

Representasi Resistensi Identitas dan Sistem Kekuasaan dalam Film *The Maze Runner (2014): Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce*

Andiani Nazhara

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Majalengka

*andianinazhara0311@gmail.com

ABSTRACT

*Film, as a medium of communication, serves not only as entertainment but also as a representation of social reality. This study aims to analyze how identity resistance and systems of power are represented in the film *The Maze Runner (2014)*. The research focuses on how individuals in the film confront the construction of identity imposed by a repressive system of power. The method used is Charles Sanders Peirce's semiotic analysis with a descriptive qualitative approach, additionally supported by Michel Foucault's theory of power to interpret the modern discourse of power operating through surveillance and the control of identity. Data were collected through observations of scenes related to the themes of identity and power, then analyzed using the components of sign, object, and interpretant. The results show that *The Maze Runner (2014)* represents systems of power through visual symbols such as the Maze, the Box, the Grievors, the WCKD control room, and social dynamics among characters. Power is depicted as a mechanism that controls individuals through memory erasure, surveillance, and the instillation of fear. On the other hand, the character Thomas embodies identity resistance by rejecting the identity imposed by WCKD, questioning the system, and striving to break free from its control. This film not only presents an adventure narrative but also critiques the dynamics of power in shaping individual identity. Future research is recommended to explore similar themes in other films using different semiotic approaches for comparison.*

Keywords: Charles Sanders Peirce; Film; Semiotic; *The Maze Runner*

ABSTRAK

Film sebagai media komunikasi tidak hanya berperan sebagai hiburan, tetapi juga sebagai representasi realitas sosial. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana resistensi identitas dan sistem kekuasaan direpresentasikan dalam film *The Maze Runner (2014)*. Fokus penelitian diarahkan pada bagaimana individu dalam film menghadapi pembentukan identitas yang dipaksakan oleh sistem kekuasaan yang represif. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis semiotika Charles Sanders Peirce, dengan pendekatan kualitatif deskriptif, serta didukung oleh teori kekuasaan Michel Foucault untuk menafsirkan wacana kekuasaan modern yang bekerja melalui pengawasan dan pengendalian identitas. Data diperoleh melalui observasi terhadap adegan-adegan dalam film yang berkaitan dengan tema identitas dan kekuasaan, kemudian dianalisis berdasarkan komponen *sign*, *object*, dan *interpretant*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film *The Maze Runner (2014)* merepresentasikan sistem kekuasaan melalui simbol-simbol visual seperti labirin, *The Box*, *Grievors*, ruang kontrol *WCKD*, serta dinamika sosial antar karakter. Sistem kekuasaan digambarkan sebagai mekanisme yang mengontrol individu melalui penghapusan identitas, pengawasan, serta penanaman rasa takut. Di sisi lain, karakter Thomas memperlihatkan bentuk resistensi identitas, di mana ia berusaha menolak identitas yang dipaksakan *WCKD*, mempertanyakan sistem, dan berupaya keluar dari kontrol kekuasaan tersebut. Penelitian ini menyimpulkan bahwa film *The Maze Runner (2014)* tidak hanya menyajikan narasi petualangan, tetapi juga mengkritik dinamika kekuasaan dalam pembentukan identitas individu. Disarankan agar penelitian selanjutnya mengkaji representasi resistensi identitas dalam film lain dengan pendekatan semiotika yang berbeda sebagai pembandingan.

Kata-kata Kunci: Charles Sanders Peirce; Film; Semiotika; *The Maze Runner*

Korespondensi: Andiani Nazhara, Prodi Komunikasi FISIP Universitas Majalengka. Jl. KH. Abdul Halim No.103

WhatsApp: 087878130743 **Email:** andianinazhara0311@gmail.com

Submitted: Juni 2025 | **Accepted:** Desember 2025 | **Published:** Desember 2025

E-ISSN : 3063 9700 | **Website:** <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/jumash>

PENDAHULUAN

Dalam era modern, media tidak hanya berperan sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat representasi sosial yang sangat kuat. Media massa, termasuk film, menjadi ruang di mana berbagai nilai, norma, konflik sosial, serta dinamika identitas dapat disampaikan secara eksplisit maupun implisit. Film dalam pengertian sempit adalah penyajian gambar lewat layar lebar, tetapi dalam pengertian lebih luas bisa juga termasuk yang disiarkan TV, Cangara (dalam Utama, et al 2023). Film dengan kemampuan daya visualnya yang dikurung audio yang khas, sangat efektif sebagai media hiburan dan juga sebagai media pendidikan dan penyuluhan. Film bisa diputar berulang kali pada tempat dan khalayak yang berbeda.

Komunikasi massa secara luas ialah kegiatan yang dilakukan antara satu orang atau lebih untuk menyampaikan pesan melalui media massa cetak, elektronik ataupun digital dengan mengharapkan adanya timbal balik. Sedangkan komunikasi massa secara sempit merupakan komunikasi yang ditujukan kepada orang banyak. (Kustiawan, et al, 2022). Film, sebagai komunikasi massa dengan kekuatan narasi visual dan simboliknya, memungkinkan pembentukan makna secara lebih luas di benak penonton, tidak hanya melalui alur cerita, tetapi juga melalui konstruksi tanda-tanda visual yang kaya akan makna. Oleh karena itu, film kerap dijadikan sebagai objek penelitian dalam kajian komunikasi untuk memahami bagaimana realitas sosial dikonstruksikan dan direpresentasikan.

Dalam dunia komunikasi, salah satu isu yang sering diangkat dalam media film adalah persoalan identitas individu di tengah tekanan sosial. Identitas merupakan bagian fundamental dalam kehidupan manusia. Identitas tidak hanya mencakup siapa individu itu secara pribadi, tetapi juga bagaimana individu dipandang oleh lingkungan sosialnya, serta bagaimana individu merespons ekspektasi, tekanan, maupun pembatasan yang diberikan oleh masyarakat di sekitarnya. Pembentukan identitas tidak pernah terjadi secara mandiri, melainkan selalu berada dalam relasi yang kompleks antara individu dengan lingkungan sosial, budaya, serta kekuasaan yang ada. Pada titik inilah muncul dinamika resistensi identitas, yaitu upaya individu untuk menegosiasikan, mempertahankan, atau bahkan menolak identitas yang dipaksakan oleh sistem sosial atau kekuasaan.

Resistensi identitas menjadi semakin menarik untuk dikaji ketika individu dihadapkan pada sistem kekuasaan yang sifatnya totalitarian, di mana kebebasan individu sangat dibatasi, dan setiap keputusan mengenai identitas personal ditentukan oleh pihak yang berkuasa. Resistensi difokuskan pada bentuk-bentuk perlawanan dalam kehidupan sehari-hari yang ada dan terjadi dalam masyarakat, Scott (dalam Juminto & Saksono, 2021). Dalam situasi seperti ini, konflik antara keinginan individu untuk menentukan identitasnya sendiri dengan tuntutan sistem menjadi konflik utama yang tidak hanya berdampak pada kehidupan personal, tetapi juga pada tatanan sosial secara keseluruhan.

Film *The Maze Runner* (2014) merupakan salah satu karya sinematik yang secara kuat merepresentasikan konflik resistensi identitas di bawah tekanan sistem sosial yang represif. Film ini merupakan film fiksi ilmiah aksi yang disutradarai oleh Wes Ball, diadaptasi dari novel yang ditulis *James Dashner* dan diterbitkan pada tahun 2009 (Amaris, A. A, et al, 2022). Fiksi adalah buku yang mengandung materi berupa cerita, legenda, atau dongeng (Mukaramah, et al, 2020). Film ini merupakan bagian pertama dari *The Maze Runner Trilogy*. *The Maze Runner* (2014) bercerita tentang seorang remaja bernama Thomas yang tiba-tiba terbangun di sebuah tempat misterius yang disebut *The Glade*. Ia tidak ingat apa pun tentang masa lalunya, kecuali namanya. *The Glade* dikelilingi oleh labirin raksasa yang terus berubah dan dipenuhi oleh makhluk berbahaya yang disebut *Grievors*. Setiap bulan, seorang anak baru dikirim ke *Glade*. Para penghuni *Glade* harus mencari cara untuk keluar dari labirin sambil membangun komunitas di dalamnya. Eksperimen manusia ini dilakukan oleh organisasi misterius bernama *WCKD* (*World In Catastrophe Killzone Experiment Department*)

Organisasi ini melakukan eksperimen pada anak-anak untuk mencari obat dari virus mematikan yang menghancurkan dunia (*The Flare*). Di film pertama, peran *WCKD* masih misterius, apakah mereka baik atau jahat, tapi sebagian besar karakter merasa mereka adalah pihak yang kejam karena mengorbankan anak-anak untuk eksperimen. Para remaja ditempatkan dalam suatu sistem sosial buatan yang secara tidak langsung memaksa mereka untuk tunduk dan mengikuti aturan yang berlaku di tempat tersebut.

Tokoh utama dalam film ini, Thomas, menjadi representasi dari individu yang menolak tunduk begitu saja pada sistem yang mengekang. Sejak awal kemunculannya, Thomas sudah memperlihatkan sikap yang berbeda dibandingkan remaja lainnya di *Glade*. Rasa ingin tahunya yang tinggi membuatnya mempertanyakan sistem yang

mengatur kehidupannya, mendorongnya untuk mencari kebenaran di balik eksistensi labirin. Labirin atau *maze* adalah sebuah *puzzle* dalam bentuk percabangan jalan yang kompleks dan memiliki banyak jalan buntu. Labirin-labirin ini secara tidak langsung menyesatkan orang asing yang masuk ke dalamnya. (Abdulghani, T, et al, 2017). Dalam proses ini, Thomas tidak hanya menghadapi tekanan dari sistem eksternal yang mengendalikan labirin, tetapi juga tekanan sosial dari dalam kelompoknya sendiri, di mana sebagian anggota *Glade* merasa lebih nyaman mengikuti aturan yang ada dibandingkan menghadapi risiko melawan sistem.

The Maze Runner tidak sekadar menghadirkan narasi survival atau petualangan belaka, tetapi secara lebih dalam merefleksikan problematika sosial tentang bagaimana sistem kekuasaan dapat menciptakan skema kontrol terhadap identitas individu. Sistem yang dibangun oleh organisasi *WCKD* (*World Catastrophe Killzone Department*) merepresentasikan bentuk kontrol kekuasaan yang menggunakan manipulasi ingatan, pengawasan, hingga eksperimen sosial untuk menundukkan individu dalam rangka kepentingan yang lebih besar menurut versi mereka sendiri. Sementara itu, Thomas menjadi representasi resistensi identitas, di mana ia berusaha menolak identitas yang dipaksakan oleh sistem, dan memilih untuk menemukan kebenaran serta menentukan identitasnya sendiri secara bebas.

Representasi merupakan suatu proses untuk memproduksi makna dari konsep yang ada di pikiran manusia melalui bahasa dan dimanfaatkan untuk membantu kita guna mengetahui makna, (Yuwita, N, 2018). Representasi visual dalam film *The Maze Runner* sangat kaya akan simbol-simbol yang mencerminkan konflik resistensi identitas dan sistem kekuasaan tersebut. Mulai dari labirin yang berfungsi sebagai metafora sistem sosial yang mengekang, organisasi *WCKD* yang menjadi simbol kekuasaan totalitarian, hingga karakter *Grievors* yang melambangkan ancaman bagi siapa saja yang mencoba melawan sistem. Selain itu, dinamika kelompok di dalam *Glade* juga memperlihatkan bagaimana tekanan sosial internal dapat memengaruhi proses pembentukan identitas individu.

Dalam konteks kajian komunikasi, khususnya melalui pendekatan semiotika, film seperti *The Maze Runner* dapat menjadi objek analisis yang sangat relevan. Semiotika memungkinkan peneliti untuk membedah makna dari berbagai tanda visual yang muncul dalam film, serta mengungkap bagaimana tanda-tanda tersebut membentuk makna sosial

di benak audiens. Salah satu pendekatan semiotika yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori semiotika Charles Sanders Peirce. Peirce membagi proses makna menjadi tiga elemen utama, yaitu *sign* (tanda), *object* (objek yang dirujuk tanda), dan *interpretant* (makna yang dihasilkan dari hubungan antara tanda dan objek). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengurai simbol-simbol visual dalam film secara sistematis dan mendalam.

Pemilihan pendekatan semiotika Peirce dalam penelitian ini didasarkan pada kemampuannya untuk menganalisis bagaimana makna-makna sosial dikonstruksikan melalui tanda-tanda visual dalam film. Dengan menganalisis elemen-elemen visual dalam *The Maze Runner* seperti labirin, *Griever*s, organisasi *WCKD*, maupun interaksi sosial antar tokohnya, penelitian ini bertujuan mengungkap bagaimana sistem kekuasaan dan resistensi identitas direpresentasikan secara simbolik kepada audiens. Selain itu, melalui analisis semiotika Peirce, penelitian ini juga ingin menunjukkan bagaimana media film turut merefleksikan realitas sosial yang dekat dengan kehidupan masyarakat modern, di mana individu sering kali dihadapkan pada dilema identitas yang dibentuk oleh tekanan sistem sosial.

Untuk membaca mekanisme kekuasaan yang bekerja dalam film, penelitian ini tidak hanya menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce, tetapi juga memanfaatkan pemikiran Michel Foucault mengenai kekuasaan. Salah satu ciri utama dari konsep kekuasaan Foucault adalah bahwa kekuasaan bukan hanya tentang kontrol langsung (Tio, T, 2024) melainkan juga melalui pengawasan, pengaturan ruang, dan produksi pengetahuan yang membentuk identitas individu secara halus. Dalam konteks film *The Maze Runner* (2014), wacana kekuasaan semacam ini terlihat dalam cara sistem menghapus memori, membagi peran sosial, dan menanamkan ketakutan melalui pengawasan tersembunyi. Oleh karena itu, teori Foucault digunakan untuk memperdalam pemahaman terhadap bagaimana sistem kekuasaan dalam film bekerja secara simbolik dan struktural terhadap identitas para tokohnya.

Penelitian mengenai representasi resistensi identitas dan system kekuasaan dalam film *The Maze Runner* diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian komunikasi, khususnya dalam kajian media dan semiotika. Film sebagai media populer bukan sekadar berisi alur cerita fiktif, tetapi juga merupakan cerminan dari konstruksi sosial yang terjadi dalam masyarakat. Dengan demikian, penelitian ini juga

diharapkan dapat memperluas pemahaman mengenai bagaimana media membentuk wacana identitas, kekuasaan, dan resistensi dalam kehidupan sosial kontemporer.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis semiotika. Penelitian kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis (Wekke, et al, 2019). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman makna yang terkandung dalam tanda-tanda visual dalam film, bukan pada pengukuran atau pengujian hipotesis kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Menurut Charles Sanders Peirce, semiotika mempelajari bagaimana menafsirkan bentuk-bentuk simbolik, Hasrulah (dalam Putri & Putri, 2021). Semiotika mempelajari tentang sistem sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti (Puspitasari, D. R., 2021). Sebuah tanda atau representamen menurut Charles S Peirce adalah sesuatu yang dibagi seseorang mewakili sesuatu yang lain dalam beberapa hal atau kapasitas. Sesuatu yang lain itu oleh Peirce disebut interpretant dari tanda yang pertama, pada gilirannya akan mengacu pada Objek tertentu. Dengan demikian menurut Peirce, sebuah tanda atau representamen memiliki relasi 'semiosis' merupakan suatu proses yang memadukan entitas (berupa representamen) dengan entitas lain yang disebut sebagai objek. Proses ini oleh Peirce disebut sebagai signifikasi, Wibowo (dalam Fahlevi, A. R & Rachmaria, L, 2021).

Selain menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce untuk mengidentifikasi makna simbol visual, penelitian ini juga mengacu pada teori kekuasaan Michel Foucault sebagai kerangka interpretatif. Foucault menyoroti bagaimana kekuasaan modern bekerja melalui mekanisme pengawasan, penghapusan identitas, dan pembentukan subjek yang patuh terhadap sistem. Teori ini digunakan untuk memperdalam analisis mengenai bagaimana sistem kekuasaan dalam film tidak hanya bersifat represif secara fisik, tetapi juga bekerja secara halus melalui wacana, norma, dan struktur sosial yang menundukkan individu. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan makna-makna yang muncul dalam representasi resistensi identitas dan sistem kekuasaan melalui simbol-simbol visual dalam film. Objek penelitian ini adalah film *The Maze Runner (2014)* yang disutradarai oleh Wes Ball. Film ini dipilih karena secara naratif dan visual menampilkan banyak simbol yang relevan dengan tema resistensi identitas dan sistem kekuasaan sosial. Subjek penelitian dalam konteks ini

adalah adegan-adegan kunci, simbol visual, serta narasi yang berkaitan dengan topik penelitian. Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu satu minggu. Lokasi penelitian dilakukan secara mandiri oleh peneliti dengan menonton film secara daring di tempat domisili peneliti.


Sampel adegan dipilih berdasarkan keterkaitannya dengan konflik identitas, kekuasaan sistem, serta interaksi karakter utama. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi non-partisipan melalui proses menonton film secara menyeluruh. Peneliti mencatat setiap adegan yang menampilkan simbol visual, konflik identitas, serta dinamika kekuasaan dalam narasi film. Setiap tanda visual yang muncul diidentifikasi dan dikategorikan untuk dianalisis lebih lanjut. Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan metode analisis teori semiotika Charles Sanders Peirce, yang membagi proses pemaknaan menjadi tiga elemen utama: *Triangle Of Meaning* yang terdiri dari *sign* (tanda), *object* (objek yang dirujuk oleh tanda), dan *interpretant* (makna yang dihasilkan dari hubungan antara tanda dan objek), (Ersyad, 2021). Analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif untuk menguraikan makna di balik representasi resistensi identitas dan sistem kekuasaan dalam film.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada analisis representasi resistensi identitas dan sistem kekuasaan dalam film *The Maze Runner (2014)*, menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Film ini menyajikan beragam tanda visual yang secara kompleks menggambarkan bagaimana individu berhadapan dengan sistem sosial yang mengekang, serta bagaimana proses resistensi identitas terjadi dalam konteks kekuasaan yang represif. Dalam konteks semiotika Peirce, tanda (*sign*) selalu menghubungkan objek (*object*) dengan interpretan (*interpretant*), yakni makna yang muncul dari proses penandaan tersebut. Dengan menganalisis adegan-adegan kunci dalam film, penelitian ini berusaha mengungkap bagaimana tanda-tanda visual dalam *The Maze Runner (2014)* merepresentasikan konflik identitas dan kekuasaan sosial.

Film *The Maze Runner (2014)* dimulai dengan adegan Thomas yang terbangun dalam lift logam yang naik ke permukaan sebuah tempat asing bernama *Glade*. Ketika pintu lift terbuka, Thomas mendapati dirinya dikelilingi oleh sekelompok remaja laki-laki yang sebelumnya telah lebih dulu tinggal di *Glade*. Tidak ada yang mengetahui

bagaimana mereka bisa sampai di sana, dan ingatan mereka tentang masa lalu sepenuhnya terhapus. Identitas mereka secara personal telah dihilangkan oleh sistem.

<i>Sign</i>	 <p style="text-align: center;">Gambar 1. Thomas memasuki Glade</p>
<i>Object</i>	Proses masuknya individu ke dalam sistem sosial baru
<i>Interpretant</i>	Simbol dimulainya penetapan identitas baru yang dikontrol oleh kekuasaan

Sumber : Film *The Maze Runner* (2014)

Kondisi ini secara jelas menggambarkan bagaimana seorang individu dimasukkan ke dalam sebuah sistem sosial yang telah terbentuk dan diatur sebelumnya, di mana individu tersebut tidak diberikan ruang atau kesempatan untuk secara bebas menentukan identitas, pilihan hidup, maupun peran sosialnya sendiri. Peran sosial adalah suatu yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok untuk membentuk norma-norma kehidupan serta aktivitas-aktivitas yang lebih baik (Zulmaron, et al, 2017). Sistem sosial yang berlaku di *Glade* telah secara rinci membagi tugas, menetapkan peran, serta menyusun seperangkat aturan dan norma hidup yang wajib dipatuhi oleh setiap penghuni sejak pertama kali mereka tiba di sana. Dengan demikian, sejak detik awal kehadiran mereka di *Glade*, proses pembentukan identitas pribadi sudah mulai dikendalikan dan diarahkan oleh sistem yang ada, bukan lagi berdasarkan kehendak atau kesadaran individu itu sendiri.

Dalam perspektif semiotika Charles Sanders Peirce, proses masuknya Thomas ke *Glade* dapat dipahami secara simbolis melalui elemen-elemen tanda. *Sign* yang muncul dalam adegan ini adalah lift logam (sering disebut *The Box*) yang menjadi alat transportasi setiap penghuni baru menuju *Glade*. *Object* dari tanda tersebut adalah proses perekrutan paksa individu ke dalam sistem sosial baru yang sudah disiapkan. Sedangkan *interpretant*-nya memperlihatkan makna bahwa sistem kekuasaan menciptakan situasi di mana individu tidak memiliki kendali atas kapan, bagaimana, dan dalam kondisi apa

mereka masuk ke dalam sistem sosial tersebut. Sejak awal, kontrol sepenuhnya sudah berada di tangan penguasa sistem.

The Box sebagai medium pengiriman penghuni juga merepresentasikan bagaimana individu dikondisikan untuk menerima realitas baru secara tiba-tiba, tanpa persiapan dan tanpa pengetahuan apapun. Ini menempatkan individu dalam posisi yang sangat rentan terhadap kontrol sistem, karena dalam kondisi seperti itu, individu lebih mudah diarahkan untuk menerima aturan-aturan yang ada sebagai satu-satunya pilihan untuk bertahan hidup.

<i>Sign</i>	 <p style="text-align: center;">Gambar 2. Labirin</p>
<i>Object</i>	Pembatasan ruang gerak individu
<i>Interpretant</i>	Simbol kontrol sosial dan pengawasan sistem terhadap individu

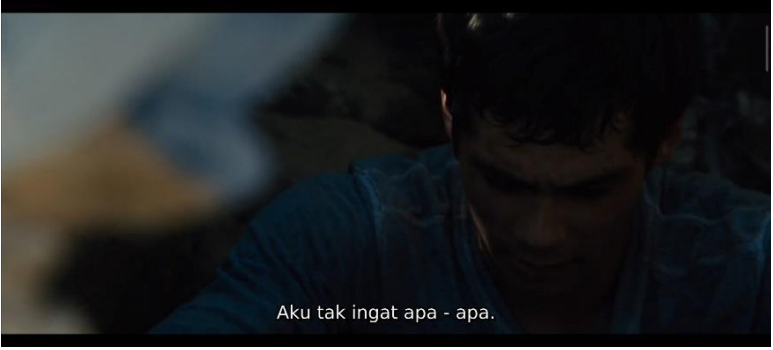
Sumber : Film *The Maze Runner* (2014)

Visualisasi gerbang besar yang mengelilingi *Glade* juga menjadi simbol kekuasaan fisik sistem. Dinding tinggi yang tertutup rapat mengurung para penghuni *Glade* dari dunia luar, menandakan keterbatasan ruang gerak mereka. Gerbang tersebut dibuka dan ditutup secara otomatis oleh sistem, bukan oleh para penghuni. Hal ini menunjukkan bahwa kendali atas akses masuk dan keluar sepenuhnya berada dalam kuasa sistem kekuasaan yang tidak mereka pahami. Dalam semiotika Peirce, gerbang besar ini merupakan *sign* dari pembatasan kebebasan individu. *Object*-nya adalah pembatasan fisik dalam kehidupan sosial yang dikontrol. Sementara *interpretant*-nya memperlihatkan bahwa sistem tidak hanya mengontrol individu secara mental, tetapi juga secara ruang dan waktu.

Labirin ini merupakan simbol kuat dari kekuasaan yang dibahas Foucault, yaitu kekuasaan yang mengatur melalui pembatasan ruang dan pengawasan tersembunyi. Dinding tinggi yang berubah-ubah dan hanya terbuka pada waktu tertentu menciptakan sistem kontrol yang tidak hanya membatasi fisik, tetapi juga memengaruhi pola pikir

individu di dalamnya. Dalam pandangan Foucault, ruang seperti ini menciptakan disiplin tubuh, di mana individu belajar menyesuaikan diri, patuh, dan tidak mempertanyakan sistem karena tidak tahu siapa yang mengontrol mereka. Labirin bukan hanya jebakan fisik, tetapi juga konstruksi kekuasaan yang memanipulasi pilihan, menciptakan ilusi kebebasan, dan pada akhirnya menundukkan identitas.

Namun, keberadaan Thomas sebagai tokoh utama secara perlahan menunjukkan potensi resistensi yang akan muncul. Meski awalnya sama seperti penghuni lain yaitu kehilangan memori dan mengikuti aturan yang berlaku, sejak awal Thomas memperlihatkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi. Ia tidak mudah menerima sistem yang sudah mapan dan justru mulai mempertanyakan aturan-aturan yang berlaku. Inilah yang menjadi bibit awal resistensi identitas yang akan berkembang sepanjang film berlangsung.

<i>Sign</i>	 <p style="text-align: center;">Gambar 3. Hilangnya memori</p>
<i>Object</i>	Penghapusan identitas personal
<i>Interpretant</i>	Simbol pengendalian kekuasaan sejak aspek dasar individu: ingatan

Sumber : Film *The Maze Runner* (2014)

Salah satu aspek yang sangat menonjol dalam sistem kekuasaan yang digambarkan dalam film *The Maze Runner* (2014) adalah penghapusan memori para penghuni *Glade*. Sejak awal kemunculannya, seluruh karakter dalam film tidak memiliki ingatan mengenai masa lalu mereka, baik tentang diri sendiri, keluarga, maupun kehidupan sebelumnya. Mereka hanya mengetahui nama masing-masing yang secara bertahap kembali ke ingatan mereka, tetapi selain itu, seluruh identitas personal mereka benar-benar dihapus. Kondisi ini menggambarkan bagaimana sistem kekuasaan dalam

film membangun kontrol bukan hanya secara fisik melalui ruang *Glade* dan labirin, tetapi juga secara psikologis melalui penghapusan identitas dasar individu, yaitu memori.


Dalam kajian semiotika Charles Sanders Peirce, hilangnya memori ini dapat dimaknai sebagai tanda (*sign*) yang merepresentasikan upaya sistem kekuasaan dalam membentuk individu baru sesuai dengan kepentingannya. Dalam konteks ini, *sign* berupa hilangnya ingatan yang dialami oleh seluruh penghuni *Glade*. *Object* dari tanda ini adalah proses penghapusan identitas personal dan sejarah hidup individu. Sedangkan *interpretant* yang muncul adalah bahwa sistem kekuasaan berusaha membangun kontrol penuh sejak level paling dasar individu, yaitu dari pembentukan identitas mereka. Dengan menghilangkan ingatan masa lalu, individu kehilangan narasi hidup yang biasanya menjadi pijakan untuk membentuk identitas diri. Ketika memori sudah dihapus, sistem memiliki ruang kosong untuk menanamkan identitas baru yang sepenuhnya dikendalikan oleh sistem sosial yang berlaku di *Glade*.

Dari sisi kekuasaan, penghapusan memori ini merupakan strategi kontrol yang sangat efektif. Dalam realitas sosial, individu biasanya membentuk identitas berdasarkan akumulasi pengalaman hidup, lingkungan sosial, dan narasi personal yang terbentuk sejak masa kanak-kanak. Namun dalam sistem *WCKD*, semua itu diputus sejak awal. Individu dipaksa untuk memulai kehidupan baru di *Glade* tanpa memiliki referensi masa lalu, sehingga lebih mudah dibentuk dan diarahkan sesuai kehendak sistem. Inilah bentuk pengendalian kekuasaan yang bekerja secara halus namun sangat dalam, karena menghapus kemampuan individu untuk mengenali siapa dirinya sebelum masuk ke sistem.

Dalam perspektif Michel Foucault, hal ini menunjukkan bagaimana kekuasaan bekerja secara halus melalui penghapusan identitas dan kontrol atas ruang. Ketika individu kehilangan memori, seperti yang dialami Thomas, ia menjadi subjek yang “kosong” dan siap dibentuk ulang oleh sistem. Hal ini sejalan dengan gagasan Foucault bahwa kekuasaan tidak selalu bersifat represif, tetapi juga produktif, ia membentuk individu melalui pengawasan, klasifikasi sosial, dan penanaman norma. *Glade* berfungsi layaknya institusi tertutup seperti penjara atau sekolah, tempat di mana individu dikondisikan untuk tunduk pada aturan tanpa menyadari bahwa identitas mereka telah diatur sejak awal. Sementara itu, resistensi yang muncul dari karakter Thomas menjadi menarik karena meskipun ia sama-sama kehilangan ingatan, dorongan nalurinya untuk

mempertanyakan sistem tetap kuat. Hal ini memperlihatkan bahwa meskipun sistem kekuasaan berupaya mengontrol identitas dengan menghapus memori, tetap ada potensi resistensi dalam diri individu. Thomas menjadi simbol individu yang mencoba merebut kembali kendali atas identitasnya, meskipun seluruh sistem kekuasaan sudah didesain sedemikian rupa untuk mencegahnya.

Dengan demikian, adegan hilangnya memori dalam film *The Maze Runner* (2014) merepresentasikan bagaimana sistem kekuasaan modern tidak selalu bekerja secara fisik, tetapi juga secara psikologis dengan cara membatasi kemampuan individu dalam membangun narasi identitasnya. Penghapusan memori adalah bentuk pengendalian diri paling ekstrem karena menghentikan individu dari kemampuan memahami siapa dirinya, yang pada akhirnya memudahkan sistem kekuasaan untuk mengatur individu sesuai kepentingan mereka.

<i>Sign</i>	 <p style="text-align: center;">Gambar 4. Pembagian Peran Kerja dalam Glade</p>
<i>Object</i>	Pengaturan peran sosial
<i>Interpretant</i>	Simbol sistem kekuasaan yang menentukan fungsi individu demi stabilitas kelompok

Sumber : Film *The Maze Runner* (2014)

Setelah para penghuni baru memasuki *Glade*, sistem sosial yang berlaku di tempat tersebut mulai berjalan secara otomatis. Salah satu elemen utama dari sistem sosial ini adalah pembagian peran kerja yang ketat dan terstruktur. Setiap individu di *Glade* harus menjalankan peran tertentu yang telah ditetapkan, seperti menjadi *Runner* (pelari yang menjelajahi labirin), *Builder* (pembangun), *Cook* (koki), atau *Farmer* (petani). Tidak ada individu yang berada di *Glade* tanpa peran. Semua harus berkontribusi dan tunduk pada pembagian peran yang sudah berlaku. Sistem pembagian kerja ini menjadi salah satu

bentuk kontrol kekuasaan yang tampak sederhana, tetapi secara mendalam berperan dalam membentuk identitas dan posisi sosial individu di dalam kelompok.

Melalui sudut pandang semiotika Charles Sanders Peirce, pembagian peran kerja ini dapat dianalisis sebagai konstruksi tanda sosial yang kompleks. Dalam konteks ini, *sign* berupa peran-peran kerja yang melekat pada setiap individu, seperti label "*Runner*," "*Builder*," atau "*Cook*" yang diberikan kepada mereka. *Object*-nya adalah sistem pembagian fungsi sosial yang mengatur struktur kelompok. Sementara *interpretant*-nya menunjukkan bahwa pembagian kerja ini tidak sekadar mekanisme pembagian tugas, melainkan juga merupakan instrumen sistem kekuasaan untuk mengendalikan dan membatasi perkembangan identitas personal masing-masing individu.

Setiap individu di *Glade* tidak diberi kesempatan untuk menentukan sendiri peran yang diinginkan. Sebaliknya, sistem sosial di *Glade* yang secara tidak langsung mengatur siapa yang pantas menempati peran tertentu. Dalam banyak kasus, pembagian ini bergantung pada penilaian dari kelompok yang lebih senior atau pemimpin tidak resmi dalam *Glade*, sehingga otoritas kolektif juga turut memperkuat sistem pengendalian tersebut. Pada tahap inilah sistem kekuasaan tidak hanya bekerja secara vertikal (dari *WCKD* sebagai pengendali utama), tetapi juga bekerja secara horizontal melalui internalisasi norma kelompok dalam komunitas *Glade*.

Pembatasan identitas personal melalui pembagian kerja juga berfungsi menjaga stabilitas sistem kekuasaan. Dengan memberikan peran-peran yang spesifik, individu diarahkan untuk fokus menjalankan tugas masing-masing, sehingga perhatian mereka terserap pada aktivitas sehari-hari dan mengurangi potensi pertanyaan kritis terhadap sistem yang mengatur kehidupan mereka. Semakin sibuk individu menjalankan perannya, semakin kecil kemungkinan munculnya pemikiran memberontak yang dapat mengancam stabilitas sistem secara keseluruhan. Inilah yang menjadi bentuk kekuasaan tersembunyi dalam sistem kerja yang tampak fungsional namun memiliki konsekuensi kontrol sosial yang kuat.

Pembagian peran ini juga menciptakan hierarki sosial terselubung dalam *Glade*. Beberapa peran dianggap lebih penting atau lebih berisiko, seperti *Runner* yang menjelajahi labirin, sehingga secara tidak langsung memunculkan pengaruh sosial dan pengelompokan status di antara para penghuni. Mereka yang menjadi *Runner*, misalnya, cenderung dipandang sebagai sosok yang lebih penting dalam pengambilan keputusan

kelompok dibandingkan dengan individu yang menempati peran-peran yang lebih sederhana.

Namun, melalui karakter Thomas, resistensi mulai muncul terhadap pembagian peran kerja yang kaku ini. Thomas tidak puas dengan peran pasif, ia terus mendorong dirinya untuk menjadi *Runner* meskipun awalnya dilarang. Keinginannya untuk mengeksplorasi labirin tidak hanya sekadar memenuhi rasa penasaran, tetapi juga merupakan bentuk penolakan terhadap sistem pengendalian identitas yang membatasi peran individu dalam kerangka sosial yang sempit.

Dengan demikian, pembagian peran kerja dalam *Glade* tidak hanya merepresentasikan upaya efisiensi kelompok, tetapi juga menjadi instrumen kekuasaan sistem sosial untuk mengatur, membatasi, dan menetapkan identitas individu. Sistem kerja ini membentuk narasi identitas baru bagi individu yang telah kehilangan ingatan


<i>Sign</i>	 <p style="text-align: center;">Gambar 5. Rasa Ingin Tahu Thomas</p>
<i>Object</i>	Pertanyaan terhadap identitas yang dipaksakan
<i>Interpretant</i>	Awal munculnya kesadaran identitas diri yang mandiri

Sumber : Film *The Maze Runner* (2014)

Sejak awal kehadirannya di *Glade*, Thomas memperlihatkan rasa ingin tahu yang sangat tinggi terhadap sistem sosial, struktur kekuasaan, dan keberadaan labirin besar yang mengelilingi tempat mereka tinggal. Berbeda dengan sebagian besar penghuni *Glade* lainnya yang secara perlahan mulai menerima dan menyesuaikan diri dengan keadaan, Thomas justru menunjukkan sikap kritis dan mempertanyakan segala sesuatu yang berkaitan dengan keberadaan mereka di tempat itu. Ia mulai mempertanyakan siapa dirinya sebenarnya, apa alasan mereka semua dikirim ke *Glade*, siapa pihak yang memiliki kendali penuh atas sistem ini, serta apa tujuan akhir dari eksperimen yang mereka jalani. Pertanyaan-pertanyaan itulah yang menandai awal mula munculnya

resistensi identitas dalam diri Thomas, yakni sebuah dorongan untuk menolak begitu saja identitas, peran, dan aturan yang dipaksakan oleh system.

Rasa ingin tahu yang dimiliki Thomas dapat dilihat sebagai simbol dari ketidakpuasan serta penolakan terhadap konstruksi identitas yang dibentuk oleh kekuatan eksternal. Ia tidak sekadar menerima dan menjalankan peran yang diberikan kepadanya secara pasif, melainkan berusaha untuk memahami dan menggali kebenaran yang tersembunyi di balik situasi mereka. Rasa ingin tahu yang dimiliki Thomas mencerminkan momen resistensi awal terhadap kekuasaan yang dibahas Foucault. Ketika individu mulai mempertanyakan aturan dan struktur yang dianggap “alami”, di situlah kekuasaan mulai terguncang. Dalam teori Foucault, kekuasaan selalu diiringi kemungkinan resistensi, dan kesadaran kritis Thomas terhadap sistem menjadi titik awal pembentukan identitas yang mandiri. Dalam masyarakat nyata, resistensi identitas serupa terjadi ketika individu mempertanyakan norma atau sistem yang selama ini diterima begitu saja oleh kelompok mayoritas.

<i>Sign</i>	 <p style="text-align: center;">Gambar 6. Thomas Melanggar Aturan</p>
<i>Object</i>	Sistem sosial yang mengendalikan
<i>Interpretant</i>	Simbol dari kekuasaan fleksibel yang beradaptasi namun tetap represif


Sumber : Film *The Maze Runner* (2014)

Ketika terjadi sebuah insiden yang membahayakan di dalam labirin, Thomas secara spontan mengambil keputusan berani dengan melanggar aturan utama yang selama ini menjadi fondasi ketertiban di *Glade*, yakni larangan memasuki labirin setelah gerbang tertutup. Dengan penuh keberanian dan tanpa memikirkan konsekuensi pribadi, ia berlari masuk ke dalam labirin demi menyelamatkan temannya yang terjebak di dalam situasi berbahaya tersebut. Tindakannya ini secara jelas merepresentasikan bentuk resistensi aktif terhadap sistem otoriter yang telah mengatur dan mengendalikan seluruh aspek kehidupan

para penghuni *Glade*, sekaligus menunjukkan penolakan terhadap kepasrahan yang selama ini diterima oleh mayoritas penghuni lainnya.

Setiap perubahan struktur dalam labirin itu sendiri menggambarkan bagaimana kekuasaan sering kali tidak bersifat statis atau kaku, melainkan terus-menerus beradaptasi, memodifikasi, dan menyusun ulang strategi kontrolnya agar individu tetap berada dalam cengkeraman dan pengaruh sistem. Dengan memasuki labirin, Thomas sebenarnya sedang menantang ketidakpastian, kompleksitas, serta ancaman yang dirancang oleh kekuatan eksternal sebagai bentuk penguatan dominasi mereka. Keberanian Thomas dalam menghadapi situasi yang penuh risiko ini mencerminkan semangat pemberontakan individu dalam melawan sistem represif yang mencoba mengekang kebebasan berpikir dan bertindak.

Secara simbolis, labirin itu sendiri berfungsi sebagai metafora utama dari sistem kekuasaan yang sangat kompleks, berlapis-lapis, penuh jebakan, serta menekan kebebasan individu. Setiap dinding, lorong, dan perubahan dalam labirin mencerminkan bagaimana kekuasaan dapat memanipulasi jalur kehidupan individu, menciptakan ilusi pilihan, dan terus-menerus menguji ketahanan mental serta keinginan untuk melawan dari mereka yang terperangkap di dalamnya.

<i>Sign</i>	 <p style="text-align: center;">Gambar 7. Muncul Ancaman Grievors</p>
<i>Object</i>	Alat represif pengendali individu
<i>Interpretant</i>	Simbol kekuasaan yang menggunakan ketakutan untuk menjaga ketaatan

Sumber : Film *The Maze Runner* (2014)

Di balik struktur sistem sosial *Glade* yang sudah tertata, terdapat ancaman yang sengaja diciptakan sebagai bentuk kontrol sistemik: *Grievors*. *Grievors* merupakan makhluk mekanis buatan yang dirancang untuk menjaga labirin sekaligus menjadi

ancaman utama bagi siapa pun yang mencoba melanggar aturan atau keluar dari zona aman yang sudah ditentukan. Keberadaan *Grievors* dalam film *The Maze Runner (2014)* tidak sekadar berfungsi sebagai penghalang fisik, tetapi merepresentasikan bentuk pengendalian kekuasaan berbasis ketakutan. Sistem kekuasaan *WCKD* menanamkan rasa takut kolektif di antara penghuni *Glade* untuk memastikan bahwa mereka tidak berani menentang sistem yang telah ditetapkan.

Dalam semiotika Charles Sanders Peirce, *Grievors* dapat dimaknai sebagai tanda (*sign*) dari system kontrol berbasis terror. *Object* dari tanda ini adalah fungsi *Grievors* sebagai alat penekan yang mengancam keselamatan individu ketika berusaha menembus batasan sistem. Sedangkan *interpretant*-nya adalah bahwa ketakutan menjadi instrumen utama yang digunakan oleh sistem kekuasaan untuk menciptakan ketaatan dan mencegah resistensi. Keberadaan *Grievors* menjadikan setiap upaya melawan sistem penuh risiko, sehingga secara psikologis mendorong penghuni *Glade* untuk tunduk pada aturan yang berlaku.

Penggunaan terror sebagai alat pengendali kekuasaan mencerminkan bagaimana kekuasaan bekerja tidak hanya secara fisik melalui aturan formal, tetapi juga secara psikis melalui penciptaan rasa takut. Dalam kehidupan sosial nyata, ancaman hukuman, sanksi sosial, stigma, bahkan rasa malu kerap digunakan oleh sistem kekuasaan untuk menekan keberanian individu dalam melakukan perlawanan. Begitu pula dalam *Glade*, keberadaan *Grievors* menjaga agar penghuni tetap berada di dalam zona aman dan tidak mempertanyakan lebih jauh struktur sistem yang mengekang mereka.

Yang menarik, keberanian Thomas untuk menghadapi *Grievors* memperlihatkan bentuk nyata dari resistensi identitas. Ketika individu sudah berani mengatasi rasa takut terhadap sanksi sistem, maka potensi untuk melakukan resistensi menjadi semakin besar. Thomas secara aktif melawan ketakutan yang ditanamkan sistem dengan cara memasuki labirin dan menghadapi *Grievors* secara langsung serta membunuhnya. Aksinya bukan sekadar penyelamatan terhadap sesama penghuni *Glade*, melainkan menjadi simbol perlawanan terhadap sistem kekuasaan yang menggunakan terror sebagai alat kendalinya.

Dengan demikian, adegan munculnya *Grievors* dalam *The Maze Runner (2014)* memperlihatkan bahwa sistem kekuasaan menciptakan ancaman yang berfungsi menjaga keteraturan dengan memanipulasi ketakutan kolektif. Namun pada saat yang sama,

keberanian individu seperti Thomas menjadi simbol penting bahwa resistensi identitas tetap mungkin dilakukan meski dihadapkan pada risiko dan bahaya yang berat.

<i>Sign</i>	 <p style="text-align: center;">Gambar 8. Konflik Thomas dan Gally</p>
<i>Object</i>	Konflik ideologi antara penerimaan sistem dan resistensi
<i>Interpretant</i>	Simbol perbedaan respons individu terhadap sistem kekuasaan sosial

Sumber : Film *The Maze Runner* (2014)

Konflik dalam *The Maze Runner* (2014) tidak hanya terjadi antara individu dengan sistem kekuasaan eksternal *WCKD*, tetapi juga muncul secara internal di dalam komunitas *Glade* itu sendiri. Ketika Thomas mulai mempertanyakan sistem dan berupaya mencari cara untuk keluar dari labirin, tidak semua penghuni *Glade* sepakat dengan tindakannya. Salah satu tokoh yang menentang keras langkah Thomas adalah Gally. Gally mewakili karakter yang merasa bahwa sistem yang telah berjalan selama ini sudah cukup aman dan stabil, sehingga perubahan yang diusulkan oleh Thomas dianggap sebagai ancaman bagi keteraturan yang ada.

Dalam konteks semiotika Peirce, konflik antara Thomas dan Gally dapat dipahami sebagai representasi dari ketegangan ideologi dalam komunitas sosial. *Sign* dalam adegan ini adalah perdebatan dan pertentangan pendapat yang terjadi di antara keduanya. *Object* dari tanda ini adalah adanya dua orientasi pemikiran yang berbeda terkait bagaimana menyikapi sistem kekuasaan antara tunduk pada aturan yang ada atau melawan dan mencari kebebasan. Sedangkan *interpretant*-nya memperlihatkan bagaimana resistensi identitas tidak hanya melawan otoritas besar di luar, tetapi juga berhadapan dengan norma-norma internal yang dibangun oleh kelompok sosial itu sendiri.

Gally adalah contoh subjek yang telah terdisiplinkan, menerima sistem sebagai sesuatu yang rasional dan sah, serta menolak perubahan karena dianggap membahayakan keteraturan. Dalam pandangan Foucault, kekuasaan paling efektif ketika individu

mengawasi dan mengatur sesamanya tanpa campur tangan langsung dari otoritas pusat. Ketika Thomas mempertanyakan sistem, resistensinya tidak hanya diarahkan pada *WCKD*, tetapi juga pada sesama penghuni *Glade* yang telah tunduk secara ideologis. Inilah bentuk konflik antar subjek yang sama-sama dibentuk oleh kekuasaan, namun meresponsnya secara berbeda.

Sebaliknya, Thomas memosisikan dirinya sebagai simbol resistensi identitas yang mempertanyakan sistem bukan semata-mata karena ketidakpuasan, tetapi karena keyakinan bahwa mereka tidak seharusnya hidup dalam sistem yang dikendalikan oleh pihak yang tidak mereka kenal. Baginya, bertahan hidup dalam ketidakpastian labirin sama sekali bukan bentuk kebebasan. Thomas percaya bahwa kebebasan sejati terletak pada usaha mencari kebenaran di balik sistem yang mengurung mereka, sekalipun prosesnya berbahaya dan penuh risiko.

Dengan demikian, konflik internal antara Thomas dan Gally menunjukkan bahwa resistensi identitas tidak hanya menantang sistem kekuasaan yang bersifat struktural, tetapi juga harus menembus kekuatan sosial internal yang kerap memperkuat kekuasaan tersebut. Thomas sebagai tokoh resistensi memperlihatkan bagaimana keberanian untuk melawan tidak hanya membutuhkan kekuatan untuk menentang aturan, tetapi juga keberanian menghadapi rekan-rekan satu kelompok yang memilih tunduk demi keamanan mereka sendiri.

<i>Sign</i>	 <p style="text-align: center;">Gambar 9. Penemuan Ruang Kontrol WCKD</p>
<i>Object</i>	Pusat kendali kekuasaan absolut
<i>Interpretant</i>	Simbol pengawasan total dari sistem kekuasaan modern

Sumber : Film *The Maze Runner* (2014)

Setelah melalui berbagai tantangan dan konflik, Thomas bersama kelompoknya akhirnya menemukan pusat pengendali di balik semua yang terjadi di *Glade* yaitu ruang

kontrol milik organisasi *WCKD*. Penemuan ini menjadi titik balik dalam narasi *The Maze Runner* (2014), di mana identitas musuh utama sistem kekuasaan akhirnya terungkap secara konkret. Selama ini, mereka hanya merasakan tekanan sistem yang mengatur kehidupan mereka di *Glade*, namun tidak mengetahui siapa penguasa di baliknya. Begitu ruang kontrol ditemukan, mereka menyadari bahwa seluruh kehidupan mereka selama ini hanyalah bagian dari sebuah eksperimen sosial yang didesain oleh kekuasaan eksternal.

Dalam kerangka semiotika Charles Sanders Peirce, keberadaan ruang kontrol *WCKD* ini merupakan representasi simbolik dari sistem kekuasaan yang bersifat absolut namun tersembunyi. *Sign* yang muncul dalam adegan ini adalah visualisasi ruang kontrol dengan layar-layar pengawas yang terus memantau para penghuni *Glade*. *Object*-nya adalah pengawasan sistemik total terhadap individu tanpa disadari oleh mereka yang diawasi. Sementara *interpretant*-nya menunjukkan bagaimana kekuasaan modern seringkali bekerja secara tidak kasat mata, memonitor, mengendalikan, dan mengatur jalannya kehidupan individu tanpa intervensi langsung secara fisik.

Kekuasaan *WCKD* digambarkan sangat khas seperti melalui pengawasan yang permanen. Sistem pengawasan tersebut beroperasi secara masif dan konstan, menciptakan ilusi bahwa individu bebas bergerak, padahal seluruh gerakan mereka sudah dipantau dan diarahkan sesuai skema eksperimen sosial yang telah disusun sebelumnya. Dalam kehidupan nyata, mekanisme pengawasan semacam ini dapat kita temukan dalam praktik-praktik pengendalian sosial modern, baik oleh negara, institusi, bahkan korporasi yang secara perlahan membatasi ruang gerak identitas individu.

Penemuan ruang kontrol *WCKD* menjadi puncak kesadaran akan struktur kekuasaan tersembunyi yang selama ini mengatur kehidupan para penghuni *Glade*. Bagi Foucault, kekuasaan menciptakan dan melahirkan objek pengetahuan baru, sebaliknya pengetahuan menciptakan pengaruh kekuasaan. Tanpa pengetahuan, kekuasaan tidak mungkin dijalankan. (Siregar, M, 2021). Oleh karena itu, *WCKD* sebagai organisasi yang melibatkan ilmuwan memiliki kekuasaan besar dalam eksperimen ini. Dalam pandangan Foucault, kekuasaan modern bekerja secara efektif justru karena bersifat tak terlihat dan terselubung, melalui sistem pengawasan yang konstan namun tidak selalu disadari. Selama para penghuni *Glade* tidak mengetahui bahwa mereka sedang diawasi, mereka cenderung menerima sistem yang ada tanpa banyak perlawanan. Ketika Thomas dan

kelompoknya akhirnya melihat sendiri siapa yang mengendalikan mereka, resistensi menjadi semakin kuat karena sumber kekuasaan telah teridentifikasi secara jelas.

Adegan ini secara keseluruhan menampilkan transisi dari fase ketidaktahuan ke fase kesadaran penuh. Inilah yang menjadi titik penting dalam proses resistensi identitas, ketika individu menyadari dengan jelas bagaimana dirinya dikendalikan. Kesadaran kritis ini menjadi pendorong utama bagi kelompok Thomas untuk melakukan perlawanan yang lebih besar terhadap sistem kekuasaan. Dengan mengetahui struktur kekuasaan sesungguhnya, mereka tidak lagi hanya melawan peraturan kecil di *Glade*, tetapi mulai mengarahkan perlawanan terhadap sistem utama yang memanipulasi hidup mereka dari balik layar.

Dengan demikian, penemuan ruang kontrol *WCKD* dalam film *The Maze Runner* (2014) menjadi gambaran konkret bagaimana sistem kekuasaan modern memanfaatkan pengawasan, ketidaktahuan, dan eksperimen sosial untuk mengatur kehidupan individu. Namun, bersamaan dengan terbongkarnya sistem tersebut, muncul pula kekuatan resistensi yang lebih besar dari individu-individu yang selama ini dikendalikan.

<p><i>Sign</i></p>	<div data-bbox="635 1041 1220 1301" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="651 1317 1198 1352" style="text-align: center;">Gambar 10. Kode Sistem Pintu Labirin</p> <div data-bbox="635 1370 1220 1630" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="564 1666 1281 1702" style="text-align: center;">Gambar 11. Bentuk Labirin Dilihat Dari Helikopter</p>
<p><i>Object</i></p>	<p>Kebebasan dari sistem sosial</p>
<p><i>Interpretant</i></p>	<p>Simbol kemenangan resistensi identitas melawan sistem kekuasaan totalitarian</p>

Sumber : Film *The Maze Runner* (2014)

Adegan pelarian keluar dari labirin menjadi puncak dari seluruh rangkaian perjuangan panjang yang dilalui oleh Thomas dan kelompoknya dalam upaya melawan sistem yang mengekang mereka. Pada titik inilah perjuangan resistensi identitas mereka mencapai bentuknya yang paling konkret, ketika keberanian, kecerdikan, serta solidaritas mereka diuji secara maksimal. Setelah melalui berbagai rintangan fisik yang mematikan, kehilangan banyak rekan, konflik internal antar anggota, hingga teka-teki kode rumit yang sengaja dirancang untuk menahan mereka tetap terjebak dalam lingkaran sistem, akhirnya Thomas dan rekan-rekannya mampu memecahkan kode sistem yang selama ini mengatur hidup mereka dan berhasil meloloskan diri dari kendali *WCKD*.

Setelah mengetahui siapa pihak yang selama ini mengendalikan kehidupan mereka dan setelah melewati berbagai konflik baik secara internal maupun eksternal, Thomas dan kelompoknya akhirnya memutuskan untuk melakukan langkah paling berani yaitu keluar dari labirin. Keputusan untuk melarikan diri dari *Glade* dan labirin bukan hanya sekadar usaha fisik untuk mencari kebebasan, tetapi juga merupakan representasi simbolik dari puncak resistensi identitas yang selama ini mereka perjuangkan.

Dalam pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce, pelarian dari labirin ini menjadi tanda penting dalam proses makna resistensi identitas. *Sign* dalam adegan ini adalah pintu keluar labirin yang berhasil mereka buka setelah memecahkan kode sistem. *Object*-nya adalah kebebasan dari sistem kekuasaan yang selama ini membatasi identitas dan eksistensi mereka. Sementara *interpretant*-nya merepresentasikan kemenangan resistensi identitas individu atas sistem kekuasaan totalitarian yang berusaha mengendalikan mereka sejak awal.

Pelarian keluar dari labirin yang melewati markas *WCKD* bukanlah sekadar pelepasan fisik dari ruang terkurung, melainkan juga bentuk perlawanan psikologis dan ideologis terhadap kekuasaan yang telah berusaha mendominasi narasi identitas mereka sejak awal dimasukkan ke *Glade*. Sepanjang film, para penghuni *Glade* dipaksa menjalani hidup berdasarkan peran dan aturan yang sudah ditetapkan oleh pihak yang tidak mereka kenal. Mereka dibentuk ulang menjadi sosok-sosok baru tanpa memori, tanpa pilihan, dan tanpa arah. Melalui keberhasilan melarikan diri, Thomas dan kelompoknya menegaskan kembali hak mereka atas identitas diri yang selama ini dirampas oleh sistem kekuasaan.

Ketika individu memiliki kesadaran kritis terhadap bagaimana dirinya dikendalikan, muncul ruang resistensi yang bisa dimanfaatkan untuk merebut kembali kebebasannya. Thomas, sebagai representasi utama resistensi identitas dalam film ini, menunjukkan bahwa identitas bukan sesuatu yang statis dan pasif, tetapi selalu bisa dinegosiasikan bahkan dalam kondisi sistem yang menekan sekalipun.

Dengan demikian, pelarian keluar dari labirin menjadi simbol puncak resistensi identitas dalam *The Maze Runner (2014)*. Adegan ini bukan hanya menjadi penyelesaian narasi petualangan, tetapi juga menjadi klimaks dalam perjalanan individu yang menolak tunduk pada identitas yang dipaksakan oleh sistem kekuasaan. Kemenangan mereka dalam menembus labirin menunjukkan bahwa dalam situasi apapun, identitas individu tetap bisa dipertahankan, dipulihkan, bahkan diperjuangkan kembali ketika kesadaran kritis berhasil tumbuh di tengah penindasan sistemik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa film ini tidak hanya menyajikan alur cerita petualangan fiksi ilmiah, tetapi juga merepresentasikan dinamika sistem kekuasaan yang secara sistematis membatasi identitas individu. Sistem kekuasaan dalam film digambarkan melalui berbagai simbol visual seperti labirin, penghapusan memori, pembagian peran sosial, hingga pengawasan total yang dilakukan oleh *WCKD*. Identitas individu dalam film dibentuk secara paksa sejak awal, dimulai dari hilangnya memori dan pembatasan ruang gerak di *Glade*. Sistem kekuasaan berupaya menekan kemungkinan resistensi melalui pengaturan peran, pembatasan informasi, dan ancaman hukuman seperti keberadaan *Grievors*. Namun demikian, karakter Thomas menunjukkan proses resistensi identitas yang kuat dengan mempertanyakan sistem, melanggar aturan, serta memimpin kelompoknya untuk melawan sistem yang menindas. Penemuan ruang kontrol *WCKD* menjadi titik kesadaran atas siapa yang sebenarnya mengendalikan kehidupan mereka, dan puncaknya ditandai dengan keberhasilan mereka melarikan diri dari labirin sebagai simbol kemenangan resistensi identitas terhadap sistem kekuasaan. Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengkaji representasi resistensi identitas dalam film-film lain yang juga menampilkan konflik individu dan kekuasaan, baik dengan menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce maupun pendekatan teori komunikasi lainnya. Selain itu, penelitian komparatif lintas film atau genre juga dapat memperkaya kajian tentang bagaimana media

populer merepresentasikan dinamika kekuasaan dalam pembentukan identitas individu di berbagai konteks sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., Jufri, M. T., Mufti, S. (2017). *Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality Untuk Game Labirin Berbasis Android*. APTIKOM (SEMNASSTIKOM), 189-194. doi : 10.17605/OSF.IO/XJT BV
- Amaris, A. A., Widodo, H., Laurent, J., Josephine, L., Putra, N., Suwanto, K. M., & Soenarjo, H. (2022). *Analisa Perbandingan Interaktivitas The Maze Runner dan Divergent*. Prosiding KOMA DKV, 3, 98-112.
- Ersyad, F. A. (2021). *Semiotika Komunikasi Dalam Perspektif Charles Sanders Peirce*. Mitra Cendekia Media.
- Fahlevi, A. R. & Rachmaria, L. (2021). *Representasi Nilai-Nilai Perjuangan Keluarga Dalam Film Di Balik 98 (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)*. Pantarei, 5(1).
- Juminto, A., Saksono, L. (2021). *Resistensi Dalam Naskah Film Sophie Scholl-Die Letzten Tage Karya Fred Breinersdorfer*. IDENTITAET, 10(1), 14-23. doi : <https://doi.org/10.26740/ide.v10n1.p14-23>
- Kustiawan, W., Siregar, F. K., Alwiyah, S., Lubis, R. A., Gaja, F. Z., Pakpahan, N. S., & Nurhayati. (2022). *Komunikasi Massa*. Journal Analitica Islamica, 11(1), 134-142.
- Mukaramah, M., Kustina, R., Rismawati. (2020) *Menganalisis Kelebihan Dan Kekurangan Model Discovery Learning Berbasis Audiovisual Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan, 1(1).
- Puspitasari, D. R. (2021). *Nilai Sosial Budaya Dalam Film Tilik (Kajian Semiotika Charles Sanders Peirce)*. Semiotika Jurnal komunikasi, 15(1), 10-18. doi : <http://dx.doi.org/10.30813/s:jk.v15i1.2494>
- Putri, R. A., & Putri, K. Y. S. (2021). *Konstruksi Peran Ibu Pada Poster Film Bird Box (Analisis Semiotika Charles S. Peirce)*. Jurnal Semiotika, 15(2), 159-165.
- Siregar, M. (2021). *Kritik Terhadap Teori Kekuasaan-Pengetahuan Foucault*. Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. 1(1)
- Tio, T. (2024). *Kekuasaan Jokowi dalam Filsafat Michel Foucault*. Jurnal Akademika, 24(1), 25-33
- Utama, R. R., Bo'do, S., & Lumanauw, G.Y.K. (2023). *Representasi Anak Dalam Film Garapan Sineas Lokal Kota Palu: Analisis Semiotika Pada Film Halaman Belakang dan Film Gula & Pasir*. Kinesik, 10(1), 62-81. doi: <https://doi.org/10.22487/ejk.v10i1.600>
- Wekke, I. S. (2019). *Metode Penelitian Sosial*. Gawe Buku.
- Yuwita, N. (2018). *Representasi Nasionalisme Dalam Film Rudy Habibie (Studi Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)*. Jurnal Heritage, 6(1), 40-48. doi : <https://doi.org/10.35891/heritage.v6i1.1565>
- Zulmaron, Noupal, M., Aliyah, S. (2017). *Peran Sosial Keagamaan Remaja Masjid Di Kelurahan Pipa Reja Kecamatan Kemuning Palembang*. Jurnal Studi Agama, 1(1), 41-54.