

KAJIAN SEMIOTIKA INTERTEKSTUALITAS FILM RALPH BREAKS THE INTERNET

Alfiansyah Zulkarnain

Universitas Pelita Harapan
alfiansyah.zulkarnain@uph.edu

ABSTRACT

Nowadays, Intertextuality is one of the most important aspect in contemporary film, and deeper research on how intertextuality works in system of signs could produce a theoretical framework in generating narrative as text. This paper will analyze how sign system works on intertextuality through Ralph Breaks the Internet animated film as a study case.

The research method used in this paper will be focused on qualitative analysis on teks produced as signs in the film could be read as a recurring semiosis process in certain stages, and how intertextuality could affect its processes. Peirce's semiosis process schematic will be used as the model. In the end we should be able to identify how and on what aspects intertextuality could influence, develop, and/or shift interpretation of sign in the stages of semiosis processes.

Keywords: intertextuality, semiotics, semiosis, structuralism, Peirce, Wreck-it Ralph, Ralph Breaks the Internet

ABSTRAK

Intertekstualitas hadir sebagai salah satu aspek penting dalam film kontemporer, dan kajian yang lebih mendalam akan bagaimana intertekstualitas bekerja dalam sistem tanda dapat menjadi model kerangka teoritis untuk menghasilkan narasi sebagai teks. Tulisan ini akan menganalisa hal tersebut melalui studi kasus film animasi Ralph Breaks the Internet.

Metode penelitian akan terfokus pada kajian kualitatif akan bagaimana teks yang dihasilkan oleh film dapat dibaca dalam tingkatan proses semiosis, dan bagaimana intertekstualitas akan mempengaruhi proses tersebut. Kajian dilakukan berdasarkan landasan teoritis menggunakan skema proses semiosis Peirce sebagai model. Pada akhirnya dapat diidentifikasi bagaimana intertekstualitas mempengaruhi interpretasi tanda pada tingkatan-tingkatan proses semiosis.

Kata Kunci: intertekstualitas, semiotika, semiosis, strukturalisme, Peirce, Wreck-it Ralph, Ralph Breaks the Internet

PENDAHULUAN

Intertekstualitas hadir sebagai salah satu aspek penting dalam film kontemporer, dan kajian yang lebih mendalam akan bagaimana intertekstualitas bekerja dalam sistem tanda dapat menjadi model kerangka teoritis untuk menghasilkan narasi sebagai teks. Tulisan ini akan menganalisa hal tersebut melalui studi kasus film animasi Ralph Breaks the Internet. Pemilihan film Ralph Breaks the Internet dilakukan berdasarkan aspek intertekstualitas dan metanarasi yang kaya dalam film ini. Metode penelitian akan terfokus pada kajian kualitatif akan bagaimana teks yang dihasilkan oleh film dapat dibaca dalam tingkatan proses semiosis, dan bagaimana intertekstualitas akan mempengaruhi proses tersebut. Metode pengumpulan data dilakukan menggunakan observasi langsung dan pengumpulan literatur kepustakaan.

Intertekstualitas

Dalam lingkup kajian semiotika, teks adalah segala sesuatu yang dapat “dibaca” untuk diketahui maknanya (Chandler 2002, 263). Menurut Julia Kristeva melalui

Piliang, intertekstualitas adalah relasi-relasi yang hadir antara satu teks atau karya dengan teks dan karya yang lain dalam garis ruang dan waktu. Sebagai tanda, posisi teks tidaklah otonom. Ada ketergantungan interpretasi satu teks dengan teks-teks sebelumnya (Piliang, 2010:118-119). Lebih jauh lagi, Kristeva membagi dimensi teks ke dalam dua poros: horizontal (antara penulis dan pembaca) dan dimensi vertikal (teks dan konteks) (Kristeva melalui Raj, 2015).

Menurut Fitzsimmons, intertekstualitas dan hubungan intertekstual dapat dibagi ke dalam tiga tipe: wajib, pilihan, dan kebetulan. Intertekstual wajib terjadi ketika penulis dengan sengaja menghadirkan komparasi atau asosiasi antara dua teks (atau lebih). Tanpa pra-pemahaman atau keberhasilan untuk menangkap hubungan antar teks ini, pemahaman audiens terhadap teks dianggap tidak memadai. Intertekstual wajib mengandalkan pembacaan atau pemahaman akan hipoteks sebelumnya, sebelum pemahaman lengkap akan hiperteks yang dimaksud dapat tercapai¹. (Fitzsimmons, 2013).

Berdasarkan hubungan intertekstualitas Fitzsimmons, hiperteks yang memiliki signifikansi yang lebih berdampak pada alur cerita menghasilkan verisimilitude atau unsur realisme yang hadir melalui bangunan logis dunia di dalam film. Hubungan intertekstualitas wajib membentuk hubungan yang bersifat mengikat antara pemahaman audiens dengan keseluruhan plot cerita. Dalam analisa film ini, bentuk-bentuk intertekstualitas dengan kualitas seperti ini yang akan dikaji.

Semiotika Strukturalisme

Dalam pandangan semesta pansemiotika Peirce, semiotika Peirce mengacu pada epistemologis dan bahkan universalitas metafisika. Titik tolak teori tanda Peirce ada pada sebuah aksioma yang mana kognisi, pemikiran, dan manusia memiliki secara esensial adalah semiotis. Titik tolak ini juga yang menjadi payung teoritis dalam kajian akan intertekstualitas.

Semiotika Peirce menggunakan skema triadik, yang mana dalam proses semiosis (proses hadirnya tanda yang dapat dimaknai) terdapat tiga elemen, yaitu (Jappy, 2013): 1. *representamen*, bentuk atau *forma* yang diambil oleh tanda; 2. *interpretant*, arti yang dihasilkan oleh tanda; dan 3. *object*, sesuatu di luar tanda yang menjadi referensi tanda tersebut (sebuah referensi).

Proses Semiosis Peirce menempatkan interpretasi sebagai hasil proses semiosis, yang mana *interpretant* berfungsi sebagai pembacaan makna dari sebuah tanda, namun dengan pemahaman dasar bahwa pemikiran adalah sebuah tanda, maka dalam hal ini *interpretant* juga merupakan sebuah tanda, menjadikannya *representamen* yang baru dalam tanda kedua. Proses semiosis ini menghasilkan "seri *interpretant* berturutan" *ad infinitum* (2013).

Dalam tingkatan trikotomi kedua (*secondness*), Peirce melakukan klasifikasi semiotika berdasarkan hubungan *representamen* dan *object* ke dalam tiga kategori (2013):

1. ikon, yang mana referensi antara sebuah tanda dan obyeknya disebut ikonik jika tanda tersebut memiliki kualitas kemiripan dengan obyeknya.
2. indeks, yang mana referensi antara sebuah tanda dan obyeknya disebut indeksikal jika tanda tersebut hadir dipengaruhi oleh obyeknya.
3. simbol, yang mana referensi antara sebuah tanda dan obyeknya disebut simbolis jika tanda tersebut mereferensikan obyeknya berdasarkan hukum atau kesepakatan.

¹ Menurut Genette melalui Mirenayat, hipertekstualitas melibatkan hubungan yang menggabungkan sebuah teks B (hiperteks) dengan sebuah teks sebelumnya (hipoteks) yang mana mengubah, memodifikasi, mengelaborasi, ataupun mengembangkan (termasuk di dalamnya parodi, lelucon, sekuel, ataupun translasi (Mirenayat, 2015)

Skema triadik dari proses semiosis di atas menjadi landasan analisa teks, yang mana teks sebagai tanda dikupas secara skematik ke dalam tiga elemen tersebut. Dalam skema ini akan dapat diidentifikasi bagaimana tanda (*representamen*) yang muncul mengacu pada referensi (*object*) dapat menghasilkan interpretasi tertentu, dan bagaimana pemahaman intertekstualitas dapat mempengaruhi apakah interpretasi baru tersebut (i_1) memiliki potensi untuk menghasilkan interpretasi baru kembali (i_2). Analisa hubungan *representamen* dan *object* pada tanda yang akan dianalisa akan membantu sebagai indikator bentuk hubungan tanda di tingkatan interpretasi yang hadir. Berdasarkan skema tersebut akan dapat diketahui hubungan pemahaman intertekstual terhadap tingkatan interpretasi dan bentuk hubungan tanda dalam proses semiosis berturutan.

PEMBAHASAN

Pembahasan akan dilakukan dengan memilih satu adegan dalam film sebagai teks yang mengacu pada teks di luar film tersebut. Adegan yang dipilih sebagai sampel untuk dianalisa adalah adegan ketika tokoh protagonis Vanellope von Schweetz sampai pada dunia *fansite* OH MY DISNEY dan melihat gedung-gedung yang tidak hanya menampilkan properti film-film produksi perusahaan Disney, namun juga berbagai *franchise* film dan hiburan budaya populer lainnya (lihat Gambar 1).



Gambar 1. *Screen Capture* adegan film *Ralph Breaks the Internet*, menampilkan dunia fansite OH MY DISNEY yang dipenuhi oleh logo, karakter, obyek, dan estetika dari berbagai *franchise* hiburan dunia seperti *Star Wars*, *Disney Animation*, *Marvel*, dan *Pixar Animation*.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019

Dalam tahapan *representamen* (R_1), bentuk analisa yang dilakukan adalah analisa deskriptif elemen formal dari adegan tersebut. Terlihat elemen-elemen visual berukuran besar dan kecil yang dapat dikelompokkan ke dalam lima obyek utama berdasarkan unsur kedekatan dan kemiripan warnanya². Pengelompokan ini terdiri dari bangunan berwarna hijau, bangunan berwarna merah, bangunan berwarna ungu, bangunan berwarna kuning, dan bangunan berwarna biru. Meskipun Kelima bangunan ini hadir dalam planar yang sama secara horizontal, namun obyek bangunan ungu hadir mendominasi komposisi adegan dikarenakan oleh siluet bangunan berbentuk segitiga yang lebih jelas dibandingkan dengan bangunan lainnya. Posisi bangunan ungu ini yang berada di tengah-tengah komposisi bidang adegan juga membuatnya menjadi titik fokus komposisi. Di bagian depan tiap gedung dihadirkan teks dalam ukuran yang cukup besar sehingga memiliki *legibility* yang baik.

Obyek (O_1) yang direferensikan adalah *mise-en-scène* dalam adegan, yaitu lima bangunan untuk masing-masing fans dalam fansite OH MY DISNEY, yang mana masing-masing bangunan didekorasi dengan obyek-obyek yang berbeda satu dengan yang lainnya. Gedung dengan plang bertuliskan *The Muppet Show* didominasi oleh dekorasi kartun kepala katak berwarna hijau. Gedung dengan plang bertuliskan *Star Wars* didominasi oleh obyek pesawat tempur dan obyek menyerupai planet atau bulan. Gedung dengan plang bertuliskan *Disney Animation* didominasi oleh atap gedung berbentuk topi penyihir berbentuk segitiga

² Prinsip kedekatan (*proximity*) dan prinsip kemiripan (*similarity*) merupakan bagian dari prinsip *gestalt* (Palmer, 1999).

yang disertai dengan pita film. Gedung dengan plang bertuliskan Marvel didominasi oleh pelindung tangan berwarna merah dengan robot terbang. Gedung dengan plang bertuliskan Pixar Animation didominasi oleh lampu meja raksasa dan bola bergambar bintang raksasa.

Interpretasi (I_1) yang muncul adalah bahwa dunia fansite OH MY DISNEY adalah sebuah tempat yang ramai dan gembira, berisikan berbagai variasi area-area dengan tema-tema hiburan yang berbeda satu dengan yang lainnya, diwakili oleh visualisasi gedung-gedung yang unik satu sama lainnya. Banyaknya gerakan animasi dekorasi gedung dan warna-warni gedung yang ramai memberikan kesan bahwa dunia ini adalah tempat yang menyenangkan.

Dalam tingkatan proses semiosis yang pertama ini, dapat disimpulkan beberapa hal. Pertama, hubungan *representamen* dengan *object* yang dihasilkan adalah hubungan ikonik. Kedua, tanpa referensi di luar teks, pemahaman audiens akan tanda kartun kepala katak, teks *The Muppet Show*, visualisasi pesawat tempur, bangunan bola berbentuk planet/bulan, teks Star Wars, pelindung tangan dan robot terbang berwarna merah, dan teks MARVEL, kesemuanya itu tidak dapat menjadi tanda yang dapat dimaknai oleh audiens dikarenakan tidak ada referensi dari elemen-elemen visual tersebut di dalam narasi teks film ini sebelumnya. Hanya dengan adanya kemampuan untuk menghasilkan hubungan intertekstual antara elemen-elemen di atas dengan teks di luar film (melalui pengetahuan akan hipoteks), maka audiens akan mampu melihat elemen-elemen tersebut sebagai sebuah tanda (hiperteks) yang dapat dimaknai dan masuk dalam sebuah proses semiosis yang baru. Hipoteks yang dimaksud adalah pengenalan atau pengetahuan akan franchise film dan hiburan budaya populer Star Wars, Marvel, dan The Muppets, dan setiap gedung mewakili satu franchise film atau hiburan budaya populer tersebut. Audiens perlu pengetahuan akan film, komik, iklan, ataupun mainan serta merchandise dari para franchise tersebut untuk mengidentifikasi bahwa wajah katak hijau tersebut adalah tokoh Kermit the Frog dari franchise The Muppets, atau mengidentifikasi planet abu-abu sebagai stasiun luar angkasa *Star Destroyer* yang ikonik dari franchise Star Wars, atau mengidentifikasi bahwa pelindung tangan merah dan sang robot merah adalah tokoh Ironman yang sangat populer hadir dalam film-film keluaran Marvel Studios, selain dari media-media lainnya seperti komik dan *video game*. Teks-teks tersebut adalah hipoteks yang menjadi referensi dari interpretasi di tingkatan proses semiotik pertama. Melihat skema triadik semiotika Peirce, supaya terjadi proses semiosis yang lengkap hipoteks ini harus berposisi sebagai object baru (O_2) yang berfungsi memproduksi hubungan dengan interpretasi awal (I_1) dan menjadikannya *representamen* baru (R_2) di tingkatan proses semiosis kedua. Dengan model skema tersebut, maka akan dapat dihasilkan *interpretant* di tingkatan semiosis yang kedua (I_2). *Interpretant* yang dihasilkan berdasarkan interpretasi akan R_2 yang mana mengacu pada O_2 adalah bahwa di dalam dunia fansite OH MY DISNEY, terdapat berbagai sub-fansite yang terdiri dari berbagai franchise film dan hiburan budaya populer dunia, seperti Star Wars, Marvel Cinematic Universe, Marvel Comics, The Muppets, serta termasuk di dalamnya franchise film-film animasi tersohor hasil produksi Pixar Animation Studios dan Walt Disney Animation Studios, dimana Walt Disney Animation Studios sebagai rumah produksi film ini dibuat lebih dominan dalam komposisi.

Berdasarkan proses semiosis di tingkatan kedua ini, kembali dapat diketahui beberapa hal. Pertama, hubungan *representamen* dan object di tingkatan ini masih bersifat ikonik, yang mana hubungan antara tanda (konsep gedung-gedung hiburan dengan tema-tema yang unik) masih memiliki hubungan kemiripan dengan acuan obyeknya (gedung-gedung mewakili franchise film dan hiburan budaya populer). Kedua, sama seperti pada proses semiosis di tingkatan sebelumnya, proses semiosis dalam dimensi vertikal terhenti, dan memerlukan pemahaman kode-kode di luar teks sebagai konteks untuk meneruskan proses semiosis di

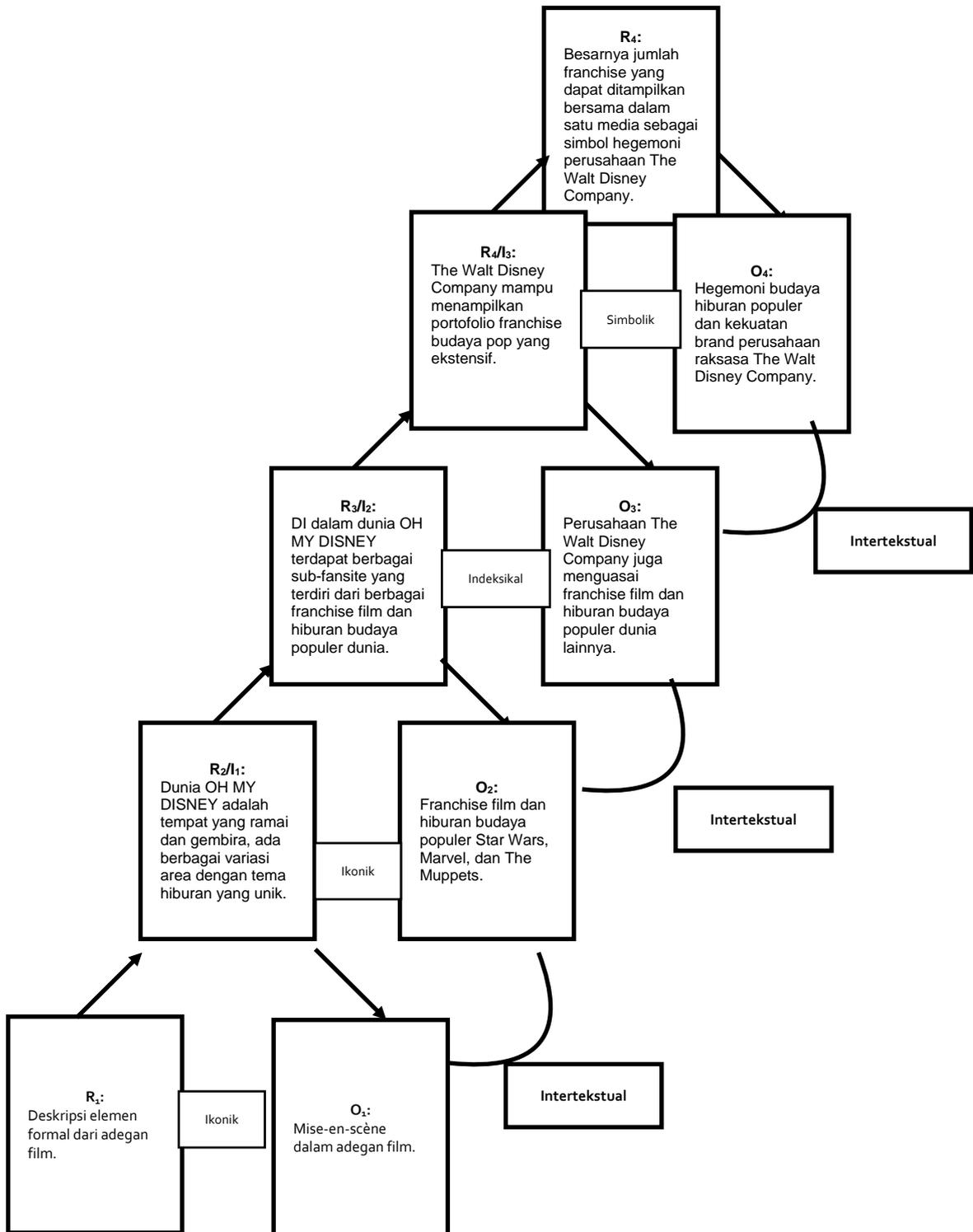
tingkatan selanjutnya sebagai hipoteks. Dalam hal ini, hipoteks dapat berupa konteks mengenai informasi dunia nyata bahwa perusahaan The Walt Disney Company sebagai perusahaan induk Walt Disney Animation Studios, juga menguasai franchise film dan hiburan budaya populer dunia lainnya. Dalam proses semiosis di tingkatan ketiga, hipoteks ini berperan sebagai obyek acuan O_3 dari tanda I_2/R_3 . Proses semiosis di tingkatan ketiga kembali menghasilkan *interpretant* baru (I_3) yaitu bahwa The Walt Disney Company mampu menampilkan portofolio franchise hiburan budaya pop yang ekstensif. Hubungan tanda yang dihasilkan bersifat indeksikal karena ada hubungan sebab akibat antara O_3 dan I_3 .

Terakhir, dilakukan sekali lagi proses semiosis yang melibatkan I_3/R_4 , O_4 , dan menghasilkan interpretasi I_4 . Konteks sebagai hipoteks yang diacu (O_4) adalah Hegemoni budaya hiburan populer dan kekuatan brand perusahaan raksasa The Walt Disney Company. Muncul suatu hubungan baru yang bersifat simbolik, menunjukkan sebuah interpretasi (I_4) bahwa Besarnya jumlah franchise yang dapat ditampilkan bersama dalam satu media menjadi simbol hegemoni perusahaan raksasa The Walt Disney Company. Analisa tingkatan proses semiosis adegan penampilan gedung-gedung OH MY DISNEY di atas kemudian dirangkum dalam bentuk tabular (lihat Tabel 1) dan skematik menggunakan model proses semiosis Peirce (lihat Gambar 2).

Tabel 1. Tabel Tingkatan Proses Semiosis adegan penampilan gedung-gedung OH MY DISNEY

Klasifikasi Tanda	Tingkat Pertama ($R_1/O_1/I_1$) (ikonik)	Tingkat Kedua ($R_2/O_2/I_2$) (ikonik)	Tingkat Ketiga ($R_3/O_3/I_3$) (indeksikal)	Tingkat Keempat ($R_4/O_4/I_4$) (simbolik)
Representamen (R)	Deskripsi elemen formal dari adegan film. Terlihat elemen-elemen visual berukuran besar dan kecil yang dapat dikelompokkan ke dalam lima obyek utama berdasarkan unsur kedekatan dan kemiripan warnanya, serta komposisi obyek-obyeknya.	Dunia dalam fansite OH MY DISNEY adalah sebuah tempat yang ramai dan gembira, berisikan berbagai variasi area dengan tema hiburan yang unik.	Di dalam dunia fansite OH MY DISNEY, terdapat berbagai sub-fansite yang terdiri dari berbagai franchise film dan hiburan budaya populer dunia.	Eksistensi portofolio franchise-franchise budaya pop yang dimiliki oleh perusahaan raksasa The Walt Disney Company memperlihatkan kebesaran dan kekuatan brand mereka.
Object (O)	Mise-en-scène dalam adegan film, yaitu lima bangunan untuk masing-masing fans dalam fansite OH MY DISNEY, yang mana masing-masing bangunan didekorasi dengan obyek-obyek yang berbeda satu dengan yang lainnya.	Franchise film dan hiburan budaya populer Star Wars, Marvel, dan The Muppets, dan setiap gedung mewakili satu franchise film atau hiburan budaya populer tersebut.	Perusahaan The Walt Disney Company juga menguasai franchise film dan hiburan budaya populer dunia lainnya.	Hegemoni budaya hiburan populer dan kekuatan brand perusahaan raksasa The Walt Disney Company.
Interpretant (I)	Dunia dalam fansite OH MY DISNEY adalah sebuah tempat yang ramai dan gembira, berisikan berbagai variasi area dengan tema hiburan yang berbeda satu dengan yang lainnya	Di dalam dunia fansite OH MY DISNEY, terdapat berbagai sub-fansite yang terdiri dari berbagai franchise film dan hiburan budaya populer dunia.	The Walt Disney Company mampu menampilkan portofolio franchise hiburan budaya pop yang ekstensif.	Besarnya jumlah franchise yang dapat ditampilkan bersama dalam satu media menjadi simbol hegemoni perusahaan raksasa The Walt Disney Company.

Sumber: Dokumen Pribadi, 2019



Gambar 2. Tabel Tingkatan Proses Semiosis adegan penampilan gedung-gedung OH MY DISNEY dalam film Ralph Breaks the Internet menggunakan model proses semiosis Peirce.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan analisa di bagian pembahasan, dapat disimpulkan beberapa hal yang berkaitan dengan proses semiosis intertekstualitas dari adengan penampilan gedung-gedung OH MY DISNEY dalam film Ralph Breaks the Internet. Pertama, pemahaman intertekstual mampu memperkaya pembacaan tanda, yang mana menghasilkan proses semiosis beturutan ketika ada pengetahuan sebelumnya tentang teks. Kedua, penempatan teks-teks bersifat intertekstual wajib dapat membuat audiens secara aktif berusaha turut mengisi ruang-ruang narasi hiperteks (R) berdasarkan hipoteks (O) yang memang sudah dirancang oleh penyaji tanda. Ketiga, semakin tinggi dimensi vertikalitas teks (yang dapat dilihat melalui tingkatan proses semiosis) maka sifat hubungan antara representamen (sign) dan object (referensi) nya semakin kompleks, dari hubungan yang bersifat ikonik (kemiripan), menuju ke hubungan yang bersifat indeksikal (sebab akibat), sampai pada proses semiosis tingkatan atas hubungan tersebut bersifat simbolik (kesepakatan bersama). Pada akhirnya pembedahan studi kasus menggunakan skema proses semiotik Peirce ini diharapkan mampu menjadi model kerangka teoritis alat bedah maupun alat generator intertekstualitas dalam teks, tanda, dan kode dalam medium seni rupa dan seni terapan.

Kajian ini masih merupakan tahap awal dari menghasilkan model kerangka teoritis yang sah, teruji, aplikatif, dan ketat. Salah satu rekomendasi awal adalah menggunakan teks-teks lain dalam film yang sama untuk memperkuat pengujian studi kasus. Dapat dilakukan juga analisa komparasi dan jukstaposisi antar film/teks. Selain itu, ada kesempatan untuk memperluas ruang lingkup aplikasi ke medium lain seperti *video game*, desain industri, desain grafis, dan lainnya. Terakhir, ada ruang rekomendasi untuk menggali lebih dalam mengenai intertekstualitas dalam dimensi formal.

REFERENSI

- Chandler, D., 2002, '*Semiotics: The Basics*', New York: Routledge.
- Elmo Raj, P., 2015, '*Text/Texts: Julia Kristeva's Concept of Intertextuality*', *Ars Artium: An International Peer Reviewed-cum-Refereed Research Journal of Humanities and Social Sciences*, Vol.3, 78.
- Fitzsimmons, John (2013), '*Romantic and Contemporary Poetry: Readings*', [online], (moodle.cqu.edu.au), diakses tanggal 15 Januari 2018.
- Jappy, T., 2013, '*Introduction to Peircean Visual Semiotics*', London: Bloomsbury Academics.
- Mirenayat, S.A., Soofastaei, E., 2015, '*Gerard Genette and the Categorization of Textual Transcendence*', *Mediterranean Journal of Social Sciences*, Vol.6 No.5, Rome: MCSER Publishing.
- Palmer, S, 1999, '*Vision Science. Photons to Phenomenology*', Cambridge, MA: MIT Press.
- Piliang, Y., 2010, '*Semiotika dan Hipersemiotika: Kode Gaya dan Matinya Makna*', Bandung: Matahari.
- Van Ooijen, D., 2017, '*Hungry for Art: A semiotic reading of food signifying art in the episode Grant Achatz (2016) in the documentary Chef's Table (2015-present)*', Nijmegen: Radboud University.