

**ASPEK PERSAHABATAN DALAM FILM *BIG HERO 6*
PRODUKSI WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Sastra

Oleh:

CHRISTIANTO LUMENTA

14091102126

SASTRA INGGRIS



UNIVERSITAS SAM RATULANGI

FAKULTAS ILMU BUDAYA

MANADO

2019

ASPEK PERSAHABATAN DALAM FILM *BIG HERO 6*

PRODUKSI WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS

Christianto Lumenta¹

Isnawaty L. Wantasen²

Stephani J. Sigarlaki³

ABSTRACT

The title of this research is “Friendship in the Film Big Hero 6 by Walt Disney Animation Studios” and it is intended as a requirement to accomplish a degree at the Faculty of Humanities Sam Ratulangi University. The aims of this study are to analyze the friendship aspect and the depiction of friendship reflected in the film Big Hero 6 through the portrayal of the characters named, Hiro, Go Go, Honey Lemon, Fred, Wasabi, dan Baymax. Theories from some experts are being applied in this study, such as theory from Dessai (2010) to unfold the definition of friendship in general and theory from Grieff (2009) to describe the elements of maintaining friendship. The results show that 1) the characters portray 5 friendship aspects which are solidarity, sacrifice, trust, understanding, and teamwork; (2) the depictions of friendship through some characters that are always there for Hiro; Baymax who gives his life for Hiro, the shape of trust between Hiro and Baymax, Baymax’s sensitivity of understanding the circumstances, and hand in hand to defeat the villain.

Keywords: *Friendship, Film, Animation, Big Hero 6.*

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada umumnya sastra hanya merujuk pada sebuah karya yang berupa tulisan. Secara etimologis, sastra berasal dari Bahasa Latin “litteratura” yang diambil dari kata “littera” atau dalam Bahasa Inggris “letter” yang berarti satuan terkecil dalam penulisan abjad (Klarer, 1999:1). Bertahun-tahun yang lalu pada awal munculnya sastra, karya-karya yang dihasilkan hanya dalam bentuk drama, prosa, dan puisi; namun seiring berjalannya waktu, sastra berkembang mengikuti

¹ Mahasiswa yang bersangkutan

² Dosen Pembimbing Materi

³ Dosen Pembimbing Teknis

kemajuan zaman dan menjadi lebih modern sehingga tidak hanya terbatas pada sesuatu yang berbentuk tulisan tapi juga non-lisa, seperti film.

Menurut Klarer (1999:54), “di awal abad ke-21, sangatlah mustahil apabila kita memisahkan film yang sebagai jenis semi-tekstual dari kesusastraan. Film ditentukan berdasarkan teknik sastra, sebaliknya sastra menerapkan fitur-fitur perkembangan dari sebuah film. Fotografi juga memiliki dampak yang besar dalam seni perfilman dengan menggunakan teknologi-teknologi baru seperti computer, kamera, pengedit gambar dan lain-lain; meski begitu, unsur-unsur konvensional sastra seperti latar dan narasi tidak hilang. Villarejo (2007:25) menyatakan bahwa film berisi tentang perasaan, persepsi, dan reaksi manusia seiring munculnya hal-hal tersebut dalam memori manusia yang berisi tentang hal yang kita tahu dan telah ketahui serta tentang hal yang kita alami dan telah alami. Hal-hal tersebut muncul dan menjadi bagian dari kehidupan individu/pribadi manusia. Hal ini menerangkan bahwa film mencerminkan hidup yang dijalani oleh manusia setiap harinya. Dalam film, terdapat adegan yang bercerita tentang tawa, kesedihan, atau antusiasme, persis seperti hal-hal yang terjadi dalam hidup.

Selama dua dekade terakhir, terjadi pertumbuhan besar dalam perhatian akademisi terhadap film dan video dengan meningkatnya minat dalam animasi yang telah menjadi bagian dari pertumbuhan itu (Eugene, 1989:67). Film memiliki banyak aspek untuk dipelajari, sebagai contoh, aspek persahabatan. Dalam persahabatan, penulis mempelajari tentang kebersamaan, kesetiakawanan, kerja keras, dan sebagainya. Penulis juga melalui hal yang sama karena persahabatan sudah menjadi seperti keluarga kedua. Penulis merasakan bagaimana bertumbuh dan jatuh bersama dalam sebuah persahabatan. Salah satu film yang banyak mengandung aspek persahabatan adalah film *Big Hero 6*.

Penulis memilih judul “Aspek Persahabatan dalam Film *Big Hero 6* Produksi *Walt Disney Animation Studios*” karena penelitian ini penting untuk diteliti karena film ini terdapat implikasi positif yang menggambarkan aspek animasi dan aspek-aspek persahabatan dalam media film animasi. Penulis belajar tentang aspek penting yang dapat diterapkan dalam hidup tentang kebersamaan, kesetiakawanan, dan kerja sama.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dari penelitian ini, yaitu:

1. Aspek-aspek persahabatan apa sajakah yang terdapat dalam film *Big Hero 6*?
2. Bagaimana gambaran persahabatan sebagaimana terdapat dalam film *Big Hero 6*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengidentifikasi dan mebgklasifikasi aspek-aspek persahabatan yang terdapat dalam film *Big Hero 6*.
2. Untuk menganalisis gambaran persahabatan yang terdapat dalam film *Big Hero 6*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Secara teoretis, penelitian ini bertujuan untuk menerangkan bahwa film adalah salah satu bagian dari karya sastra selain drama, puisi, dan prosa; sebab film memiliki unsur-unsur kesusastraan. Selain itu, untuk menjelaskan bahwa film

sangatlah relevan dengan dunia nyata dan terdapat banyak aspek kehidupan yang terkandung di dalamnya, salah satunya ialah aspek persahabatan.

2. Secara praktis, penelitian ini bertujuan agar pembaca dapat memahami lebih jauh tentang persahabatan, arti persahabatan, dan kekuatan dibalik persahabatan itu. Penelitian ini juga bertujuan agar dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya dari peneliti lain yang berminat untuk meneliti tentang aspek persahabatan dalam film.

1.5 Tinjauan Pustaka

Berikut adalah penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan penulis:

1. “Analisis Nilai Persahabatan dalam Drama *The Merchant of Venice* karya William Shakespeare”, oleh Holung (2007).
2. “Aspek-aspek Persahabatan dalam Novel *The Adventures of Tom Sawyer* karya Mark Twain”, oleh Rumangat (2006).
3. “Analisa Psikologi pada Persahabatan Dua Tokoh Utama dalam Novel ‘*Veronica*’”, oleh Muharam (2009).
4. “Hubungan antara Pola *Parental Attachment* dengan *Friendship Quality* pada Remaja Awal”, oleh Sya’diyah (2018).
5. “Hubungan antara Persahabatan dengan *Self-Esteem*”, oleh Putri (2016).
6. “Makna Persahabatan dalam Film *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*”, oleh Mayangsari (2006).

Kesamaan yang ditemukan antara penelitian-penelitian di atas dan penelitian yaitu menjadikan persahabatan sebagai topik utama dari penelitian.

Perbedaannya Mayangsari (2006), Putri (2016), Rumangat (2006), dan Holung (2007) menggunakan teori aspek-aspek persahabatan. Sedangkan Syahdiyah (2018) dan Muharam (2008) menggunakan teori psikologi. Persamaan dari penelitian-penelitian di atas menggunakan metode kualitatif dengan mengumpulkan data dan menjabarkan fakta yang ada.

1.6 Landasan Teori

Satu hal yang perlu selalu diingat ialah dalam persahabatan terdapat lika-liku. Hal itu adalah sebuah kepastian yang kebanyakan orang harus hadapi dalam persahabatan. Hidup terdapat banyak ketidakpastian kita bisa saja bangun dengan kebahagiaan di pagi hari namun berakhir dengan rasa kesedihan di malam hari.

Film merupakan salah satu bagian dari karya sastra selain puisi, prosa, dan drama; walaupun film berkaitan erat dengan drama karena memiliki unsur-unsur yang serupa seperti alur, waktu, penokohan, latar, sudut pandang, dan gaya bahasa tetapi film secara teknis sangatlah dipengaruhi oleh kemajuan teknologi sebab kamera dan komputer sangatlah berperan penting dalam proses pembuatan sebuah film.

Dalam proses pembuatan film animasi, seorang *programmer* harus menggunakan unsur-unsur film berikut, pengambilan sudut gambar (cara pengambilan gambar disetiap adegan dalam film), penerangan (cara mendramatisir setiap adegan dengan menggunakan efek cahaya), pewarnaan (kombinasi warna yang berasal dari kostum, dandanan, tata rias rambut, terutama untuk film animasi, *programmer* harus memperhatikan dengan saksama pada penggunaan animasi komputer dalam pengaplikasian warna 3D animasi), suara (cara menciptakan suara

entah itu berasal dari suara tokoh, mesin mobil, dsb), dan pengeditan (tahap akhir film yang hampir selesai dibuat); film tersebut diedit oleh seorang editor untuk memastikan setiap detil sudah sempurna dan siap untuk diputar di bioskop (Elbert, 2013:85). Dalam pembuatan film juga terdapat tiga jenis film yang utama, yaitu realisme, klasik, dan formalisme. Film animasi termasuk dalam kategori formalism sebab film animasi menjadikan hal yang ilusi menjadi nyata (Elbert, 2013:120).

Menurut Dessai (2010:36), “persahabatan adalah hal penting dalam kehidupan manusia yang melibatkan sebuah rasa sayang dan moralitas juga pendekatan pragmatik dan material. Berteman adalah aspek inti dalam kehidupan sehari-hari manusia dalam lingkungan hidupnya.” Begitu pun yang terdapat dalam film ini, tokoh-tokohnya bersatu dan menghargai satu sama lain terlepas dari semua perbedaan yang ada pada setiap dari mereka. Geoffrey L. Grief (2008:81-85), berkata bahwa ada beberapa hal yang dapat kita lakukan untuk mempertahankan persahabatan:

1. Melakukan hal bersama.
2. Menjadi diri sendiri.
3. Memberi dukungan

Geoffrey (2009:70-75) juga mengemukakan bahwa terdapat beberapa aspek dalam persahabatan, yaitu:

1. Kesetiakawanan.
2. Pengorbanan.
3. Kepercayaan.
4. Pengertian.

VII. Metodologi

Metodologi penelitian yang dilakukan penulis ialah dengan menerapkan metode deskriptif. Metode deskriptif adalah jenis metode yang mencoba untuk menggambarkan dan menafsirkan objek (Best, 1982: 119). Langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Persiapan

Hal pertama yang dilakukan ialah menonton film *Big Hero 6* beberapa kali untuk memahami jalan ceritanya dengan baik. Sebagai tambahan, penulis juga menonton tayang di balik layar untuk memahami film tersebut dari sudut pandang para pemain dan kru sehingga penulis lebih memahami setiap detail tentang film tersebut.

2. Pengumpulan Data

Penulis mengumpulkan data dengan mengambil data primer dari obyek penelitian penulis yaitu film *Big Hero 6*. setiap detail seperti, narasi, dialog, dan foto adegan penting yang berkaitan dengan aspek-aspek persahabatan dalam film yang tergambar dari tokoh dikumpulkna penulis.

3. Analisa Data

Penulis menerapkan metode deskriptif dalam hal menganalisa data. Penulis menerapkan pendekatan intrinsic untuk menganalisa tentang tokoh, alur, dan latar; dan menerapkan pendekatan ekstrinsik untuk menganalisa aspek persahabatan yang terdapat dalam film. Untuk menganalisa data, penulis menerapkan teori dari Dessai (2010) untuk menjelaskan tentang arti persahabatan secara umum dan teori dari Grieff (2009) untuk menjelaskan karakteristik persahabatan.

II. ASPEK-ASPEK PERSAHABATAN DALAM FILM

Big Hero 6 adalah film animasi Disney yang sarat dengan berbagai aspek yang berharga dalam kehidupan, salah satunya adalah aspek tentang persahabatan. Aspek persahabatan yang terkandung dalam film ini menjadi kekuatan utama alur ceritanya. Hubungan persahabatan yang terjalin antara beberapa manusia dan robot yang digambarkan dengan apik oleh tokohnya yang bernama Hiro, Go Go, Wasabi, Honey Lemon, Fred, dan Baymax; memberikan pemahaman yang lebih luas kepada penontonya tentang arti sahabat yang sesungguhnya. Berikut adalah beberapa aspek persahabatan yang tergambar dalam film Big Hero 6 oleh teori dari Geoffrey L. Grieff (2009:70-75):

2.1 Kesetiakawanan



Beberapa momen dalam film yang menonjolkan nilai kesetiakawanan yaitu saat Hiro mengikuti pameran robot mereka hadir untuk mendukungnya. Dalam persahabatan penting adanya komitmen, jika tidak ada maka berarti kesetiakawanan tidak akan pernah terwujud.

2.2 Pengorbanan

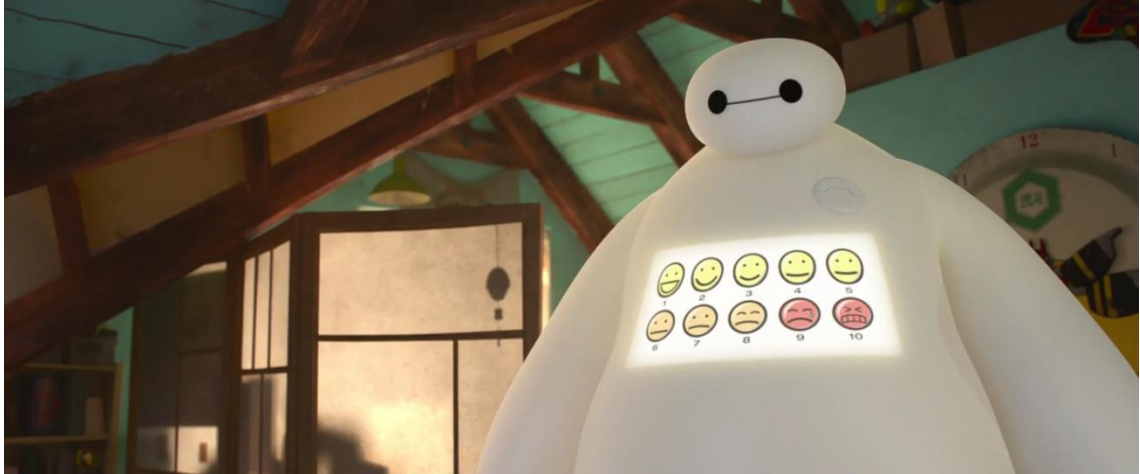
Aspek pengorbanan dapat terlihat jelas pada interaksi antara Hiro dan Baymax. Beberapa pengorbanan yang terjadi dalam film adalah saat Baymax berkorban untuk mencari tahu apa yang terjadi pada Mircrobotsnya, saat Baymax berkorban untuk mengikuti keinginan Hiro menjadi robot petarung, dan yang paling signifikan adalah ketika Baymax mengorbankan dirinya saat mereka terjebak dalam portal demi menyelamatkan seseorang.

2.3 Kepercayaan

Hubungan kekerabatan yang terjalin antara Hiro dan Baymax bertumbuh semakin erat hingga menumbuhkan rasa percaya pada mereka satu sama lain. Semenjak kakaknya tiada, Hiro banyak meluangkan waktu bersama Baymax selain Go go, Wasabi, Fred dan Honey Lemon. Mereka berdua kerap kali melakukan hal-hal bersama. Momen yang menunjukkan aspek kepercayaan antara mereka berdua ialah saat Baymax menunjukkan video singkat tentang Tadashi kepada Hiro saat mereka gagal dalam misi dan saat mereka berdua memutuskan masuk ke dalam portal untuk menyelamatkan outri Callaghan.

2.4 Pengertian

Baymax yang merupakan robot medis yang diprogram untuk memiliki kemampuan dalam mendeteksi apabila terjadi sesuatu pada pasiennya. Wujud pengertian Baymax dapat terlihat dari caranya mendeteksi kondisi fisik Hiro maupun teman-temannya saat kesehatan mereka terganggu. Dalam upaya mereka mencari tahu dalang dari kematian kakak Hiro, Baymax tak pernah lekang untuk terus menjaga kondisi mereka dalam keadaan stabil.



2.5 Kerja sama

Setelah kematian kakaknya, Hiro bersikeras untuk mencari tahu siapa dalang dibalik kematiannya. Semula Hiro hanya bekerja sama dengan Baymax untuk memecahkan masalah ini, namun Baymax sudah terlanjur menelpon Go go, Wasabi, Fred dan Honey Lemon hingga akhirnya mau tidak mau Hiro pun melibatkan mereka. Dalam upaya yang cukup rumit ini, mereka semua bekerja sama segigih mungkin untuk mengetahui pelakunya. Hiro pun memutuskan untuk merancangkan mereka kostum dan alat yang menjadikan mereka pahlawan super. Setelah berbagai upaya yang dikerahkan bersama, akhirnya mereka pun mengetahui bahwa pelakunya ialah Profesor Robert Callaghan, dekan Institut San Fransokyo, kerabat Tadashi, Go go, Wasabi, Fred dan Honey Lemon sendiri.

III. GAMBARAN ASPEK PERSAHABATAN DALAM FILM

3.1 Komitmen dalam Persahabatan

Go go, Wasabi, Fred, Honey Lemon telah menjadi teman Hiro sejak Tadashi saling memperkenalkan mereka satu sama lain dan mulai saat itu mereka selalu ada untuk Hiro

tak peduli dalam keadaan apapun. Saat Hiro hendak untuk ikut dalam pameran robot yang diselenggarakan Institut San Fransokyo sebagai jalur masuk ke sana, Go go, Wasabi, Fred, Honey Lemon hadir memberinya semangat sebelum naik ke atas panggung.



Go go, Wasabi, Fred, Honey Lemon datang ke pameran untuk mendukung Hiro.

Announcer: "Next presenter, Hiro Hamada."

Fred: (Chuckling) "Oh, yeah. This is it."

Hiro: "I guess I'm up."

Honey Lemon: "Okay, photo, photo! Everybody say, 'Hiro.'"

All: "Hiro!"

Fred: "Yeah!"

Honey Lemon: "We love you, Hiro. Good luck!"

Go go: "Don't mess it up."

Wasabi: "Break a leg, little man."

Fred: "Science, yeah!"

Tadashi: "All right, bro. This is it. (Offering fist bump) Come on. Don't leave me hanging. What's going on?"

Hiro: (Feeling insecure) "I really want to go here."

Tadashi: "Hey, You got this."

(00:16:49,160 - 00:17:20,002)

2.2 Rela Berkorban

Saat Hiro dan Baymax berada di dalam kamar. Hiro hendak mematikan Baymax namun dia tidak sengaja terjatuh. Dia menemukan ada sesuatu yang bergerak-gerak di dalam jaket yang ada di kolong tempat tidurnya. Ternyata itu adalah Microbots.

Microbots adalah robot-robot kecil berjumlah ribuan yang dirancangnya untuk pameran masuk institut, ternyata Microbotsnya masih tersisa satu di saku. Microbots itu bergerak-gerak seakan menuju ke arah sesuatu namun Hiro mengira itu rusak karena sisanya sudah hancur di gedung pameran saat terjadi kebakaran dimana Tadashi akhirnya meninggal. Baymax berkata pada Hiro bahwa Microbotsnya bergerak-gerak tapi Hiro sudah tak mempedulikannya. Hiro dengan tidak sengaja menyuruh Baymax untuk pergi mencari Microbotsnya yang lain, Baymax pun berkorban untuk mengikuti apa yang Hiro katakan. Semula Hiro berpikir bahwa Baymax tidak serius. Saat dia menengadah ke belakang, Baymax sudah pergi keluar rumah untuk mencari Microbotsnya. Baymax yang fokus mencari Microbots sedikit menyebabkan keributan di jalanan dan Hiro pun langsung segera menyusulnya.



Hiro tidak sengaja menyuruh Baymax mencari Microbotsnya dan Baymax pun langsung bertindak.

Hiro: (Flipping) "Whoa!"

(Something's Rustling in a pocket)

Hiro: (Exhales) "Huh?"

(Something's Whirring)

(Hiro's reaching out the pocket)

Hiro: "My microbot? This doesn't make any sense."

Baymax: "Puberty can often be a confusing time for a young adolescent flowering into manhood."

Hiro: "No. The thing is attracted to the other microbots, but that's impossible. They were destroyed in the fire. Dumb thing's broken."

(Microbots Beeping)

Baymax: (Seeing Closely) "Your tiny robot is trying to go somewhere."

Hiro: "Oh, yeah? Why don't you, uh, find out where it's trying to go?"

Baymax: "Would that stabilize your pubescent mood swings?"

Hiro: "Uh-huh. Absolutely."

(Door Opens)

(Door Closes)

(Bell Chimes)

Hiro: "Uh... Baymax?" (Looking for the Entire Room) "Baymax? Baymax?"

(Horn Honking)

(Brakes Screeching)

Hiro: (Spotting Baymax from the Window) "What?" (Grunts)

(00:28:27,160 - 00:29:42,246)

2.3 Bentuk Kepercayaan antara Hiro dan Baymax

Saat misi mereka untuk mencari tahu dalang kematian kakaknya gagal, Hiro sangatlah kesal. Dia merasa tidak berhasil menuntaskan keinginannya untuk menghukum sang pelaku dengan hukuman yang setimpal. Akibat dari pertarungan yang sengit, beberapa sistem dalam diri Baymax harus diperbaiki. Hiro memperbaiki sistemnya namun Baymax mendeteksi bahwa Hiro tenggelam dalam rasa kekesalan untuk membalas dendam kepada sang pelaku. Dia menyuruh Baymax untuk membuka akses datanya namun Baymax tidak serta-merta membukanya. Hiro pun muak dan memukul-mukuli Baymax namun Baymax tidak membalas namun justru memberikan rasa kepercayaan pada Hiro. Baymax berkata bahwa dia tidak diprogram Tadashi untuk menyerang. Hiro berkata bahwa Tadashi telah tiada namun Baymax memberikan kepercayaan pada Hiro bahwa Tadashi masih ada. Hiro yang tidak paham dengan maksud Baymax yang sebenarnya terus-terusan memukul Baymax sebagai luapan kekesalannya. Baymax pun menampilkan video Tadashi kepada Hiro.



Baymax menayangkan video Tadashi hingga membuat Hiro terharu.

Baymax: "Your blood pressure is elevated. You appear to be distressed."

Hiro: "I'm fine! (Putting Helmet On to Baymax) There. Is it working?"

Baymax: "My sensor is operational."

Hiro: "Good. Then let's get... (Trying to Open Baymax's Access) What?"

Baymax: "Are you going to remove my healthcare chip?"

Hiro: "Yes. Open!"

Baymax: "My purpose is to heal the sick and injured."

Hiro: (Grunts) "Baymax, open your access port."

Baymax: "Do you want me to terminate Professor Callaghan?"

Hiro: "Just open!"

Baymax: "Will terminating Professor Callaghan improve your emotional state?"

Hiro: "Yes! No! I don't know! (Pressing the Button) Open your access!"

Baymax: "Is this what Tadashi wanted?"

Hiro: (Grunting) "It doesn't matter!"

Baymax: "Tadashi programmed me to aid and..."

Hiro: "Tadashi's gone! Tadashi's gone."

Baymax: "Tadashi is here."

Hiro: "No. He's not here."

Baymax: "Tadashi is here." (Playing Tadashi's Video)

(Emotional Video Playing)

Hiro: (Sniffles) "Thank you, Baymax. I'm so sorry. I guess I'm not like my brother."

(01:12:07,640 - 01:15:10,401)

2.4 Kepekaan dan Sensitifitas Baymax Memahami Situasi dan Kondisi

Baymax awalnya adalah robot medis yang dirancang Tadashi untuk merawat orang-orang. Baymax dapat mendeteksi segala macam penyakit pasiennya. Baymax menampilkan banyak wujud pengertianya melalui caranya merawat siapapun yang

memerlukan layanan kesehatan darinya. Banyak terdapat adegan dalam film dimana Baymax mendeteksi kondisi fisik Hiro saat sedang tidak stabil dan langsung memberikan penanganan terbaiknya. Saat Tadashi membawa Hiro ke kampusnya untuk pertama kali, dia memperkenalkan Hiro pada robot hasil ciptaannya, Baymax. Tadashi melakukan uji coba kemampuan Baymax pada Hiro.



Baymax diperkenalkan oleh Tadashi kepada Hiro pertama kalinya.

Baymax: "Hello. I am Baymax. Your personal healthcare companion. I was alerted to the need for medical attention when you said, 'Ow.'"

Hiro: "A robotic nurse."

Baymax: "On a scale of 1 to 10, how would you rate your pain?"

Hiro: "Physical or emotional?"

Baymax: "I will scan you now. (Beeping) Scan complete. You have a slight epidermal abrasion on your forearm. I suggest an anti-bacterial spray."

Hiro: "Whoa, whoa, whoa. What's in the spray, specifically?"

Baymax: "The primary ingredient is bacitracin."

Hiro: (Clicks Tongue) "That's a bummer. I'm actually allergic to that."

*Baymax: "You are not allergic to bacitracin. You do have a mild allergy to... peanuts."
(Spraying Hiro's Forearm)*

(00:11:29,440 - 00:12:14,521)

2.5 Defensif dari Musuh

Saat Hiro berencana untuk menyerang pelaku pembunuhan kakaknya Tadashi bersama Baymax di pelabuhan pada malam hari, Go go, Wasabi, Fred dan Honey Lemon datang tanpa disangka-sangka. Mereka datang karena Baymax menghubungi

mereka sebelumnya. Saat mereka berbincang satu sama lain, mereka diserang oleh sang pelaku dengan Microbots ciptaan Hiro. Alhasil, proses kejar-mengejar pun terjadi. Go go, Wasabi, Fred, Honey Lemon dan Baymax pun menyelamatkan diri dengan menaiki mobil. Sang pelaku bertopeng tersebut mengejar mereka hingga mobil mereka tercebur ke dalam laut. Untunglah, Baymax menyelamatkan mereka. Mereka memutuskan untuk berunding masalah pelaku bertopeng tersebut. Mereka pun berunding di rumah Fred. Saat di rumah Fred, mereka bekerja sama membahas siapa dan bagaimana cara untuk menaklukkan pelaku bertopeng tersebut.



Go go, Wasabi, Fred, Honey Lemon dan Hiro mencari tahu bersama dalang pembunuhan Tadashi.

Hiro: (Draws a Sketch) "Does this symbol mean anything to you guys?"

Fred: "Yes! It's a bird!"

Hiro: "No! The guy in the mask was carrying something with this symbol on it."

Baymax: "Apprehending the man in the mask will improve Hiro's emotional state."

Go go: "Apprehend him? We don't even know who he is."

Fred: "I have a theory."

Wasabi: "Dr. Slaughter, MD?"

Fred: "Actually, millionaire weapons designer, Malcolm Chazzletick."

Hiro: "The Annihilator?"

Fred: "Behind the mask, industrialist Reid Axworthy."

Go go: "Baron von Destruct? Oh, just get to the point!"

Fred: "Don't you guys get it? The man in the mask who attacked us is none other than... Voilà! Alistair Krei."

Hiro: "What?"

Fred: "Think about it. Krei wanted your microbots, and you said no. But rules don't apply to a man like Krei."

Hiro: "There's no way. The guy is too high profile."

Honey Lemon: "Then who was that guy in the mask?"

Hiro: (Stammering) "I don't know. We don't know anything about him."

(00:52:24,720 - 00:53:23,402)

IV. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, penulis menarik kesimpulan yaitu dalam hubungan persahabatan yang terjalin antara Hiro, Baymax, Go Go, Wasabi, Honey Lemon, dan Fred dalam film *Big Hero 6* terdapat beberapa-beberapa aspek penting yang terlihat dalam persahabatan mereka yaitu:

1. Adanya kesetiakawanan yaitu karena mereka memiliki komitmen.
2. Adanya pengorbanan dalam melawan musuh karena mereka rela mati demi teman.
3. Adanya kepercayaan dan pengertian antara Hiro dan Baymax, seperti pada saat Hiro marah karena kakaknya meninggal dimana Baymax selalu datang untuk menghibur.
4. Adanya kerjasama antara Baymax, Hiro dan teman-temannya yang dilakukan dengan menyerang musuh melalui segala kekuatan dan keistimewaan masing-masing.

Melalui aspek-aspek tersebut, tercerminlah sebuah gambaran persahabatan dari karakter mereka yang kemudian dapat dipahami bahwa mereka selalu ada untuk Hiro dan Baymax selalu berkorban untuk Hiro sehingga dapat menunjukkan adanya kepercayaan antara Baymax dan Hiro. Baymax memiliki kepekaan dalam memahami kondisi, dan mereka ini bersama-sama berjuang mengalahkan musuh.

4.2 Saran

Suatu karya sastra akan lebih bernilai jika mengandung hal-hal yang bermanfaat bagi manusia. Selain sebagai sarana hiburan dan pembelajaran, film juga terkadang berisi kritik-kritik tentang kehidupan. Dalam film ini penonton diajarkan untuk lebih memahami dan menghargai arti dari sebuah persahabatan.

Berdasarkan pengetahuan yang terdapat dalam film *Big Hero 6*, tidak sedikit pelajaran yang dapat diperoleh tentang masalah-masalah yang terjadi dalam kehidupan. *Big Hero 6* adalah film inspiratif yang memiliki banyak aspek untuk diteliti. Penulis hanya berfokus pada satu aspek saja yaitu persahabatan. Oleh karena itu, semoga film ini dapat menjadi sumber bagi mereka yang hendak melakukan penelitian mengenai aspek-aspek lainnya seperti tentang perjuangan hidup, persaudaraan, keluarga, dan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Eugene. 1989. *Toward the Theory of Animation*. The Velvet Light Trap Madison: Wisconsin.
- Dessai, Amit dan Evan Killick. 2010. *The ways of Friendship: Anthropological Perspectives*. United States: Berghan Books.
- Elbert, Jason. 2013. *Understanding Film Theory: An Essential Guide*. England: Brittanica Manchester.
- Friendship. 2009. *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Diakses dari: plato.stanford.edu/entires/freidnship
- Grieff, Geoffrey L. 2009. *Buddy System: Understanding Male Friendship*. New York: Oxford University Press, Inc.
- Holung, Junaidy. 2007. "Analisis Nilai Persahabatan dalam Drama *The Merchant of Venice* karya William Shakespeare". Manado: Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Sam Ratulangi.
- Klarer, Mario. 1999. *An Introduction to Literary Studies*. England: Routledge.

- Mayangsari, Ika. 2006. "Makna Persahabatan dalam Film *Harry Potter and the Prisoner of Azkaba*". Jakarta: Fakultas Ilmu Budaya dan Sastra. Universitas Islam Syarif Hidayatullah.
- Putri, Anika. 2016. "Hubungan antara Persahabatan dengan Self-Esteem". Surakarta: Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah.
- Rumangat, Rio Herol. 2006. "Aspek-aspek Persahabatan dalam Novel *The Adventures of Tom Sawyer* karya Mark Twain." Manado: Fakultas Sastra. Universitas Sam Ratulangi.
- Sya'diyah, Cholifatus. 2018. "Hubungan antara Pola *Parental Attachment* dengan *Friendship Quality* pada Remaja Awal". Surabaya: Fakultas Psikologi dan Kesehatan. Universitas Negeri Sunan Ampel.
- Villarejo, Amy. 2007. *Film Studies: The Basics*. England: Routledge.