

Konstruksi Genre dalam Film “The Lego Movie”

Vivi Natalia, Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya

viviinatalia@gmail.com

Abstrak

“The Lego Movie” adalah film animasi dari produsen film Warner Bros yang menceritakan kehidupan dan petualangan Emmet, seorang konstruksi bangunan yang salah terdeteksi sebagai orang spesial yang mampu menyelesaikan masalah dunia. Film ini adalah sebuah film yang membawa konvensi-konvensi genre yang berbeda dibanding film-film animasi lainnya. Peneliti melakukan analisis genre terhadap film “The Lego Movie” menggunakan 6 elemen menurut Jane Stoke, yaitu setting, lokasi, peristiwa naratif, plot, ikonografi, serta karakter-karakter, dari situlah akan digunakan untuk mengetahui genre apa yang dikonstruksikan dalam film. Melalui analisis genre ini, peneliti menemukan bahwa “The Lego Movie” mengkonstruksi genre fantasi, aksi, dan dengan 10 genre lain. Peneliti juga menemukan bahwa adanya pergeseran konvensi dan juga *pastiche* pada genre fantasi terutama dari pembentukan karakter utama. Melalui genre fantasi dan juga dukungan genre aksi Warner Bros membawa anti-diskriminasi sebagai nilai yang akan diperkenalkan pada penonton yang belakangan menjadi isu penting di Amerika. Dengan demikian, genre dan diskriminasi dipakai sebagai komoditas untuk mendatangkan keuntungan industri

Kata Kunci: Konstruksi, analisis genre, film animasi, Warner Bros

Pendahuluan

Salah satu produsen film Hollywood yang terbesar di dunia adalah Warner Bros, perusahaan media asal Amerika Serikat yang sudah ada sejak tahun 1918. Warner Bros hingga kini memang dikenal sebagai produsen film yang lebih berfokus untuk memproduksi film mengenai gangster (Stoke,2012). Berbeda dengan produsen Pixar dan Dreamworks yang lebih dikenal sebagai produsen film animasi terbesar di dunia. Di balik label tersebut, ternyata Warner Bros juga pernah menyentuh jenis film animasi yang ditujukan untuk anak-anak melalui produksi film Happy Feet (2006). Film ini mampu memecahkan rekor box office dengan pendapatan USD 51.600.000 hanya dalam 5 hari penayangan dan juga memenangkan Oscar sebagai best animated feature.

Namun kesuksesannya dalam produksi film animasi terhenti ketika ia memproduksi Happy Feet 2 (2011), yang hanya mendapat kerugian besar karena dengan biaya produksi USD 130 juta, mereka hanya mendapat pemasukan USD 63 juta. Dari kegagalan itulah produsen Warner Bros kembali lagi kepada jalur produksinya yang lebih fokus pada dark movie, yang mengangkat cerita berat dan

dengan pangsa pasar untuk orang dewasa. Namun di bulan Maret 2012, Warner Bros melansir bahwa ia akan memproduksi sebuah film animasi yang bekerja sama dengan perusahaan permainan anak-anak Lego (Chitwood, 2012). Film dengan judul “The Lego Movie” rilis pada tanggal 7 Februari 2014 di berbagai cinema di dunia.

Jika disandingkan dengan Pixar dan Dreamworks yang selama 15 tahun belakangan ini mendominasi produksi film animasi, film “The Lego Movie” bisa bersaing. Hanya dalam waktu sepekan film “The Lego movie” mampu memecahkan box office sebesar USD 426 juta, dan mampu mematahkan label bahwa ia bukan produsen film animasi. Film ini mendapat kritik atau komentar yang bagus, di website IMDb mendapatkan rating 8,4. Sedangkan di website resmi Rotten Tomatoes, terdapat 96% komentar baik yang menyatakan bahwa film ini layak ditonton.

Berdasarkan alur cerita yang ada dalam film “The Lego Movie” peneliti melihat bahwa film ini menceritakan mengenai tokoh yang mencoba menyelesaikan misi tertentu dengan adanya perkelahian secara fisik antara tokoh protagonis (Emmet) dan antagonis (Lord Business). Darisitu terlihat bahwa film ini memunculkan genre aksi superhero, genre superhero sendiri memiliki kisah klasik perseteruan antara sisi baik dan sisi jahat, yakni kisah kepahlawanan sang tokoh super dalam membasmi kekuatan jahat. Karakter superhero memiliki kekuatan serta kemampuan fisik jauh di atas manusia. Cerita diawali dengan latar belakang sang superhero mendapatkan kekuatannya dan selalu diakhiri dengan duel melawan si tokoh jahat. Film superhero umumnya juga penuh dengan adegan-adegan aksi menawan yang kaya efek visual (Pratista, 2008).

Namun berbeda dengan apa yang ada dalam film “The Lego Movie”, disini ditampilkan bahwa sosok karakter yang tidak memiliki kemampuan fisik lebih dan tidak melakukan pertarungan fisik maupun menggunakan senjata merupakan karakter yang bisa menjadi penyelesai sebuah masalah. Hal itu menunjukkan adanya penyimpangan terhadap konvensi karakter superhero yang selama ini ditampilkan dalam film-film produksi Warner Bros dengan tema superhero sejak tahun 1978. Karakter superhero dalam film “The Lego Movie” ditampilkan tanpa menggunakan kostum atau memiliki peralatan seperti pedang, pistol, atau alat-alat super lainnya yang menjadi konvensi dalam genre superhero. Kejanggalaan tersebut menjadikan film ini berbeda dengan konvensi yang ada.

Konvensi-konvensi atau kode yang terdapat dalam sebuah film menjadikan penonton dapat mengklasifikasikan film itu termasuk dalam genre tertentu. Dengan adanya konvensi dan klasifikasi yang ada akan terbentuk genre-genre. Genre sendiri merupakan istilah yang digunakan untuk mengklasifikasikan teks media ke dalam kelompok-kelompok dengan karakteristik sejenis (Rayner, 2004, p. 54). Jane Stokes, dalam bukunya *How to Do Media and Cultural Studies*, membagi kode dan konvensi ini ke dalam 6 kategori, yaitu setting, lokasi, ikonografi, peristiwa-peristiwa naratif, karakter-karakter, dan struktur plot (p. 97).

Dengan latar belakang diatas, peneliti memilih untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk mencari “Bagaimanakah konstruksi genre yang ada dalam film *The Lego Movie*”? Peneliti menggunakan analisis genre untuk melihat seberapa jauh teks media berkompromi dengan konvensi-konvensi yang ada, dan untuk mengetahui bagaimana genre yang ditampilkan, apakah masih sama dengan konvensi yang selama ini ada atau ada konvensi genre baru yang berusaha dibentuk. Selain itu, peneliti juga ingin mengetahui adakah makna yang dibawa dari pergesaran konvensi tersebut.

Tinjauan Pustaka

Genre

Genre merupakan istilah yang digunakan untuk mengklasifikasikan teks-teks media ke dalam kelompok-kelompok tertentu dengan karakteristik sejenis. Konsep genre ini berguna untuk melihat bagaimana teks media dikategorisasi. Konsep genre mengatakan bahwa terdapat tipe-tipe tertentu dari materi media, yang dapat disadari melalui beberapa elemen yang sama, seperti style, naratif, struktur, yang digunakan berulang-ulang untuk membuat genre tertentu (Rayner, 2003, p.54). Menurut Jane Stoke, genre adalah salah satu cara untuk mengklasifikasikan film yang paling mudah diidentifikasi karena telah siap digunakan oleh industri film, khususnya industri film Hollywood, demi tujuan pemasaran (2007, p. 90). Studi tekstual genre bekerja dengan melihat konvensi-konvensi genre melalui 6 kategori, yaitu setting, lokasi, ikonografi, peristiwa-peristiwa naratif, karakter-karakter, dan struktur plot (Stokes, 2007, p. 97). Konvensi genre sendiri dibagi dalam dua macam yaitu, genre induk primer dan sekunder (Pratista,2007).

Tabel 1. Jenis Genre

Metode

Genre Induk Primer	Genre Induk Sekunder
Aksi	Bencana
Drama	Biografi
Epik Sejarah	Detektif
Fantasi	Film <i>noir</i>
Fiksi-Ilmiah	Melodrama
Horor	Olahraga
Komedi	Perjalanan
Kriminal dan <i>Gangster</i>	Roman
Musikal	<i>Superhero</i>
Petualangan	Supernatural
Perang	Spionase

Konseptualisasi Penelitian

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisis genre. Analisis ini dilakukan dengan melihat 6 unsur dari film yang menjadi konvensi pembentuk genre, yaitu setting, lokasi, ikonografi, peristiwa-peristiwa naratif, karakter, dan struktur plot (Stokes, 2007). Genre yang dipakai untuk melihat kandungan genre dalam “Wreck It Ralph” sendiri adalah ke-24 genre yang disebutkan oleh Himawan Pratista, yang dibagi ke dalam genre induk primer dan genre induk sekunder (Pratista, 2008, p. 13).

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah film “The Lego Movie” secara keseluruhan, dengan objek nya adalah konstruksi genre dalam film “The Lego Movie”. Unit analisis dari penelitian ini adalah teks media, yaitu film itu sendiri.

Analisis Data

Pengumpulan data dengan dokumentasi. Kemudian peneliti melakukan kategorisasi berdasarkan 6 kategori pembentuk genre, yaitu setting, lokasi, ikonografi, karakter, peristiwa-peristiwa naratif, dan struktur plot. Selanjutnya, pengklasifikasian data-data ke dalam genre induk primer dan sekunder, sehingga didapatkan hasil genre apa saja yang terkandung dalam “The Lego Movie”.

Temuan Data

Hasil dari temuan menunjukkan bahwa genre utama yang terkandung dalam film “The Lego Movie” adalah genre aksi dan fantasi, bersama 10 genre lain yang berkembang. Dari genre induk primer, ditemukan bahwa “The Lego Movie” mengkonstruksikan genre aksi, fantasi, drama, fiksi ilmiah, komedi, petualangan,

musikal, serta *western*. Sedangkan dalam genre induk sekunder, terdapat genre bencana, *superhero*, supernatural, dan roman.

Genre Induk Primer

Bila dilihat dari genre induk primer, maka ditemukan bahwa film “The Lego Movie” mengandung banyak genre aksi terutama dalam segi plot.

Genre aksi dalam film “The Lego Movie” sangatlah terlihat dengan adanya adegan tembak-menembak, kejar mengejar, dan adanya ledakan, serta kobaran api yang muncul ketika pasukan Bad Cop sedang mengejar Emmet yang sedang berusaha melarikan diri. Selain itu juga terlihat dari adanya peristiwa-peristiwa naratif ketika Emmet melakukan segala cara untuk menggagalkan misi dari Lord Bussines.

Genre lain yang juga muncul adalah genre fantasi. Melalui genre ini terlihat pada aspek karakter yang menampilkan berbagai jenis karakter utama dan pendukung yang memiliki kemampuan berbeda-beda. Dengan adanya perbedaan itu memunculkan adanya diskriminasi antar karakter yang tidak memiliki kemampuan sama.

Genre Induk Sekunder

Film “The Lego Movie” mengandung beberapa genre induk sekunder, seperti bencana, roman, *superhero*, dan supernatural. Walaupun genre ini tidak muncul secara dominan. Genre bencana bisa ditemukan ketika pasukan Bad Cop mendatangi Cuckoo Land dan menyerang kota itu hingga hancur demi menangkap Emmet.

Genre Roman terlihat ketika peristiwa – peristiwa naratif antara Wyldstyle dan Batman yang menyatakan bahwa mereka saling menyukai dan saling bernesraan. Dan juga terlihat di akhir cerita yang menunjukkan kebahagiaan antara Wyldstyle dan Emmet yang saling berpegang tangan. Selain itu, genre supernatural juga terdapat dalam film ini walaupun hanya sedikit, yaitu ketika arwah Vitruvius yang tiba-tiba muncul dihadapan Emmet dan memberikan ia semangat untuk terus berjuang menggagalkan misi Lord Bussines.

Analisis dan Interpretasi

Dalam film “The Lego Movie” ternyata mengkonstruksikan genre fantasi dan aksi sebagai genre induk primer yang dominan dan diikuti 10 genre lain.

Melalui genre fantasi terutama dalam penggambaran karakter utama Emmet terlihat berbeda jika dibanding dengan film-film animasi yang selama ini sudah ada. Seperti pada film-film animasi Disney yang menunjukkan tokoh utama lebih cenderung digambarkan sebagai putri kerajaan yang cantik jelita atau pangeran yang tampan. Hal itu terlihat dalam film nya yang berjudul “Princess and the Frog” (2009) dan “Tangled” (2010). Selain itu, karakter Emmet juga berbeda jika dibandingkan dengan film animasi dari Pixar, “The Incredibile” (2004). Walaupun

dalam film ini karakter yang ditampilkan sama-sama berbentuk manusia, namun yang membedakan adalah kemampuan yang dimiliki.

Namun berbeda dengan apa yang ada dalam film “The Lego Movie”, tokoh utama dalam film ini adalah sosok manusia biasa yang tidak memiliki kemampuan apa-apa namun bisa menyelesaikan sebuah misi untuk melawan penjahat dan tidak dengan menggunakan adu fisik untuk mengalahkannya. Melalui film ini, Warner Bros mau menampilkan sosok baru yang berbeda dengan konvensinya selama ini. Warner Bros mau mengenalkan bahwa tokoh utama bukanlah harus sosok yang lebih berbakat atau memiliki kemampuan diatas orang lain. Tokoh utama juga bukanlah sosok yang harus berparas tampan atau cantik, namun bisa ditampilkan sebagai orang yang selalu dikucilkan dan tidak memiliki kekuatan.

Karakter yang sama dengan Emmet juga pernah ditampilkan oleh Warner Bros pada film animasi pertamanya yaitu Happy Feet (2006) yang membawa kesuksesan besar dan mampu mengalahkan box office film Casino Royal di minggu pertama penayangannya. Dengan pendapatan mencapai USD 42,3 juta, sedangkan Casino Royal hanya berhenti pada USD 40,6 juta (Germain, 2006).

Karakter Mumble yang menjadi tokoh utama dalam film “Happy Feet” (2006) digambarkan sebagai penguin yang baik hati, namun dikucilkan oleh keluarganya karena ia berbeda. Ia tidak bisa bernyanyi seperti layaknya semua penguin yang ada di tempat tinggal mereka, ia hanya bisa menari dengan telapak kakinya. Pemilihan karakter Emmet dalam film “The Lego Movie” hampir sama, walaupun dalam bentuk yang berbeda dengan yang ada dalam film “Happy Feet”. Karakter Emmet dianggap sebagai orang yang tidak bisa membantu dan dikucilkan oleh para Master Builder. Emmet hanyalah warga di kota BricksBurg yang sehari-hari hanya menjadi pekerja konstruksi bangunan. Dalam hal keuntungan ekonomi dari perusahaan, memunculkan karakter yang sama diharapkan bisa membawa kesuksesan yang sama. Hal itu terbukti dengan prestasi dari film “The Lego Movie” yang juga memuncaki box office dalam beberapa minggu dengan pendapatan yang mencapai USD 400.000.000 hingga akhir bulan Maret tahun 2014.

Namun dibalik keuntungan perusahaan, film animasi produksi Warner Bros di tahun 2006 masih membawa satu nilai yang sama terhadap pesan yang akan disampaikan melalui film animasinya yang ada di tahun 2014 yaitu anti diskriminasi. Diskriminasi sendiri adalah perilaku yang dihasilkan oleh stereotip atau prasangka seseorang, yang ditunjukkan melalui tindakan terbuka atau rencana tertutup untuk menyingkirkan, menjauhi, atau membuat jarak, baik bersifat fisik maupun sosial dengan kelompok tertentu. Akibat dari diskriminasi adalah pemisahan tempat tinggal dan lingkungan komunikasi berdasar etnik atau ras. (Liliweri, 2003).

Fenomena diskriminasi yang menjadi masalah sosial terutama di negara Amerika, tanpa disadari telah digunakan sebagai sebuah komoditas. Dimana sebuah industri melakukan proses komodifikasi untuk mengubah objek, nilai, dan jasa sebagai alat untuk diperjualbelikan (Hesmondhalgh, 2009). Sebuah industri terutama industri perfilman mencoba menggabungkan permasalahan sosial yang sedang

terjadi untuk mengubah budaya masyarakat melalui produksi-produksi film layar lebarnya. Melalui proses komodifikasi ini, industri perfilman mau agar masyarakat peduli dan sadar dengan fenomena diskriminasi.

Diawali dari produsen Pixar yang membawa tokoh Mike Wazowski dalam film “Monster Inc” (2001). Melalui film ini ia menceritakan sosok Mike yang selalu diolok dan diejek oleh teman-temannya karena ia tidak akan bisa menjadi monster yang mampu menakuti orang lain. Ia tidak bisa bergabung dalam komunitas apapun karena ia tidak memiliki fisik dan kemampuan yang sama. Melalui cerita ini, diskriminasi dibawa untuk meraup kesuksesan sebuah industri yang terlihat hingga sekarang bahwa industri perfilman mulai berbongong-bongong untuk menciptakan karakter utama yang menjadi bahan ejekan orang. Karakter utama bukan lagi sosok cantik jelita atau pangeran tampan yang selama ini dikenal melalui produsen Disney.

Di tahun 2008, sebuah industri DreamWorks juga menampilkan karakter utama Po dalam film nya yang berjudul Kungfu Panda (2008), seekor panda yang bertubuh gendut dan besar yang terobsesi menjadi pemain kungfu yang hebat. Po hanyalah anak dari penjual pangsit mie yang berbentuk ayam, ia selalu diolok karena berbeda dengan ayahnya. Ia memiliki tubuh yang besar dan hanya menyukai makan. Po merupakan sosok yang didiskriminasi akan tampilan fisik dan kemampuan yang tak ia miliki. Namun pada akhir cerita, karena kegigihan dari Po untuk berjuang dan belajar yang membuat ia bisa sedikit ilmu bela diri dan digunakan untuk melawan musuh. Diskriminasi yang awalnya menjadi permasalahan, ternyata malah memberikan keuntungan jika dibentuk dalam sebuah film animasi.

Hingga di tahun 2012, produsen Disney yang selama ini menampilkan tokoh utama sebagai putri cantik dan pangeran tampan pun mulai berpindah dan berusaha menampilkan sosok tokoh utama yang juga mengalami diskriminasi di lingkungannya untuk menjadi bahan jual beli melalui produksi filmnya yaitu Wreck It Ralph. Tokoh Ralph dalam film Wreck It Ralph diceritakan sebagai karakter jahat yang selalu berusaha menghancurkan dan mengganggu orang, ia tidak boleh bergabung dengan warga di tempat ia tinggal karena ia tidak sama. Namun karena emosi dari tindakan ketidakadilan yang ia rasakan, Ralph berusaha keras untuk menyamakan status dengan mengubah dirinya untuk menjadi baik bukan lagi orang yang jahat. Namun pada akhir cerita perbedaan tersebut bukan selalu menjadi pemisah, namun mereka bersatu dan menghilangkan diskriminasi tersebut.

Sedangkan dalam film “The Lego Movie” diskriminasi ditampilkan melalui kisah Emmet yang diremehkan oleh para Master Builder, ia tidak memiliki kekuatan ataupun jiwa pemimpin, ia juga bukanlah Master Builder yang sama dengan mereka semua. Tetapi karakter Emmet selalu ditampilkan tegar dan terus berusaha semaksimal mungkin hingga akhirnya hanya Emmet yang mengalahkan Lord Bussines. Perilaku diskriminasi pada Emmet juga ditunjukkan dengan adanya tindakan secara fisik yaitu melemparinya dengan benda-benda tertentu dan juga mengolok secara perkataan, Emmet dikatakan seperti “rubish” yang artinya

sampah. Melalui Emmet, produsen Warner Bros terlihat juga berusaha untuk menjual diskriminasi sebagai sebuah komoditas untuk menarik perhatian pecinta film. Namun penggunaan diskriminasi sebagai komoditas tidak semata-mata untuk hanya meraup keuntungan namun sebagai hal yang positif, dimana Warner Bros melakukan komoditas diskriminasi untuk menanamkan nilai anti-diskriminasi, mereka berusaha untuk mengenalkan pada masyarakat dan juga anak-anak bahwa adanya diskriminasi khususnya terhadap perbedaan ras bukanlah hal yang pantas dilakukan. Penggambaran isu diskriminasi yang ada dalam film “The Lego Movie” selalu ditampilkan pada situasi serius dan bukan menjadi bahan lelucon. Warner Bros menampilkan bahwa gerakan anti-diskriminasi haruslah mulai dipikirkan dan mulai diperjuangkan agar semua orang bisa bersatu.

Berdasarkan contoh-contoh diatas, terlihat bahwa melalui sebuah genre merupakan salah satu cara yang digunakan untuk proses komodifikasi. Sebab sebuah genre merupakan hasil dari produksi suatu industri, genre bukanlah hal yang tiba-tiba muncul. Melalui genre sebuah industri berusaha untuk menjual produk mereka kepada penonton yang sudah tersegmentasi untuk meraup keuntungan ekonomi.

Selain menggambarkan tokoh utama yang berbeda, dalam film “The Lego Movie” juga menampilkan berbagai macam karakter superhero pendukung yang sebagian besar sudah kita kenal dari film – film layar lebar mereka. Seperti adanya Batman, Superman, Wonder Women, dan juga Green Lantern. Namun penggambaran setiap karakter yang ada dalam film “The Lego Movie” memiliki perbedaan dengan apa yang ada di layar lebar. Yang paling menonjol adalah karakter Batman karena dia adalah peran pendukung yang paling dominan dalam film “The Lego Movie”.

Seperti karakter Batman, dalam filmnya “The Dark Knight Rise” (2012) sosok Batman selalu ditampilkan sebagai tokoh yang bisa melawan tokoh antagonis. Ia memiliki berbagai macam cara untuk melawan musuh, ia juga memiliki moda kendaraan sepeda motor dan juga mobil yang dilengkapi dengan persenjataan yang lengkap. Secara penampilan ia juga sama menggunakan jubah berwarna hitam dan memiliki sayap. Dalam film “The Lego Movie” secara sekilas tokoh ini juga digambarkan sama persis, namun berbeda di ending kejadian. Di semua layar lebarnya sosok Batman selalu ditampilkan berhasil dan mampu melumpuhkan musuh. Namun berbeda dengan yang ada dalam film “The Lego Movie”, sosok Batman tetap memiliki kekuatan dan kemampuan yang sama namun pada akhirnya kemampuan itu terkalahkan dan ia ditangkap oleh musuhnya.

Adanya beberapa perubahan serta duplikasi yang muncul dari penggambaran karakter dalam film “The Lego Movie” menunjukkan bahwa melalui genre fantasi, Warner Bros berusaha membangun sebuah konvensi baru mengenai sosok pahlawan atau superhero yang selama ini sudah ia bangun melalui film Superman, Batman, maupun Green Lantern. Sosok superhero bukanlah selalu sosok yang memiliki kemampuan super (kekuatan, alat yang canggih, dan mempunyai fisik yang bagus), tidak harus juga ditandai dengan memakai kostum (Coogan, 2009).

Namun dalam film ini digambarkan bahwa superhero yang sebenarnya adalah sosok yang bisa menjadi pemimpin dan tidak harus menyelesaikan permasalahan dengan beradu fisik namun menggunakan cara lain yang lebih baik dan tidak merugikan banyak pihak yang tergambarkan dari tokoh Emmet yang menjadi karakter utama dalam film “The Lego Movie”.

Selain itu, adanya pergeseran dari karakteristik sosok pahlawan memperlihatkan bahwa saat ini berbagai produsen film mulai berlomba untuk keluar dari kebiasaannya yang selalu membuat cerita yang monotone atau menampilkan karakter yang hampir sama. Adanya standarisasi sosok pahlawan yang selama ini kita ketahui hanyalah hasil perilaku industri perfilman untuk menjual produk mereka demi mendapatkan keuntungan karena terus memberikan karakter yang selalu dianggap bagus dan sudah diminati oleh banyak orang. Standarisasi yang muncul adalah salah satu strategi dari produsen film dengan menampilkan sebuah genre. Dengan cara inilah industri perfilman mengurangi resiko kegagalan. Sebab genre memiliki fungsi sebagai label, yang memberi gambaran atas kesenangan penonton dan macam apa yang dapat mereka rasakan ketika menikmati produk tersebut (Hesmondhalgh, 2009, p.23). Dalam film “The Lego Movie” menunjukkan adanya perubahan standarisasi namun tetap dikemas untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan yang sama. Penampilan sosok Emmet yang awalnya selalu dikucilkan dan tidak dianggap namun diakhir cerita ia muncul sebagai superhero yang bisa menjadi penyelesai masalah dan penggagal misi Lord Bussines. Alur cerita tersebut mengajak penonton untuk tetap menikmati kesenangan yang sama ketika ia menonton film superhero yang memang dari awal sudah ditunjukkan kehebatannya.

Genre utama lain yang nampak dalam film “The Lego Movie” adalah genre aksi. Berbeda dengan genre fantasi yang masih mengikuti perkembangan maupun mengadopsi dari berbagai film animasi lain. Setiap adegan aksi yang tampil dalam film ini merupakan adegan-adegan aksi yang sangat umum, sudah sering kali ditampilkan di film-film lain. Seperti adanya adegan kejar mengejar, tembak menembak dengan senjata api, munculnya tokoh protagonis yang melawan antagonis, serta adu fisik. Berdasarkan temuan data yang didapat peneliti, genre aksi yang ada dalam film “The Lego Movie” tidak terlihat memiliki banyak macam adegan yang dominan, hanya ada pengejaran Bad Cop pada Emmet dan Wyldstyle yang menggunakan moda transportasi dan juga menembakkan senjata api.

Bukannya membuat konvensi baru, namun adegan aksi yang muncul dalam film “The Lego Movie” merupakan duplikasi atau pengulangan kembali dari film-film karya Warner Bros sebelumnya. Seperti saat peristiwa Emmet melarikan diri dengan mengendarai kendaraan bermotor di jalan raya BricksBurg dan dikejar oleh pasukan Bad Cop, kejadian tersebut sama dengan yang muncul dalam film “The Dark Knight Rise” ketika para polisi sudah membuat sebuah pagar penghalang dari banyaknya mobil dan polisi. Bisa dilihat dari gambar di bawah. Dari dua gambar di atas, dapat dilihat bahwa ikonografi dan peristiwa naratif yang ada dalam film “The Lego Movie” sangatlah sama dengan apa yang ada dalam film “The Dark Knight Rise”. Hal itu karena perusahaan Warner Bros berusaha

untuk tetap konsisten dengan menampilkan adegan-adegan aksi dengan apa yang telah ia produksi di film-film layar lebarnya. “The Lego Movie” melakukan peniruan dengan menunjukkan suasana atau setting yang sama yaitu di tengah jalan raya kota yang luas dengan warna lampu yang gelap karena malam hari, dan juga penataan jumlah pasukan polisi yang banyak yang sama dengan yang muncul di kedua film ini.

Dengan adanya kesamaan genre aksi dari film animasi “The Lego Movie” dengan film aksi lain yang juga diproduksi oleh Warner Bros menunjukkan bahwa film ini juga bisa dinikmati oleh penggemar lama mereka yang terbiasa dengan film non-animasi. Warner Bros berusaha mengajak para penontonnya walaupun yang sudah dewasa akan tetap menikmati film “The Lego Movie”, bukan hanya pada anak-anak yang suka dan tahu akan permainan LEGO. Ditampilkannya genre aksi dalam film animasi “The Lego Movie” merupakan bukti bahwa genre aksi adalah salah satu genre yang paling populer dan paling fleksibel sehingga bisa adaptasi jika digabungkan dengan genre-genre lain maupun jenis film apapun (Pratista, 2008, p.14). Dengan kesuksesan Warner Bros dalam membawa genre aksi di setiap film non-animasinya, memperlihatkan bahwa Warner Bros berusaha untuk tetap mempertahankan ciri khasnya dengan konsisten walaupun ada di film animasi. Penggambaran adegan-adegan aksi yang ada dalam film “The Lego Movie” memang menunjukkan konsistensi dari produsen film Warner Bros. Namun semua itu juga menunjukkan bahwa mereka mengikuti konvensi-konvensi genre yang aksi yang selama ini dikenal oleh para penikmat film agar mereka tetap dapat meraup keuntungan yang sama.

Selain digunakan sebagai faktor ekonomi dan bisnis, penggabungan berbagai jenis genre di dalam film “The Lego Movie” merupakan salah satu pergeseran sosial ke era post-modernisme dimana masyarakat mampu memaknai film sebagai gambaran akan kehidupan nyata yang mungkin akan terjadi. Masyarakat tidak lagi menganggap bahwa film merupakan capture kehidupan sehari-hari manusia yang disusun dalam berbagai jenis film (Constable, 2004, p.43). Dengan adanya pemahaman masyarakat yang seperti itu memunculkan adanya pastiche.

Pastiche adalah keadaan dimana adanya pembentukan baru dalam bentuk atau model yang menyerupai ataupun peniruan seutuhnya. Di dalam sebuah pastiche juga menunjukkan adanya unsur kesamaan dan keterkaitan teks-teks media yang mengalami peniruan atau duplikasi. Keberadaan pastiche mempunyai peran penting dalam tampilnya sebuah genre, karena tidak hanya mampu menguatkan persepsi terhadap genre yang ditiru maupun yang meniru, namun juga mengidentifikasi keberadaan genre itu sendiri (Dyer, 2007).

Dengan adanya pastiche inilah yang menjadikan peneliti dapat menemukan berbagai jenis genre yang ada dalam film “The Lego Movie” karena merasa bahwa sebelumnya sudah pernah ada, tidak terasa asing karena mempunyai kemiripan dengan genre sejenis yang ada di film yang telah tayang sebelumnya. Ditemukannya kemiripan atau munculnya pastiche yang ada dalam film “The Lego Movie” dapat dilihat dari adanya intertekstual yang muncul. Adanya 10 jenis genre lain yang juga tampil dalam film “The Lego Movie” menunjukkan

bahwa melalui film animasi ini, produsen Warner Bros berusaha mencari jati dirinya dalam memproduksi film animasi. Ia berusaha menggabungkan segala macam genre yang memang diminati oleh banyak masyarakat seperti drama, komedi, dan juga petualangan dan dikemas sedemikian rupa sehingga bisa menarik dan membuat penonton bisa memenuhi kesenangannya masing-masing. Munculnya pastiche secara tidak langsung merupakan akibat dari proses produksi budaya, dimana setiap industri akan terus berlomba untuk membuat karya-karyanya yang terus uptodate dan mengikuti apa yang terjadi di lingkungan sekitar. Oleh karena itulah yang menyebabkan industri perfilman melakukan sedikit peniruan sehingga proses terus berjalan dan tidak selalu membunuhnya dengan harus benar-benar menciptakan hal-hal yang benar baru.

Simpulan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada 12 genre yang muncul dalam film “The Lego Movie”. Berdasarkan konvensi genre khususnya terhadap genre fantasi, film “The Lego Movie” masih tetap menampilkan sesuai dengan konvensi yang selama ini kita ketahui. Namun muncul perbedaan pada pembentukan karakter yang menjadi tokoh utama. Dalam film “The Lego Movie” yang menampilkan sosok Emmet, mengajak penonton untuk memahami adanya konvensi baru akan munculnya karakter utama dalam sebuah film fantasi. Karakter utama dalam film “The Lego Movie” bukan lagi sosok berparas cantik ataupun pangeran tampan yang memiliki kemampuan lebih secara fisik maupun memiliki senjata.

Melalui film “The Lego Movie” produsen Warner Bros juga berusaha menunjukkan adanya pesan anti-diskriminasi yang hingga tahun 2014 ini masih menjadi permasalahan bagi warga terutama kulit hitam yang ada di Amerika maupun anak-anak di lingkungan sekolahnya. Pesan anti-diskriminasi ditekankan dari genre fantasi terutama dalam penggambaran karakter yang ditampilkan tidak sama dan hanya manusia biasa tanpa memiliki kemampuan secara fisik. Dari situ dapat dikatakan bahwa Warner Bros menggunakan genre sebagai salah satu instrumen penting yang dipakai untuk membawa isu-isu atau permasalahan sosial yang sedang dibicarakan di tengah kehidupan masyarakat dan menjualnya kepada penonton sebagai komoditas yang digunakan untuk kepentingan industri.

Dengan ini, peneliti menyimpulkan bahwa genre yang dikonstruksikan dalam film “The Lego Movie” menjadi refleksi dari keadaan sosial yang sedang terjadi di masyarakat yang diangkat sebagai alat komoditas. Beberapa perubahan konvensi dari genre juga dilakukan oleh Warner Bros terutama dalam genre fantasi dan genre aksi merupakan hasil dari pastiche yang dibandingkan dengan film-film lainnya. Pastiche tersebut dipakai sebagai usaha industri perfilman untuk mengikuti perkembangan zaman dan juga untuk memberikan kesenangan yang sama kepada penonton, sehingga film yang dibuat akan mampu mendapat kesuksesan dan ditonton oleh banyak orang.

Daftar Referensi

- Hesmondhalgh, D. (2009). *The cultural industries* (2nd ed.). London: Sage Publications
- Liliweri, Alo. (2005). *Makna Budaya dalam Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta : PT. Lkis Pelangi Aksara.
- Stoke, Jane.(2007). *Hot To Do Media and Cultural Studies*. Yogyakarta : Bentang Pustaka.
- Pratista, Himawan. (2008). *Memahami film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Rayner, P., Peter W. & Stephen K. (2004). *AS media studies: The essential introduction*. New York : Routledge.