

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu produsen film Hollywood yang terbesar di dunia adalah *Warner Bros* yang dipelopori oleh *Warner Brother* (Jack Warner, Herry Warner, Albert Warner, dan Sam Warner). *Warner Bros* merupakan salah satu perusahaan media asal Amerika Serikat yang sudah ada sejak tahun 1918 dan memiliki beberapa anak perusahaan, yakni *Warner Bros Animation* yang memproduksi film animasi namun hanya tayang di televisi-televisi seperti *Looney Tunes*, *Tom and Jerry*, dan *Scooby-Doo*. Yang kedua adalah *Warner Bros Picture* yang memproduksi film layar lebar seperti *Harry Potter*, *Gravity*, *300*, *The Hobbit*. Serta *DC Comics* yang merupakan perusahaan komik sejak tahun 1969, cerita yang diangkat yaitu tentang *superhero*, Superman, Batman, Wonder Women, Green Lantern dan Flash.

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 memang 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). *Happy Feet* (2006) merupakan film animasi pertama dari *Warner Bros Picture* yang mampu memberikan prestasi dan apresiasi bagus. Film ini mampu memecahkan rekor *box office* dari film aksi *Casino Royal* dengan pendapatan USD 51.600.000 hanya dalam 5 hari penayangan. Film *Happy Feet* juga mampu memenangkan Oscar sebagai *best animated feature* (Ebert, 2007).

Dari kesuksesannya yang di dapat pada film pertama *Happy Feet* produsen *Warner Bros* kembali ingin memecah prestasi dengan mengeluarkan film *Happy Feet 2* di tahun 2011, di tengah banyaknya film – film animasi produksi *Disney Pixar* dan juga *Dreamworks*. Namun disayangkan bahwa melalui film ini *Warner Bros* tidak mampu mendapat tanggapan yang bagus. Film *Happy Feet 2*

mengalami kerugian besar, sebab dengan biaya produksi USD 130 juta ia hanya mampu mendapat USD 63.992.328 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* memberanikan diri untuk kembali memproduksi film animasi. *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. Dengan sutradara *Phil Lord* dan *Christopher Miller* yang merupakan sutradara film “*Cloudy with a Chance of Meatballs*” (2009) dan “*21 Jump Street*” (2012).



Gambar 1.1. Review IMDb film “*The Lego Movie*”

Sumber : <http://www.imdb.com/title/tt1490017/>



Gambar 1.2 Review Rotten Tomatoes film “*The Lego Movie*”

Sumber : www.rottentomatoes.com

Setelah film ini tayang hanya dalam waktu sepekan, film ini mendapat kritik atau komentar yang bagus, dapat dilihat dari hasil di *website* IMDb (Internet Movie Database). IMDb merupakan salah satu situs online yang memberikan informasi

lengkap mengenai data akan film, musik, hingga program televisi di dunia. Film “*The Lego Movie*” mendapatkan rating 8,4 dari poin maksimal 10. Selain itu berdasarkan *website* resmi *Rotten Tomatoes* yang juga memberi komentar terhadap film, terdapat 96% komentar baik yang menyatakan bahwa film ini layak ditonton.

Selain itu, film “*The Lego Movie*” ini menarik untuk ditinjau lebih lanjut karena dari film inilah produsen Warner Bros menunjukkan bahwa dirinya juga bisa bersaing dalam film animasi. Jika disandingkan dengan *Pixar* maupun *Dreamworks* yang selama 15 tahun belakang selalu mampu mendominasi di pikiran masyarakat bahwa hanya merekalah yang selalu memproduksi film animasi. Seperti contoh film *Despicable Me*, *The Smurf*, *Ice Age*, dan juga *The Nut Job*. Namun ternyata semua label itu bisa dipatahkan dari munculnya film “*The Lego Movie*” di tahun 2014, prestasinya yang bisa mengalahkan pencapaian *box office* dari film animasi sebelumnya yang mencapai USD 426 juta.

Film ini menceritakan tentang seorang pemuda bernama Emmet yang hanyalah pekerja di sebuah konstruksi bangunan yang dianggap mampu memberikan bantuan untuk menggagalkan misi dari *Lord Business* yang merupakan tokoh antagonis untuk menguasai dunia dan menjadikan semua warganya permanen sehingga semua bisa tunduk dan sesuai keinginannya. Namun kenyataannya Emmet tidak bisa menunjukkan bahwa ia mampu bekerja sama dengan karakter lainnya yang mampu melawan para musuh. Di film ini Emmet hanyalah sebagai sosok karakter yang hanya bisa membuat segalanya semakin memburuk. Emmet terus berusaha menunjukkan bahwa ia bisa membantu menyelesaikan masalah yang ada. Ia berusaha bekerja sama dengan *superhero* lain yang ditampilkan sebagai *Master Builder* dengan ditemani oleh Wyldstyle.

Walaupun pada awalnya Emmet tidak bisa berkelahi melawan musuh, namun ia diberi bantuan oleh teman-temannya dengan dibuatkan kendaraan untuk terbang. Namun tetap saja Emmet hanya bisa membantu sedikit dibanding dengan *superhero* lain seperti Batman yang diperlihatkan bahwa ia bisa melawan dan membunuh banyak musuh. Dan pada akhir cerita seluruh *Master Builder* tertangkap oleh *Lord Business*, dan hanya Emmet yang lebih bisa bebas berbuat sesuatu karena ia hanya diikatkan pada sebuah baterai. Emmet harus

merencanakan bagaimana cara untuk membebaskan mereka semua. Akhirnya Emmet bisa menyelamatkan semua *Master Builder* yang membuat *Lord Business* mulai marah dan segera menjalankan misinya untuk membuat semua warganya permanen. Di saat itu pula Emmet berusaha berbincang untuk menyelesaikan masalah tanpa pertempuran. Dan Emmet berhasil menggagalkan segala rencana buruk dari *Lord Business* tanpa memiliki kekuatan fisik yang lebih hebat dibanding teman *superhero* yang lainnya.



Gambar 1.3. Tokoh-tokoh dalam film “*The Lego Movie*”

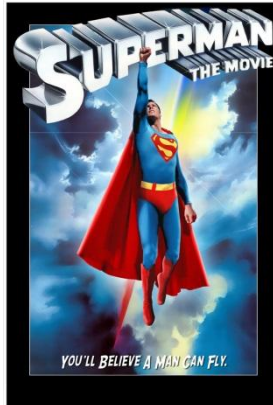
Sumber : www.thelegomovie.com

Dari situs resmi IMDb dikatakan bahwa film “*The Lego Movie*” memuat genre *animation*, *adventure*, dan *comedy*. Berdasarkan konvensi yang telah dikenal bahwa genre *adventure* akan membawa cerita mengenai perjalanan ke suatu tempat terpencil dan akan mengeksplorasi lokasi tersebut untuk mencari harta karun atau artefak. Dan genre *comedy* memiliki fokus untuk memberi kepuasan penonton dengan memancing tawa (Pratista, 2008). Genre sendiri merupakan istilah yang digunakan untuk mengklasifikasikan teks media ke dalam kelompok-kelompok dengan karakteristik sejenis (Rayner, 2004, p. 54). Mengelompokkan film dalam genre tertentu tidak hanya membantu penonton mengetahui struktur cerita dalam film tersebut, namun juga bisa membantu produsen film untuk memasarkan film mereka dengan lebih mudah (Sterin, 2012, p. 164).

Berdasarkan sinopsis singkat mengenai film “*The Lego Movie*” yang sudah dijelaskan diatas, peneliti melihat bahwa alur cerita yang ada dalam film ini

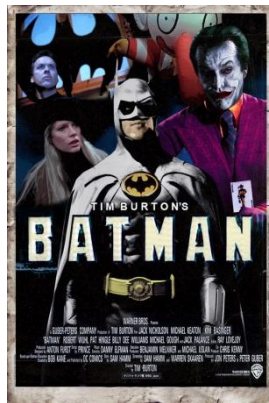
adalah mengenai tokoh yang mencoba menyelesaikan misi tertentu dengan adanya perkelahian secara fisik antara tokoh protagonis (Emmet) dan antagonis (*Lord Business*). Berdasarkan narasi singkat yang ada film ini termasuk memunculkan genre aksi *superhero*, yang merupakan genre baru yang dibangun oleh industri film *Hollywood* sejak tahun 2000. Dengan munculnya banyak film *superhero* seperti X-Men, Spiderman, hingga Kick-Ass pada tahun 2010 (Richard, 2011, p.1). 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 ataupun mental jauh di atas manusia rata-rata. Cerita biasanya 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).

Pada tahun 1978, *Warner Bros* mulai mengangkat karakter-karakter *superhero* yang ada dalam DC Comics ke film layar lebar. Diawali dengan munculnya film Superman (1978), Batman (1989), Wonder Women (2009), Watch Men (2009), Green Lantern (2011) hingga tahun 2014 ini sudah ada 16 film yang digarap dengan membawa karakter tersebut. Di dalam film layar lebar yang diproduksi, *Warner Bros* selalu menampilkan bahwa seorang *superhero* adalah sosok yang memakai kostum tertentu, memiliki kekuatan dan kemampuan lebih, bertubuh kekar dan juga sebagai sosok yang mampu menyelesaikan masalah dengan kemampuan yang mereka miliki. *Superhero* selalu bisa menyelesaikan masalah dengan bertempur secara fisik dahulu peran antagonis sebelum mampu menggagalkan misi buruk dari peran antagonis (Pratista, 2008).



Gambar 1.4 Poster Film Superman (1978)

Sumber : <http://www.williamhadams.com/wp-content/uploads/2013/06/Superman-Poster.jpg>



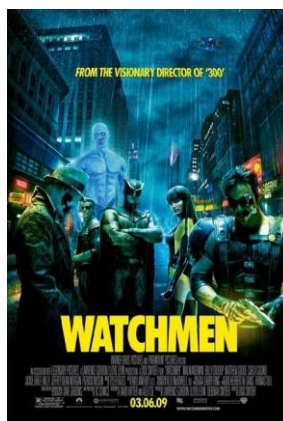
Gambar 1.5 Poster Film Batman (1989)

Sumber : http://thesilvermirror.files.wordpress.com/2009/03/batman_by_smalltownhero.jpg



Gambar 1.6 Poster Film Wonder Women (2009).

Sumber : http://static.comicvine.com/uploads/original/2/25835/750977-wonder_woman_poster.jpg



Gambar 1.7 Poster Film Watchmen (2009)

Sumber : <http://www.watchmencomicmovie.com/posters/watchmen-theatrical-poster-big.jpg>



Gambar 1.8 Poster Film Green Lantern (2011)

Sumber : <http://www.comicbookmovie.com/images/users/gallerypictures/10270L.jpg>

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*. Kejanggalan 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. Klasifikasi atau konvensi yang telah ada akan membantu penonton agar mampu mengetahui apa yang ia harapkan dari film (Stokes, 2007, p. 91). 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). Konsep genre menjadi penting dalam menaikkan ekspektasi dari penonton dan bagaimana mereka menilai dan memilih sebuah teks. Penonton akan familiar dengan kode-kode dan konvensi-konvensi dari sebuah genre dan membuat penonton memahami dan terhubung dengan teks tersebut (p. 55). 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).

Penelitian akan genre dalam film layar lebar tidaklah banyak dilakukan oleh peneliti lainnya. Hanya beberapa saja yang meneliti dan dipublikasikan. Seperti contoh penelitian yang dilakukan oleh Chibnall dan Murphy (1999) yang menganalisis genre dalam film gangster Inggris. Mereka mendapatkan kesimpulan bahwa dalam film Inggris memiliki perbedaan dibanding film hasil Hollywood yang selama ini menggambarkan genre gangster dengan adanya pertarungan, pemburuan, dan adegan pengkhianatan. Namun dalam film gangster Inggris memiliki tatanan suasana dan tema yang berbeda sebab membawa juga situasi keluarga sebagai latar.

Sudah ada beberapa penelitian mengenai analisis genre dalam film, yang pertama yaitu oleh Diana Septyani Alim di tahun 2009. Ia meneliti tentang konstruksi genre dalam film "American Gangster". Penelitian itu mendapatkan hasil bahwa genre gangster bukan hanya menceritakan mengenai aksi kriminal saja, namun di dalam film itu juga terdapat banyak genre lain yaitu drama dan *epic*. Serta dalam film itu banyak mengandung *blaxploitation* yang menjadikan kulit hitam sebagai pemeran utama. Selain itu film ini juga mengangkat cerita mengenai diskriminasi, rasialisme, dan ketidakadilan.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Devita (2010) yang mencari tahu bagaimana pergeseran konvensi dalam film Disney Animation Studios yang tampak dalam film “Wreck It Ralph”. Hasil penelitian ini mengatakan bahwa Disney telah keluar dari genre yang umumnya mengenai *roman*. Dan juga didapati bahwa Disney membawa pesan moral *anti-bullying* yang menjadi masalah sosial di negara Amerika.

Berdasar beberapa penelitian yang sudah ada, kali ini peneliti memilih untuk menganalisis konstruksi genre yang terdapat dalam film “*The Lego Movie*”. Peneliti akan 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 pergeseran konvensi tersebut. Penelitian ini akan menggunakan metode studi genre yang didasari dari elemen genre yaitu : *setting*, lokasi, ikonografi, peristiwa-peristiwa naratif, karakter-karakter, dan struktur plot. Yang kemudian dilanjutkan dengan menganalisis terhadap intertekstual yang terkandung di dalam semua teks yang muncul dalam film “*The Lego Movie*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, peneliti membuat rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah konstruksi genre dalam film “*The Lego Movie*”?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari tahu dan menganalisa konstruksi genre yang terdapat dalam film “*The Lego Movie*”.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini yaitu antara lain:

a. Manfaat Akademis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan atau penjelasan akan studi mengenai analisis genre terutama yang ada dalam produksi sebuah film. Dan juga mampu memberikan referensi untuk penelitian mendatang terutama yang akan mengembangkan analisis genre atau metode lainnya.

b. Manfaat Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberi manfaat bagi sineas perfilman di dunia dan juga Indonesia dalam mengemas film di berbagai genre yang akan diangkat. Selain itu juga menjadi pengetahuan singkat untuk masyarakat yang suka menonton film, agar lebih kritis dalam menilai cerita atau menangkap pesan dalam suatu film.

1.5 Batasan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif yang melihat bagaimana konstruksi genre dalam film "*The Lego Movie*", sehingga metode yang digunakan adalah metode analisis genre. Peneliti akan menganalisis sebuah film yang berjudul "*The Lego Movie*" dalam versi DVD.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan penelitian ini terdiri dari beberapa bagian yang saling berkaitan satu sama lain, yaitu :

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJUAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisi mengenai teori-teori dasar yang menunjang dan mempunyai kaitan dengan penelitian yang dibahas oleh peneliti. Teori-teori tersebut meliputi teori film, teori *genre*, teori studi genre. Selain itu berisi nisbah antar konsep serta kerangka pemikiran yang akan digunakan acuan peneliti dalam membahas tema atau topik yang diteliti yaitu : Genre dalam film “*The Lego Movie*”

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi mengenai tahapan-tahapan yang akan dilakukan peneliti dalam proses penyusunan penelitian. Bagian tersebut meliputi jenis penelitian metode penelitian, sasaran penelitian, unit analisis, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan uji keabsahan data.

BAB 4 ANALISIS DATA

Bab ini peneliti akan mendeskripsikan apa saja yang sudah di temukan dalam temuan data, yang kemudian akan dilanjutkan dengan analisis serta interpretasi data.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Di dalam bab ini peneliti akan menjabarkan kesimpulan yang didapatkan setelah menganalisis dan interpretasi data. Peneliti juga akan memberikan saran akademis maupun praktis untuk penelitian selanjutnya.