

## SIMULACRUM DAN EKSTASI KOMUNIKASI DALAM NARASI FILM SPIN-OFF

A. Yudo Triartanto

Akademi Komunikasi BSI  
Program Studi Broadcasting  
Jalan Kayu Jati V No.2, Rawamangun, Jakarta Timur

### Abstract

*Movie spin-off continue to be produced. The narrative contains a number of characters are distanced from the world of reality. As a result, the film spin-off into an ecstasy of communication and communication simulacrum. The character into an anomalous, which is difficult to categorize the humanity in the usual categories. Characters that live only in the cinema screen as a simulacrum and the ecstasy of communication.*

### I. PENDAHULUAN

Masifnya produksi film *spin-off* yang beredar di sejumlah bioskop, menjadi fenomena menarik untuk dicermati. Istilah lain dari *spin-off* adalah *sidequel*. Dalam konteks kajian budaya (*cultural studies*) melalui perspektif komunikasi, seperti digagas Theodor Adorno dan Max Horkheimer (1944), film *spin-off* dapat dipandang sebagai fenomena industri budaya. Artinya, proses industri budaya dapat dicermati dalam beberapa karakteristik, yakni, adanya standarisasi, massifikasi, dan komodifikasi.

Detailnya, industri budaya merefleksikan konsolidasi dari komoditas fetisme (*commodity fetishism*) dan diseminasi pertukaran nilai dalam monopoli kapital. Komoditas yang diproduksi industri budaya dibentuk dengan kesadaran penuh tentang sebesar apakah nilainya di pasar (Dominic, 1995).

Film sebagai komoditi, pun memiliki pangsa pasar tersedia yang memungkinkan para pelaku industri film melakukan kolaborasi dengan sejumlah pihak. Hal ini tentunya agar tercapainya nilai kapital yang maksi. Pararel dengan itu, mayoritas produksi film dan distribusinya ditopang dengan kekuatan pasar yang mengglobal. Film *sequel X-Men*, misalnya, merupakan kolaborasi sejumlah korporasi; Marvel Entertainment, Dune Entertainment, The Donner's Company, serta Ingenious Film dengan menggunakan jalur distribusi 20th Century Fox. Hal ini yang memungkinkan narasi *X-Men* – pun film-film lainnya – dapat menjangkau seluruh jaringan bioskop di dunia.

### II. KAJIAN LITERATUR

Secara definitif, *spin-off* adalah film atau program televisi yang dibuat berdasarkan elemen-elemen film atau program televisi yang sudah ada sebelumnya, dibuat pada medium sejenis atau berbeda (Zoebazary, 2010). Lebih spesifiknya, *spin-off* dapat pula dimaknai sebagai suatu produksi

film atau program televisi yang dibuat secara khusus berdasarkan karakter tokoh, yang telah memiliki daya tarik yang kuat dari film atau program televisi yang pernah meraih sukses.

Film *spin-off* memuat narasi fiktif yang cenderung anomali, di luar kelaziman. Menurut Marcel Danesi (2010: 202 – 203), sebuah narasi merupakan teks yang telah dikonstruksikan dengan cara tertentu sehingga merepresentasikan rangkaian peristiwa atau tindakan yang dirasa saling berhubungan satu sama yang lain secara logis atau memiliki jalinan tersendiri...teks narasi bisa dalam bentuk verbal dan nonverbal, atau kombinasi keduanya. Esensi narasi adalah plot, karakter, dan setting. Karakter mengacu pada orang atau makhluk lainnya yang diceritakan oleh kisah tersebut.

Dalam konteks kajian ini, film *spin-off* terjebak dalam suatu *simulacrum*. Menurut Baudrillard secara konseptual, *Simulacrum* adalah *The simulacrum is never what the truth- it is truth that hides the fact that there is none. The simulacrum is true*. Gamblangnya, simulakrum adalah sebuah duplikasi, yang aslinya tidak pernah ada, sehingga perbedaan antara duplikasi dan asli menjadi kabur. Simulakrum menunjukkan kondisi simulasi yang sudah berlebihan. Artinya, bahwa sebuah tanda, ikon, simbol, dan citra yang dilahirkan dan dianggap sebagai representasi dari tanda, ikon, simbol dan tanda tampaknya juga hasil dari simulasi. Mekanisme simulakrum bekerja dalam sebuah proses sosial yang disebut proses diseminasi sosial (*social dissemination*). Proses diseminasi sosial merupakan proses pelipatgandaan dan penyebaran secara sosial, tanda, citra, informasi, dan tanda-tanda komoditas yang berkembangbiak secara seketika (*instantaneousness*).

Simulasi sebagai proses penciptaan bentuk nyata melalui model-model yang tidak ada asal-usul atau referensi realitasnya, sehingga memungkinkan manusia membuat supernatural, ilusi, khayali, fantasi, khayali menjadi nyata. Segala yang menarik minat manusia – menjadi

manusia yang super tak terkalahkan, memiliki kekuatan yang tak lazim - disuguhkan melalui berbagai media dengan model-model yang ideal, di sinilah batas antara simulasi dan kenyataan menjadi tercampur aduk sehingga menciptakan yang nyata dan yang tidak nyata menjadi tidak jelas (kabur).

### III. METODE PENELITIAN

Dalam kajian mengenai analisis narasi film, penulis menggunakan Model Narratives Abstract. Model ini menekankan pada penelitian genre film science-fiction, film horror, dan superhero. Model narrative abstract biasanya digunakan untuk melihat struktur cerita dan plot film yang berkaitan dengan genre-genre khas tertentu (Ida, 2014: 154).

### IV. PEMBAHASAN

Lazimnya, film spin-off digarap bersumber dari film series atau sequel, antara lain, film *The Lord of the Ring*, *X-Men*, *Star Wars*, *Rocky*, *The Bourne Trilogy* (*Borne Identity/2002*, *Bourne Supremacy/2004*, *The Bourne Ultimatum/2007*), *Despicable Me ! & 2* (2010/2012), *The Mummy* (1999), dan lain-lain. Secara kuantitas, produksi spin-off semakin meningkat, mengingat film-film tersebut juga didasarkan dari program radio, televisi, novel, maupun film-film box office, termasuk film animasi.

Merujuk dari kekhasan spin-off dengan adanya beragam karakter tokoh yang menarik minat, tentu dapat juga ditemui dalam narasi komik dan novel atau buku. Salah satu karakter dari *Marvel Comics*, yang telah difilmkan adalah *X-Men* yang memiliki karakter tokoh bernama *Wolverine* atau *Logan*, yang menghasilkan *X-Men: Origins: Wolverine* (2009), *The Wolverine* (2013), dan *Logan The Wolverine* (2017), serta *Deadpool* (2016). Sedangkan berdasar novel atau buku representasinya adalah film *The Lord of the Ring* yang melahirkan film spin-off; *The Hobbit: An Unexpected Journey* (2012), *The Hobbit: The Desolation of Smaug* (2013), *The Hobbit: The Battle of the Five Armies* (2014).

Untuk kategori *box office* bisa mengukung film *Star Wars* yang memiliki kanon utama atau main saga, yang terdiri dari trilogi original sequel, prequel, dan sequel. Trilogi original sequel, antara lain, *A New Hope* (IV/1977), *The Empire Strike Back* (V/1980), *Return of the Jedi* (VI/1983). Sedangkan prequel; *The Phantom Menace* (I/1999), *Attack of the Clones* (II/2002), *Revenge of the Sith* (III/2005). Untuk sequel trilogi lainnya, *The Force Awakens* (VII/2015), *The Last Jedi* (VIII/belum rilis), dan *Episode IX* (rilis 2019).

Sejak awal, pakem industri budaya telah melekat dalam film *Star Wars*. Maka dari itu *Star Wars* memiliki produksi franchise-nya, “beranak-pinak” melahirkan sejumlah film-filmnya.

Sejalan dengan hal tersebut, muncul pula trilogi lainnya, yang dikenal sebagai anthology trilogy, yakni, *Rogue One: A Star Wars Story* (2016), *Untitled Han Solo Film* (2018), *Untitled Anthology Film* (2020). Tentunya untuk judul *Untitled Han Solo* menjadi film spin-off - karakter *Han Solo* pernah hadir dalam trilogi original - yang kala itu karakternya diperankan *Harrison Ford* melalui trilogi original (1977, 1980, 1983) dan sequel trilogi (*The Force Awakens/2015*).

Terkait dengan ulasan di atas, tak hanya genre superhero dan science-fiction yang diproduksi para sineas industri film. Pun genre horor atau thriller paling fenomenal, yaitu, film *The Silence of the Lambs* (1991) dan *The Conjuring* (2013). Film *The Silence of the Lambs* awalnya tersentral pada tokoh bernama *Clarice Starling* (*Jodie Foster*) – sebagai agen FBI yang masih menjalani masa magang - dalam mengungkap pembunuhan tak lazim yang dilakukan psikopat bernama *Dr. Hannibal Lecter* (*Anthony Hopkins*). Film tersebut sukses di pasaran. Namun dalam produksi selanjutnya, *The Silence of the Lambs* tak lagi terfokus pada karakter *Clarice Straling*, melainkan karakter *Dr. Hannibal Lecter* yang menghasilkan film *Hannibal* (2001), *Red Dragon* (2002), dan *Rising Hannibal* (2007). Sedangkan film *The Conjuring* (2013), yang memiliki karakter tokoh unik dalam sosok boneka bernama *Annabelle*, kemudian diproduksi film spin-off-nya dengan judul *Annabelle* (2014).

Jika genre thriller atau horor memunculkan *Freddy Vs Jason* (2003) dan *Alien Vs Predator* (2004), tak lain sekadar untuk meraup kocek komersial dalam kemasan cross-over, yakni, suatu film yang sengaja dibuat dengan menyuguhkan pertentangan yang hampir serupa di dalam karakter-karakternya. Bisa disimpulkan film-film tersebut menjadi cross-over yang spin-off.

Namun, uraian tentang sejumlah film *spin-off* yang telah dipaparkan, dalam konteks di sini, bukan sekadar merinci seberapa banyak jumlah film *spin-off* yang telah dan akan diproduksi kemudian beredar di pasar. Tapi lebih dari itu. Melalui tulisan ini, akan dibahas dan dianalisis mengenai fenomena spin-off yang menjejali penonton bioskop sebagai paradigma komunikasi, yang terkait dengan konsep simulacrum dari *Jean Baudrillard* melalui naratifnya.

Tak dimungkiri, dalam logika kapitalistik, penggarapan film spin-off merupakan hal yang wajar. Kalkulasinya, produser film menggarap film spin-off sebagai peluang bisnis menggiurkan secara kapital. Mengingat laba pendapatan yang diperolehnya mencapai jumlah yang fantastis. Ambil contoh film *Annabelle*, yang mampu meraih laba kotor 252.624.582 dollar AS atau 3.1 triliun rupiah. Padahal biaya produksinya hanya 6,5 juta dollar AS. Karakter tokoh *Wolverine* mampu mengeluarkan pisau panjang seperti cakar dari

tulang-tulang tinjunya. Han Solo dapat hidup tanpa perlengkapan tabung oksigen, meski hidup di luar ruang angkasa. Semua itu menjadi *simulacrum* komunikasi yang dinarasikan kepada khalayak melalui media film. Pesatnya perkembangan teknologi media, telah memungkinkan peluang yang sangat terbuka bagi penciptaan trik-trik atau rekayasa *image* (citra) untuk menciptakan media realitas semu (Piliang, 2004).

Melengkapi pernyataan tersebut, Paul Virilio dalam *The Aesthetics of Disappearance* (1991), menyatakan, trik-trik yang diciptakan secara canggih dalam media memungkinkan masyarakat kontemporer untuk menjadikan sesuatu yang supernatural, imajiner, bahkan yang tak masuk akal menjadi tempat (sebagai realitas).

Lebih lanjut, Virilio, berpendapat, trik-trik tertentu dalam produksi (film, televisi, video) telah memampukan manusia hidup di dalam dua dunia. Trik-trik yang secara cekatan diterapkan, akhirnya memampukan kita menciptakan sesuatu yang supranatural, khayali, bahkan tidak mungkin terlihat sekalipun.

Menyimak dari film-fil *spin-off* yang telah, masih, akan diproduksi pada dasarnya merujuk terhadap film-film *sequel* dan *prequel* yang bergenre superhero, supernatural, *science-fiction*, fantasi, yang cenderung menjauhkan dari realitas dan kodrat kemanusiaan. Karakter tokoh *wolverine* memiliki tubuh yang kebal terhadap tembakan senjata api, sehingga peluru-peluru yang menghujam dirinya satu per satu berjatuh akibat tak sanggup menembus tubuhnya. Mengacu dari hal tersebut, hadirnya tokoh-tokoh manusia *anomalus* – seperti halnya tokoh-tokoh dalam film *X-Men* - narasi *The Lord of the Rings* pun menghadirkan manusia sejenis, antara lain, Hobbit dan Gollum (Smeagol), yang dalam kenyataan sehari-hari tak akan ditemukan sebagai dunia realitas. Tokoh-tokoh yang hidup dalam layar bioskop hanyalah *simulacrum*. Lalu penonton bioskop menyerap pesan-pesan komunikasi sebagai *the ecstasy communication* (ekstasi komunikasi); proses penyampaian pesan dan transmisi sebuah tanda yang dalam hal ini adalah pesan yang dapat meninabobokan manusia dalam menerima pesan tersebut (Baudrillard, 2006).

Kehadiran manusia *anomalus* dalam film *spin-off* kerap ditampilkan. Terkait dengan itu, Levi-Strauss mengenalkan konsep kategori *anomalus*. Munculnya kategori *anomalus* karena alam atau realitas tidak dapat begitu saja diklasifikasikan dalam kategori mutlak yang kontradiktif dan rapi, namun merupakan sebuah kontinua analogis. Di alam tidak ada garis memisahkan cahaya dan kegelapan, namun yang ada adalah proses kontinual pencahayaan dan kegelapan, seperti yang tertulis dalam *Kitab Kejadian* (Genesis).

Bahkan, di alam tidak ada garis jelas antara tanah dan air – lihat pasir dan lumpur dan semua kategori menolak oposisi biner (*binary oposition*) yang teratur, segalanya menjadi acak. Kategori-kategori tersebut menganggangi keduanya, yang salah satunya mengambil bagian karakteristik keduanya dari oposisi biner, yang dikonsepsikan oleh Levi-Strauss dinamakan sebagai kategori-kategori *anomalus* (Fiske, 2004: 162-163).

Film *Annabelle* dan *Logan* memiliki kekhasan dalam menampilkan karakter tokohnya. Boneka yang bisa bergerak, menghilang, meneror, dan membunuh seperti yang bisa dilakukan manusia, tentunya sosok yang mampu menarik perhatian penonton. Demikian pula *Logan*, yang bertubuh kebal dan memiliki senjata mematikan berupa pisau baja berjumlah 4 bilah, juga menjadi sesuatu yang magnetik karena di luar kelaziman.

## V. Kesimpulan

Dari konsep *anomalus* tersebut, maka sejumlah tokoh yang terdapat di dalam film *spin-off* yang telah dipaparkan, secara kategorial masuk dalam kategori *anomalus*, khususnya genre superhero, fantasi, dan *science-fiction*. Inilah yang menjadi kodrat kemanusiaan para tokoh tersebut menjauhkan dari dunia realitas, sebuah *simulacrum* komunikasi yang dikemas dalam film *spin-off*.

Perolehan laba yang mengiringi sukses film *Spin-off*, yang terus memacu laju produksinya film *spin-off*. Meski harus mengabaikan dunia realitas manusia. Sebab, tokoh-tokoh yang diciptakan memang harus *anomalus*, sehingga menumbuhkan sensasional dan sesuatu yang tak lazim sebagai tontonan. Tokoh-tokoh dalam *spin-off* superhero, fantasi, *science-fiction* hanya hidup dalam layar bioskop, yang kemudian menjadi ekstasi komunikasi dalam bingkai *simulacrum* komunikasi.

## Daftar Pustaka

- Dominic Srinati, *Popular Culture: Pengantar Menuju Teori Budaya Popular*, 2004, Bentang Pustaka, Yogyakarta.
- Ilham Zoebazary, *Kamus Istilah Televisi & Film*, September 2010, PT. Gramedia Oustaka Utama, Jakarta.
- Jean Baudrillard, *Ekstasi Komunikasi*, 2006, Kreasi wacana, Yogyakarta.
- John Fiske, *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*, 2004, Jalasutra, Yogyakarta.
- Marcel Danesi, *Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*, 2010, Jalasutra, Yogyakarta
- Paul Virilio, *The Aesthetics of Disappearance*, 1991, Semiotext (e), LA, United States.

Yasraf Amir Piliang, *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampui Batas-Batas Kebudayaan*, 2004, Jalasutra, Yogyakarta

\_\_\_\_\_, *Post-Realitas: Realitas Kebudayaan dalam Era Pos-Metafisika*, 2004, Jalasutra, Yogyakarta.

#### **BIODATA PENULIS**

**A. Yudo Triartanto**, meraih gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S1 dan S2) dari Institut Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Jakarta. Saat ini mengajar di AKOM BSI Program Studi Penyiaran. Aktivitas lainnya sebagai penulis buku dan penulis tetap untuk [Gonjreng.com](http://Gonjreng.com)