

“WRECK IT RALPH”: STUDI GENRE PADA FILM DISNEY ANIMATION STUDIOS

Fransisca Devita, Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya

fransiscadevita@aol.com

Abstrak

“*Wreck It Ralph*” adalah sebuah film animasi produksi *Disney Animation Studios* yang menceritakan kehidupan dan petualangan seorang penjahat di dunia permainan bernama Ralph. Film ini adalah sebuah film yang membawa konvensi-konvensi genre yang berbeda dari film Disney sebelumnya. Peneliti melakukan analisis genre terhadap film “*Wreck It Ralph*” menggunakan 6 konvensi genre menurut Jane Stokes, yaitu *setting*, lokasi, peristiwa-peristiwa naratif, plot, karakter, dan ikonografi, untuk mengetahui genre apa yang dikonstruksikan dalam film. Genre adalah sebuah sistem penting yang dibuat oleh industri untuk menarik penonton sebanyak-banyaknya, dan memuat isu-isu sosial. Melalui analisis genre ini, peneliti menemukan bahwa “*Wreck It Ralph*” mengonstruksikan genre aksi, drama, dan fantasi, dengan campuran 10 genre lain. Peneliti juga menemukan adanya pergeseran konvensi dari Disney pada genre drama dan fantasi. Melalui genre drama, Disney membawa *bullying* sebagai tema utama, yang belakangan menjadi populer di Amerika Serikat. Dengan demikian, genre dan *bullying* sama-sama menjadi sebuah komoditas untuk mendatangkan keuntungan bagi industri.

Kata Kunci: Konstruksi, Analisis Genre, Film, Animasi, Disney

Pendahuluan

Pada tahun 2012 terjadi fenomena menarik di tubuh *Disney Animation Studios*. Disney mengeluarkan sebuah film animasi berjudul “*Wreck It Ralph*”, yang sama sekali berbeda dengan film-film besutan Disney sebelumnya yang mengusung tema dongeng, dan menunjukkan tanda-tanda pergeseran kode dan konvensi genre film *Disney Animation Studios*. Cerita “*Wreck It Ralph*” bertempat di sebuah dunia permainan *arcade*, di mana tokoh-tokoh dalam permainan *arcade* tersebut menjadi hidup pada malam hari, ketika toko telah tutup.

“*Wreck It Ralph*” menjadi berbeda dan menonjol karena latar belakang cerita yang ada di 4 dunia permainan dengan gaya animasi yang berbeda-beda. Di samping itu, ada unsur-unsur di film ini yang membuatnya berbeda dari film-film Disney biasanya, seperti dari segi karakter, ataupun narasi. Sebagai produsen film dongeng terkemuka di dunia, Disney tidak lagi melibatkan tokoh seperti pangeran dan putri cantik di film terbarunya ini.

Disney Animation Studios memang telah lebih dulu dikenal dengan film-film bergenre musikal, roman, petualangan, dan komedi (Pratista, 2008, p. 12), serta

merupakan studio yang membuat film-film tentang para putri kerajaan. Tidaklah mengherankan bila selanjutnya kemunculan "*Wreck It Ralph*" menjadi perbincangan banyak orang karena mempunyai gaya yang sangat berbeda dari film-film pendahulunya. (Darnel, 2012, para. 11).

Ini adalah pertama kalinya Disney benar-benar melenceng dari film-film dengan tema *fairy tale* yang utamanya memuat genre musikal, komedi, fantasi dan roman. Di berbagai situs dikatakan bahwa "*Wreck It Ralph*" adalah film bergenre komedi dan petualangan, Namun, tema yang ada dalam film ini sangat beragam dan rumit, seperti *bullying*, penerimaan diri, sampai pada persoalan kelas sosial dan gender. Ada kemungkinan bahwa Disney mencoba memainkan ataupun memunculkan genre lain selain yang selama ini diasumsikan oleh masyarakat ada pada "*Wreck It Ralph*".

Film-film yang ada memang dipasarkan sesuai dengan genre sehingga kita mengetahui apa yang akan kita lihat saat membeli tiket. Klasifikasi-klasifikasi ini membantu penonton mengetahui apa yang dapat kita harapkan dari film (Stokes, 2007, p. 91). Mengategorikan film dalam genre-genre tidak hanya membantu penonton mengidentifikasi struktur cerita dalam film tersebut, tetapi juga membantu produser dan distributor film untuk memasarkan film mereka dengan lebih mudah (Sterin, 2012, p. 164).

Genre sendiri merupakan istilah yang digunakan untuk mengklasifikasikan teks media ke dalam kelompok-kelompok dengan karakteristik sejenis (Rayner, 2004, p. 54). Konsep genre menjadi penting dalam menaikkan ekspektasi dari penonton dan bagaimana mereka menilai dan memilih sebuah teks. Penonton menjadi familiar dengan kode-kode dan konvensi-konvensi dari sebuah genre dan membuat penonton memahami dan terhubung dengan teks tersebut (p. 55). Jane Stokes, dalam *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).

Sebelum ini sudah ada beberapa penelitian yang juga meneliti genre dalam film, seperti yang dilakukan oleh Erika Spohrer dari *Eckerd College USA*, "*Not A Gay Cowboy Movie? Brokeback Mountain and the Importance of Genre*". Erika Spohrer membuat ulasan tentang film *Brokeback Mountain* yang dipandang sebagai film bergenre koboi *gay*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Brokeback Mountain* tetap merupakan film *western* yang punya tema homoseksualitas, dan turut meredefinisikan genre film *western* itu sendiri. Penelitian serupa lain tentang studi genre juga dilakukan oleh Diana Septyani Alim dari UK Petra di tahun 2009. Ia meneliti tentang konstruksi genre dalam film "*American Gangster*". Titik berat dari penelitian ini adalah bagaimana genre *gangster* dikonstruksikan dalam film "*American Gangster*", yang membawa karakter *gangster* yang lain dari film *gangster* klasik lainnya. Berbeda dari kedua penelitian itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan film animasi, dan mencermati adanya pergeseran dari kode dan konvensi film *Disney Animation Studios* terdahulu dengan yang tampak di "*Wreck It Ralph*". Pergeseran ini menyebabkan genre yang dibawa dalam "*Wreck It Ralph*" menjadi tidak jelas dan perlu untuk diteliti. Dengan demikian, penelitian

ini akan mencari tahu genre apakah yang dikonstruksikan dalam film “*Wreck It Ralph*”?

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-teks media diorganisir, dikategorisasi, dan dikonsumsi. Genre bisa diaplikasikan pada televisi, teks cetak dan radio, juga untuk film. Konsep genre mengatakan bahwa ada 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). Jane Stokes, dalam *How to Do Media and Cultural Studies*, menuliskan bahwa 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).

Genre dalam film sendiri sangat beragam, variasi genre sendiri jumlahnya bisa mencapai ratusan. Kebanyakan film merupakan kombinasi dari beberapa genre sekaligus, namun biasanya sebuah film tetap memiliki satu atau dua genre yang dominan (Pratista, 2008, p. 11). Himawan Pratista membagi genre film ke dalam dua kelompok besar, yaitu genre induk primer dan genre induk sekunder (Pratista, 2008, p. 13).

Tabel 1. Genre Induk Primer & Sekunder

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
<i>Western</i>	<i>Thriller</i>

Konvensi-konvensi Genre

Studi genre adalah studi dengan melakukan suatu analisis retorik atas sebuah teks atau serangkaian teks. Jenis-jenis hipotesis didasarkan pada sejauh mana teks tersebut mematuhi atau tidak mematuhi konvensi-konvensi genre. Konvensi-konvensi tersebut mungkin bersifat semiotik, naratif, atau representasional. 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).

Setting adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Lokasi adalah tempat di mana sebuah adegan dilakukan, yang dapat berupa *indoor* atau *outdoor* (Tomaric, 2008, p. 258). Ikonografi mengacu pada motif-motif visual yang memungkinkan penonton untuk mengidentifikasi film-film tertentu kepada genre tertentu. Ikonografi membantu penonton untuk mengerti dengan cepat berbagai informasi tentang karakter, aksi, dan *setting* dari kostum, set, dan objek-objek yang familiar (Taylor & Willis, 1999, p. 61). Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Peristiwa naratif dapat berada di dalam plot dan dapat juga tidak ditampilkan dalam plot (Pratista, 2008, p. 33-34). Karakter-karakter dalam film dapat dibedakan dalam 3 karakter utama, yaitu protagonis, antagonis, dan karakter pendukung. Semua genre memiliki karakter-karakter yang memegang peran utama atau protagonis. Struktur plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film. Struktur plot ini terbagi ke dalam dua jenis, yaitu pola linier dan pola nonlinier (Pratista, 2008, p. 36-38).

Metode

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 "*Wreck It Ralph*" secara keseluruhan, dengan objeknya adalah konstruksi genre dalam film "*Wreck It Ralph*". Unit analisis dari penelitian ini adalah teks media, yaitu film itu sendiri.

Analisis Data

Data dikumpulkan dengan teknik dokumentasi. Peneliti kemudian melakukan kategorisasi pada film berdasarkan 6 kategori pembentuk genre, yaitu *setting*, lokasi, ikonografi, peristiwa-peristiwa naratif, karakter, dan struktur plot. Kemudian, dilakukan pengklasifikasian data-data ke dalam genre induk primer dan sekunder, sehingga didapatkan hasil genre apa saja yang terkandung dalam “*Wreck It Ralph*” sesuai dengan kategori pembentuk genrenya.

Temuan Data

Hasil dari temuan menunjukkan bahwa genre utama yang terkandung di “*Wreck It Ralph*” adalah genre aksi, drama, dan fantasi, bersama 10 genre lain yang berkembang. Dari genre induk primer, ditemukan bahwa “*Wreck It Ralph*” mengonstruksikan genre aksi, drama, fantasi, fiksi ilmiah, komedi, kriminal dan *gangster*, petualangan, serta *western*. Dari genre induk sekunder, terlihat bahwa terdapat genre bencana, *noir*, roman, *superhero*, dan *thriller* di dalam film ini.

Genre Induk Primer

Bila dilihat dari genre induk primer, maka ditemukan bahwa “*Wreck It Ralph*” banyak mengandung genre aksi, utamanya dari segi plot dan peristiwa naratif.



Gambar 1. Plot dan narasi bergenre aksi

Genre aksi di “*Wreck It Ralph*” berasal dari peristiwa kejar mengejar di antara karakter yang ada di dalamnya, peristiwa naratif di mana Vanellope dan pembalap *Sugar Rush* lain berada di lintasan untuk berlomba, serangkaian peristiwa naratif yang menegangkan di mana Ralph dan kawan-kawannya harus menghadapi serangan *cy-bug* dan mengalahkan King Candy/Turbo, adegan tembak menembak yang dilakukan oleh Sergeant Calhoun untuk memusnahkan *cy-bug*, serta peristiwa penyelamatan yang dilakukan oleh Ralph dan Vanellope.

Selain aksi, genre drama juga menjadi satu genre utama dan penting yang terkandung dalam “*Wreck It Ralph*”. Genre drama tercermin pula dari plot dan peristiwa naratif. Salah satunya adalah peristiwa di mana Ralph merasa sedih karena mendapat diskriminasi dari penduduk dunia permainannya. Genre drama juga tercermin dari cerita di mana Vanellope mendapat perlakuan jahat dan diganggu (*bully*) oleh pembalap lain di *Sugar Rush*.



Gambar 2. Peristiwa narasi bergenre drama

Di samping itu, genre yang dominan di genre induk primer adalah genre fantasi. Pada genre ini, bisa ditemukan keenam kategori pembentuk genre yang dapat dikategorikan ke dalam genre fantasi. Dari segi *setting*, maka “*Wreck It Ralph*” ber*setting* di empat dunia berbeda, yaitu *Fix It Felix Jr.*, *Sugar Rush*, *Hero’s Duty*, dan *Litwak’s Arcade*. Karakter-karakter yang ada di film inipun merupakan karakter khayalan atau imajinatif, sehingga turut membentuk genre fantasi. Karakter protagonisnya adalah Ralph, Vanellope, Felix, dan Calhoun. Sementara karakter antagonis adalah *cy-bug* dan King Candy. Terdapat juga sejumlah karakter pendukung film, seperti anggota *Bad-Anon*, *Nicelanders*, Sour Bill, dan Q*Bert. Untuk lokasi, terdapat lokasi seperti apartemen Niceland, Pac-man, hingga Gunung Diet Cola, yang menggambarkan genre fantasi. Ikonografi-ikonografi di film inipun didominasi oleh ikonografi bergenre aksi, salah satunya adalah *hidden mickey* dan putri kerajaan. Kedua ikonografi ini adalah ikonografi untuk film bergenre fantasi milik Disney Animation Studios. Peristiwa naratif dan plot bergenre fantasi pun kental di film nominasi Oscar 2012 ini, seperti peristiwa di mana Felix berkali-kali menggunakan palu ajaibnya untuk memperbaiki benda yang rusak.



Gambar 3. Narasi bergenre fantasi

Genre Induk Sekunder

“*Wreck It Ralph*” mengandung berbagai genre induk sekunder, seperti bencana, *noir*, roman, *superhero*, dan *thriller*. Genre-genre ini tidak dominan, tetapi tetap ada dan berkembang dalam film. Genre bencana, misalnya, bisa ditemukan lewat peristiwa naratif dan plot di mana kekacauan terjadi di *Sugar Rush* akibat serangan *cy-bug*. Serangan yang dilancarkan *cy-bug* terhadap dunia *Sugar Rush* adalah serangan besar-besaran yang sangat destruktif, dan memperlihatkan kandungan genre bencana ini sendiri.

Selain bencana, genre *noir* menjadi salah satu genre induk sekunder yang nampak di film terbaru Disney di tahun 2012, melalui plot awal dari “*Wreck It Ralph*” ini sendiri. Cara Ralph menarasikan kehidupannya selama 30 tahun terakhir

menggambarkan suasana gelap dan suram dari film ini, sehingga adegan tersebut dapat digolongkan ke dalam film dengan genre *neo-noir*, yaitu film *noir* dengan sentuhan modern, yang tetap membawa kesuraman dan kegelapan khas film *noir*.



Gambar 4. Narasi bergenre *noir*

Selain *noir*, ternyata ditemukan juga genre roman di film ini, tetapi tidak dominan karena hanya tercermin lewat beberapa adegan berbau percintaan antara Sergeant Calhoun dan Felix. Kedua karakter ini adalah satu-satunya pasangan yang dapat ditemukan dalam "*Wreck It Ralph*", di mana mereka juga bukan merupakan karakter utama dari film.

Analisis dan Interpretasi

"*Wreck It Ralph*" adalah sebuah film animasi *Disney Animation Studios* yang ternyata mengonstruksikan genre aksi, drama, dan fantasi sebagai genre yang paling dominan. bila dicermati lebih lanjut, ketiga genre utama yang dikonstruksikan di "*Wreck It Ralph*" ini ternyata memuat perbedaan dan persamaan bila dibandingkan dengan film Disney sebelumnya.

Pada genre drama, terdapat pergeseran dari gaya genre roman ke genre drama sosial. yang ada lewat peristiwa-peristiwa naratif dalam plot di "*Wreck It Ralph*". Sebagai sebuah sub genre dari drama, drama sosial mengidentifikasi masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat (McKee, 2010, p. 82). Pergeseran fokus dalam genre drama ini menjadi bukti bahwa *Disney Animation Studios* tidak lagi melihat persoalan percintaan dan menemukan pasangan hidup sebagai nilai terpenting untuk disampaikan kepada penonton mereka yang mayoritas adalah anak-anak. Dalam hal ini, Disney memunculkan masalah sosial dalam hubungannya dengan interaksi lingkungan di film "*Wreck It Ralph*" lewat tema *bullying*.

Dalam "*Wreck It Ralph*", *bullying* ditampilkan melalui kisah Vanellope yang diceritakan menjadi korban *bullying*. Vanellope mengalami berbagai tindakan diskriminasi, mengalami kekerasan fisik dan verbal dari lingkungannya, dan mendapat banyak kesulitan karena hal tersebut. Akan tetapi, "*Wreck It Ralph*" menampilkan plot di mana Vanellope selalu tegar dan akhirnya berhasil mengalahkan para pengganggunya.

Masalah *bullying* ini ternyata menjadi menarik karena Hollywood dan Amerika Serikat pada umumnya telah memberi banyak perhatian terhadap isu sosial ini. "*Wreck It Ralph*" bukanlah media pertama yang mengangkat topik mengenai

bullying. Sebelumnya, telah ada produk-produk media lainnya yang melakukan hal serupa, seperti serial televisi *Glee*, dan artis-artis Hollywood seperti Lady Gaga, Victoria Justice, Demi Lovato, dan Jim Carrey yang menjadi pemerhati dan penggerak gerakan *anti-bullying*.

Dijadikannya *bullying* sebagai perhatian dan tema di berbagai industri budaya seperti televisi, musik, bahkan film, menunjukkan bahwa sekarang tema *bullying* pun dijual dan dijadikan sebuah komoditas, karena popularitasnya di masyarakat. Industri budaya secara sederhana dapat diartikan sebagai institusi-institusi (organisasi *profit* maupun *non profit*) yang terlibat secara langsung dalam hal produksi makna sosial, termasuk di dalamnya adalah televisi, radio, film, surat kabar, buku, musik, dan lain-lain. Semuanya itu adalah aktivitas-aktivitas dengan tujuan utamanya adalah untuk berkomunikasi pada audiens tertentu, dan untuk menciptakan teks (Hesmondhalgh, 2009, p. 12).

Di lain pihak, terlihat bahwa genre sebenarnya juga merupakan sebuah komoditas. Genre adalah buatan industri, bukan sesuatu yang muncul tiba-tiba. Dengan adanya genre, maka industri sebenarnya sedang melakukan upaya untuk menjual produk mereka secara besar-besaran kepada penonton yang sudah tersegmentasi. Dari perspektif industri film dan televisi, genre menyediakan keuntungan ekonomi yang substansial (Downing, 2004, p. 424). "*Wreck It Ralph*" dapat dipandang sebagai bukti nyata bagaimana sebuah genre dikemas sedemikian rupa sehingga mampu menarik penonton sebanyak mungkin dan laku di pasaran.

Genre dan *Pastiche*

Di samping faktor bisnis dan ekonomi, sifat *hybridity* dari genre di "*Wreck It Ralph*" juga dapat dilihat sebagai salah satu hasil pergeseran sosial di masyarakat dari era modernisme ke era post-modernisme. Pada era modernisme, gambar, seperti film, dimaknai sebagai tiruan dari kenyataan. Namun, pada era post-modernisme masyarakat memaknai film secara terbalik. Pada era ini, gambar mampu melampaui kenyataan. Masyarakat akhirnya seakan-akan melihat kenyataan sebagai sesuatu yang nampak berasal dari film (*film-like*). Bila melihat bar koebi, misalnya, masyarakat melihatnya seakan-akan sebagai satu adegan dalam film *western*. *Sense of reality* telah benar-benar dipenuhi oleh film, yang berakibat pada pemahaman hal yang nyata sebagai sebuah film (Constable, 2004, p. 43-44). Pada akhirnya, era post-modernisme inipun melahirkan apa yang disebut dengan *pastiche* dan fragmentasi, yang dapat dilihat terkandung dalam genre-genre di film "*Wreck It Ralph*".

Pastiche adalah bentuk imitasi dari sebuah teks oleh teks yang lain. Imitasi ini bisa terjadi dalam bentuk atau model yang sama, atau hanya berupa kemiripan motif, atau peniruan seutuhnya. Terkadang sebuah *pastiche* meniru bentuk gaya dari satu periode waktu (*Beuchamp College Media*, 2010, para. 3). Genre di dalam "*Wreck It Ralph*" pun akhirnya adalah juga bentuk dari *pastiche*, karena adanya berbagai kemiripan dalam konteks intertekstualitas dengan film lain.

Misalnya dalam genre fantasi. Dari segi karakter, terdapat pergeseran dalam

karakter imajinatif utama yang ada di “*Wreck It Ralph*”, yaitu Ralph, yang membedakannya dari karakter Disney sebelum ini. Bila sebelumnya Disney dikenal selalu memproduksi karakter dengan rupa yang cantik/tampan dan berkepribadian mulia, Ralph tidak mencerminkan hal itu sama sekali. Bila dilihat dari karakternya, maka karakter fantasi seperti Ralph bisa dikatakan tidak lazim untuk ada di film-film Disney. Masyarakat lebih akrab dengan karakter seperti Ralph untuk muncul di film-film besutan *Pixar* dan *Dreamworks*.

Dari *Pixar* misalnya, terdapat film “*Monsters, Inc.*” yang punya tokoh utama monster biru besar bernama Sulley yang awalnya bekerja untuk menakuti anak-anak di malam hari. *Dreamworks*, lewat “*Megamind*” memunculkan tokoh utama seorang *super villain* bernama Megamind yang bosan menjadi penjahat dan akhirnya malah menyelamatkan dunia. Dari sinilah dapat dilihat peniruan yang dilakukan oleh Disney. Ketika perusahaan melihat bahwa tipe karakter yang tidak sempurna dan tidak rupawan diterima dengan baik oleh masyarakat, maka mereka pun melakukan hal yang sama, agar film buatannya lebih mudah diterima oleh publik, dan mendapatkan keuntungan sebesar-besarnya. Seorang Ralph pun sebenarnya tidak benar-benar baru, karena terdapat kemiripan dengan karakter yang pernah muncul di film-film lain.



Gambar 5. “*Monsters, Inc.*” & “*Megamind*”

Hal ini sekaligus memperlihatkan bagaimana *pastiche*, yang biasanya lebih banyak terdapat di film-film *live action*, sekarang juga merambah dunia film animasi, yang utamanya ditargetkan untuk penonton usia muda. *Pastiche*, seperti dikemukakan Dyer, punya peran penting dalam genre. *Pastiche* berkontribusi tidak hanya dengan menguatkan persepsi mengenai genre yang di-*pastiche* atau ditiru, tetapi juga mengidentifikasi keberadaan genre itu sendiri. Bila sebuah kategori tidak dapat dikenali, maka tidak akan ada *pastiche*, karena tidak ada yang bisa ditiru (Dyer, 2007, p. 128). *Pastiche* ini pun menjelaskan bagaimana belasan genre bisa ditemukan dalam “*Wreck It Ralph*,” dan bagaimana masing-masing genre tersebut tidak terasa asing dan mempunyai kemiripan dengan genre sejenis yang ada di film-film lain.

Selain *pastiche*, karakteristik lain dari era post-modernisme adalah adanya fragmentasi dalam film post-modernisme. Hal ini seperti dikemukakan oleh Walter Benjamin dalam esainya “*The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction.*” Benjamin menuliskan bahwa tidak ada film yang orisinal di era

post-modernisme. Setiap film ada hanya sebagai sebuah tiruan mekanis yang diproduksi ulang (Booker, 2007, p. 2).

Dalam “*Wreck It Ralph*”, salah satu bentuk fragmentasi dapat dilihat dalam salah satu peristiwa naratif bergenre komedi yang ada di film, di mana Ralph berada dalam pertemuan dengan kelompok *Bad Anon*. Pertemuan aneh dalam *support group* ini pernah dimunculkan *Pixar* dalam salah satu film pendeknya untuk “*Toy Story*”, yaitu “*Small Fry*”, di tahun 2011. Dalam “*Small Fry*”, Buzz Lightyear menghadiri sebuah kelompok terapi yang dihadiri kumpulan mainan terbuang. Konsep ini serupa dengan konsep *Bad Anon*, yang menghadirkan kumpulan karakter jahat di *Litwak’s Arcade*.



Gambar 6. “*Small Fry*” vs “*Wreck It Ralph*”

Fragmentasi ini pulalah yang akhirnya turut melahirkan genre yang bisa dicampur adukkan, namun seperti yang ada di “*Wreck It Ralph*”, tidak menghasilkan sesuatu yang benar-benar orisinal. Maka, baik *pastiche* maupun fragmentasi, keduanya adalah produk dari perkembangan kultur atau budaya di masyarakat post-modern, yang akhirnya mempengaruhi film dan karya seni lain yang lahir di era ini, termasuk juga mempengaruhi pola permainan genre, seperti yang terlukis dalam “*Wreck It Ralph*”.

Simpulan

Dari penelitian ini, didapatkan hasil bahwa genre utama yang dikonstruksikan dalam film “*Wreck It Ralph*” adalah genre aksi, drama dan fantasi, dengan muatan 10 genre lain. Bila dilihat dari segi plot, maka ternyata film “*Wreck It Ralph*” didominasi dengan genre drama. Lebih detail lagi bahwa subgenre drama yang berkembang adalah drama sosial, yang berbeda dari subgenre drama yang umumnya dibawa film Disney yang adalah roman. Sementara itu, dari kategori pembentuk genre yang lain seperti karakter, *setting* dan lokasi, maka terlihat bahwa konstruksi genre yang dominan adalah genre fantasi. Genre-genre lain yang muncul dalam film seperti komedi, dan *thriller* digunakan sebagai kombinasi pelengkap untuk membuat “*Wreck It Ralph*” menarik dan tidak membosankan untuk penontonnya, yang memang disasar kepada semua umur, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Ikonografi dari film “*Wreck It Ralph*” sendiri menunjukkan bahwa film animasi ini adalah film buatan Disney Animation Studios, karena ikonografi yang terkandung di dalamnya mencerminkan ikonografi dari film-film animasi produksi Disney Animation Studios biasanya.

Selain itu, dari konstruksi genre yang seperti ini mencerminkan dinamika persaingan di industri perfilman *Hollywood*, terutama industri perfilman animasi. Genre memang dikatakan merupakan salah satu alat bagi industri untuk menarik pasar dan penonton dalam jumlah lebih besar. Selama ini, *Disney Animation Studios* mendapati film-film mereka mengalami penurunan pendapatan dan popularitas sejak munculnya studio-studio animasi lain. Dengan mengonstruksikan genre aksi, drama dan fantasi, *Disney Animation Studios* berusaha mendominasi kembali persaingan di dunia film animasi Amerika Serikat.

Pentingnya genre sebagai sebuah alat dan komoditas bagi industri telah tercermin lewat film animasi terbaru Disney, yaitu "*Wreck It Ralph*". Penelitian ini sebenarnya bisa terus dilanjutkan dengan melihat apakah hal yang sama terjadi juga di film-film lain, baik film animasi maupun bukan. Setelah "*Wreck It Ralph*", *Disney Animation Studios* masih akan terus mengeluarkan film animasi lain. Perubahan dalam tubuh Disney masih dapat terus diamati dalam film-film berikutnya. Dengan demikian penelitian genre yang dilakukan peneliti di sini bisa menjadi titik tolak bagi penelitian genre berikutnya dengan memperluas lingkup penelitian. Peneliti berikutnya yang tertarik dengan dunia film animasi dapat melakukan penelitian genre pada film animasi lain, misalnya film produksi *Pixar* atau *Dreamworks*. Penelitian pada film "*Wreck It Ralph*" pun dapat dilakukan lagi, tetapi dengan menggunakan metode lain, misalnya analisis isi, untuk mencari konten *bullying* dalam film.

Daftar Referensi

- Booker, K. (2007). *Postmodern Hollywood: What's new in film and why it makes us feel so strange*. USA: Greenwood
- Constable, C. (2004). *The Cambridge Companion to Post Modernism*. (S. Connor, Ed.) UK: Cambridge University Press.
- Darnell, N. (2012). *A disney conspiracy? Is 'Wreck-It-Ralph' really a Pixar movie in disguise?*. Retrieved February 28, 2013 from <http://www.examiner.com/article/a-disney-conspiracy-is-wreck-it-ralph-really-a-pixar-movie-disguise>
- Dawning, J. (Eds.). (2004). *The SAGE handbook of media studies*. UK: SAGE Publications
- Dyer, R. (2007). *Pastiche*. NY: Routledge
- Hesmondhalgh, D. (2009). *The cultural industries* (2nd ed.). London: Sage Publications
- Intertextuality: Pastiche and Parody*. (2010). Retrieved June 20, 2013 from <http://beauchampcollegemedia.com/2010/09/06/intertextuality-pastiche-and-parody/>
- McKee, R. (2010). *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. USA: Harper Collins
- Pratista, H. (2008). *Memahami film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka

- Rayner, P., Peter W. & Stephen K. (2004). *AS media studies: The essential introduction*. New York: Routledge.
- Sterin, J. C. (2012). *Mass media revolution*. USA: Pearson
- Stokes, J. (2007). *How to do media and cultural studies: Panduan untuk melaksanakan penelitian dalam kajian media dan budaya*. Yogyakarta: Bentang
- Taylor, L. & Andrew W. (1999). *Media studies: Texts, institutions and audiences*. UK: Blackwell
- Tomaric, J. J. (2008). *The power film making kit: Make your professional movie on a next-to-nothing-budget*. Burlington: Elsevier