan Pemerintah Nomor 81 Tahun 2012 mengamanatkan perlunya perubahan paradigma yang mendasar dalam pengelolaan sampah yaitu dari paradigma kumpul-angkut-buang, menjadi pengolahan yang bertumpu pada pengurangan sampah dan penanganan sampah (Suryani, 2014). Suryani juga menambahkan bahwa Paradigma yang menganggap sampah sebagai sumber daya yang mempunyai nilai ekonomis dan dapat dimanfaatkan, misalnya, untuk energi, kompos, pupuk, dan bahan baku industri (Suryani, 2014).

DAFTAR PUSTAKA

- Claeys, G. (2017). *Dystopia: A Natural History*. In *Oxford University Press* (Vol. 7).
- Dharma, A. (2016). *Semiotika Dalam Arsitektur*. URL= [Http://Staffsite. Gunadarma. Ac. Id/Augs_dh/](http://Staffsite.Gunadarma.Ac.Id/Augs_dh/). Retrieved Desember, 1-8.
- Ehre, M. (2017). *Olesha's Zavist': Utopia and Dystopia*. Cambridge University Press.
- Ginting, R., & Pratiwi, S. (2017). Analisis Literasi Media Televisi Dalam Keluarga. *CHANNEL: Jurnal Komunikasi*, 5(2), 109-122.
- Mulyawan, A., & Sidharta, I. (2013). *ANALISIS DESKRIPTIF PEMASARAN JASA DI STMIK MARDIRA INDONESIA BANDUNG*. 7(1), 1-8.
- Nila, K. (2008). Pemahaman konsep matematik dalam pembelajaran matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta*, 229-235.
- Nurhayati, A., & Uny, F. B. S. (2004). *UNSUR-UNSUR DALAM CERITA FIKSI*. 1-7.

- Pauhrizi, E. M. (2020). Merancang Treatment Film “ Sang Seniman ” melalui Paradigma Estetika (Aesthesis) Dekolonial. *IRAMA*, 2(1), 1-12.
- Piliang, Y. amir. (2012). *Semiotika dan Hipersemiotika : Kode, Gaya, dan Matinya Makna*. (Edisi keem). Bandung: Matahari.
- Prasanti, D., & Indriani, S. S. (2018). Konvergensi Simbolik Tentang Percakapan Remaja Laki-Laki Dalam Media Sosial Group Line. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 4(1), 1-8.
- Sulistyorini, L. (2005). Pengelolaan Sampah dengan Cara Menjadikannya Kompos. *Jurnal Kesehatan Lingkungan Unair*, 2(1), 3951.
- Supiarza, H., Rachmawanti, R., & Gunawan, D. (2020). Film as a Media of Internalization of Cultural Values for Millennial Generation in Indonesia. *2nd International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2019)*, 419(Icade 2019), 217-221. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200321.052>
- Suryadi, I. (2010). Teori Konvergensi Simbolik. *Jurnal Academica Fisip Untad*, 2(02), 426-437.
- Suryani, A. S. (2014). Peran Bank Sampah Dalam Efektivitas Pengelolaan Sampah (Studi Kasus Bank Sampah Malang). *Jurnal Aspirasi*, 5(1), 71-84.
- Syahfitri, Y. (2011). Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer. *Jurnal SAINTIKOM*, 10(3), 213-217.
- Uthe, M. I. (2019). *Perancangan Buku Panduan Living Less Waste*. 1-27.
- Yoyon Mudijiono. (2011). Kajian Semiotika Dalam Film. *Ilmu Komunikasi*, 1(1), 123.
- Yusuf, M. (2013). Membentuk Karakter Melalui Pendidikan Berbasis Nilai. *Al-Ulum*, 13(1), 1-24.