

Penggambaran Insecurity pada Film Animasi Ralph Breaks The Internet

Raynaldy Fernando¹⁾ Syaifuddin²⁾

Ilmu Komunikasi, Fakultas Industri Kreatif, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210

¹⁾ Email: aldy.wayong@gmail.com

²⁾ Email: udin.sayuti@gmail.com

Abstract: *Insecurity is a problem that is often experienced by humans, this involves feeling afraid and also inferior to their environment which causes interference with a relationship or a person's mood and feelings. In the film Ralph Breaks The Internet also provides an overview of insecurity. Based on these problems, this study aims to determine the insecurity picture that appears in the scenes in the film Ralph Breaks The Internet, by using social reality construction theory and Charles S. Peirce's semiotic analysis method (sign, object, interpretant). The approach used in this research is qualitative with the constructivism paradigm. The results of this study found that insecurity in the film Ralph Breaks The Internet is depicted in several forms starting from a fear, the effect of fear and also as an atmosphere or mood, and then in the form of a rejection as a concrete picture of insecurity.*

Keywords: *insecurity, construction of social reality, film, animation, semiotics*

Abstrak: *Insecurity merupakan sebuah permasalahan yang sering dialami oleh manusia, hal ini menyangkut perasaan takut dan juga inferior terhadap lingkungannya yang menyebabkan layaknya gangguan pada suatu hubungan atau mood dan perasaan seseorang. Pada film Ralph Breaks The Internet juga memberikan gambaran mengenai insecurity. Berdasarkan dari permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran insecurity yang muncul pada adegan-adegan dalam film Ralph Breaks The Internet, dengan menggunakan teori konstruksi realitas sosial dan metode analisis semiotika Charles S. Peirce (sign, object, interpretant). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan paradigma konstruktivisme. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa insecurity dalam film Ralph Breaks The Internet tergambar dalam beberapa bentuk dimulai dari sebuah ketakutan, efek dari rasa takut dan juga sebagai sebuah suasana atau mood, dan kemudian dalam bentuk sebuah penolakan sebagai sebuah gambaran konkret akan insecurity.*

Kata kunci: *insecurity, konstruksi realitas sosial, film, animasi, semiotika*

I. PENDAHULUAN

Insecurity, atau dapat dikatakan sebagai sebuah kecenderungan rasa kurang percaya diri, sering terjadi pada banyak orang terhadap beberapa aspek dalam hidup. Penyebab dari *insecurity* cukup beragam, dapat berasal dari peristiwa traumatis, krisis seperti perceraian, kebangkrutan, atau kerugian. Hal ini juga dapat berasal dari lingkungan seseorang, kejadian tidak terduga atau

rasa jengkel dalam kehidupan sehari-hari yang menyebabkan kecemasan dan ketidakamanan dalam keseharian. Orang yang mengalami *insecurity* secara berkala sangat mungkin memiliki harga diri yang rendah, tidak memiliki arah hidup, atau merasa diabaikan oleh orang lain.

Definisi *insecurity* secara umum menurut *Cambridge Dictionary* dapat dikatakan, sebuah perasaan kurang percaya diri dan tidak yakin dengan

kemampuan diri (Cambridge Dictionary, 2020, p. 1). Hal ini sering terjadi pada suatu hubungan antar individu yang dapat dipicu oleh berbagai hal, baik internal maupun eksternal. Seperti yang sebelumnya telah dijelaskan, *insecurity* dapat disebabkan oleh beberapa hal, dan diantaranya terdapat tiga penyebab utama dari *insecurity*, yaitu (Greenberg, 2015, p. 1):

1. Kegagalan dan penolakan

Seperti yang kita ketahui pada umumnya, kegagalan dan penolakan merupakan sebuah pengalaman yang cukup menyedihkan. Tidak tercapainya suatu keinginan dari seorang individu dapat menyebabkan gejala emosi yang membuat individu tersebut merasa gagal dan menganggap dirinya lebih rendah dari orang lain.

2. Kurangnya rasa percaya dirinya karena *social anxiety*

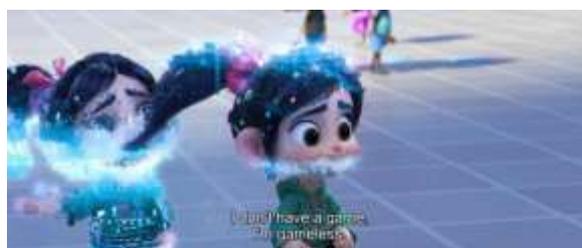
Sebagaimana definisi *insecurity* secara umum, *insecurity* merupakan sebuah rasa kurang percaya diri atau dapat dikatakan sebagai inferioritas yang juga bisa disebabkan oleh kecemasan sosial. Hal ini dikarenakan rasa takut seseorang akan penilaian mengenai dirinya oleh orang lain.

3. Perfeksionis

Sebagaimana setiap orang memiliki standar masing-masing dalam setiap hal, standar yang terlalu tinggi dapat membawa dampak yang positif dan juga negatif, dan jika berbicara dampak negatif, timbulnya rasa kecewa akibat ekspektasi yang terlalu tinggi dengan hasil yang

tidak sebanding juga dapat menciptakan sebuah perasaan yang menganggap dirinya tidak cukup baik dalam segala hal, dan berakhir pada timbulnya rasa depresi.

Pada film *Ralph Breaks The Internet* terdapat tanda-tanda sebagai sebuah penggambaran dari *insecurity* yang coba disampaikan kepada penontonnya. Sebagai salah satu contoh penggambaran dari *insecurity* yang ada pada film *Ralph Breaks The Internet*:



Gambar 1.1: *Glitch* sebagai gambaran *insecurity*
Sumber : Dokumentasi pribadi peneliti

Pada gambar diatas dapat terlihat sebuah penggambaran dari *insecurity* yang coba disampaikan melalui film ini, menggunakan sebuah *glitch* yang terjadi pada karakter film tersebut. Pada umumnya, film dibangun dengan tanda, yang dimana tanda-tanda tersebut bekerja sebagai sebuah kesatuan dalam upaya mencapai efek yang diharapkan (Sobur, 2016, p. 128). Mengikuti hal tersebut, disini *glitch* bekerja sebagai bentuk dari *insecurity*, *glitch* menjadi sebuah gambaran dari gangguan emosi yang sedang dirasakan oleh sang karakter, perasaan yang muncul dari rasa takut akan kehilangan yang dimana perasaan takut kehilangan disini ialah sebagai bagian dari *insecurity*. Sebuah *glitch* dapat menyebabkan kerusakan sementara, dalam istilah teknis nya, *glitch* merupakan sebuah kerusakan atau

dapat dikatakan sebagai sebuah *error* yang tidak mempunyai sebab pasti, dan dapat disebabkan oleh cukup banyak hal dan *glitch* disini dapat menyebabkan suatu masalah yang serius terhadap suatu sistem (Technopedia, 2020, p. 2). Melalui penjelasan tersebut, dapat dikatakan bahwa konteks *glitch* disini merupakan gambaran dari *insecurity* yang dimana jika kita analogikan berdasarkan pengertian dan juga penyebab, kedua hal ini memiliki kemiripan yang dapat menjadi penggambaran antara satu sama lain.



Gambar 1.2 : *Angle Kamera sebagai gambaran dari Insecurity*

Sumber : *Dokumentasi pribadi peneliti*

Selain dari sebuah analogi layaknya *glitch*, pada film ini terdapat contoh gambaran lain dari sebuah *insecurity* melalui *angle* kamera yang digunakan. Melalui gambar 1.2, terlihat bahwa salah satu karakter utama pada film ini sangatlah kecil dibandingkan dengan layar-layar komen “*netizen*”, melalui penggunaan *angle* ini dapat dikatakan bahwa, dengan menggunakan “*high angle*” pada shot ini memberi gambaran bahwa sang karakter utama lebih kecil daripada “*netizen*” yang terkesan jauh lebih dominan. Melalui pemaknaan dari penggunaan *angle* tersebut dapat dikatakan bahwa, disini tergambar sebuah inferioritas pada sang karakter utama dihadapan “*netizen*” dan

rasa inferioritas ini merupakan salah satu penyebab dari sebuah *insecurity*.

Dengan begitu dapat dikatakan bahwa, film merupakan sebuah medium konstruksi realitas yang membentuk kembali realitas berdasarkan tanda-tanda. Hal ini semakin diperkuat oleh pernyataan Tuchman bahwa, berdasarkan sifat dan faktanya media massa menceritakan peristiwa-peristiwa, maka seluruh isi media massa adalah realitas yang dikonstruksikan (Sobur, 2015, p. 88).

Dalam rangka mengetahui tanda-tanda *insecurity* dalam film *Ralph Breaks The Internet*, peneliti menggunakan metode analisis semiotika. Semiotika sendiri merupakan suatu metode yang digunakan dalam penelitian untuk mengkaji suatu tanda. Menurut Eco secara terminologis, semiotik didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda (Sobur, 2015, p. 95). Dalam hal ini, berkaitan dengan sifat dari media massa yang pada penelitian ini merupakan sebuah film, setiap upaya menceritakan sebuah peristiwa, keadaan benda atau apapun, yang dalam konteks ini merupakan *insecurity* pada hakikatnya adalah sebuah konstruksi realitas.

Kekuatan dan kemampuan dari suatu film dapat menjangkau banyak segmen sosial, dimulai dari film non-fiksi hingga fiksi, film-film ini memberikan sebuah potret dari suatu realitas sosial yang ada di masyarakat. Film menjadi sebuah reka ulang dalam memproyeksikan kehidupan sosial yang ada ke dalam layar lebar yang dibuat dan dikemas secara lebih menarik sehingga perhatian dari penonton pun menjadi

lebih intens, hal ini juga diungkapkan oleh Irawanto melalui (Sobur, 2016, p. 127) bahwa film selalu merekam realitas yang berkembang dalam masyarakat yang kemudian diproyeksikan ke dalam layar lebar.

Dalam buku Analisis Semiotika Film dan Komunikasi disampaikan bahwa, semiotik sendiri merupakan ilmu yang mengkaji mengenai pemaknaan dari sebuah tanda (Prasetya, 2019. p. 5). Berdasarkan hal tersebut, dalam upaya menganalisis tanda-tanda *insecurity* yang muncul pada film Ralph Breaks The Internet, dibutuhkan ilmu semiotika.

Film merupakan bidang kajian yang relevan bagi semiotik. Film dibangun dengan tanda-tanda yang bekerja sama dengan baik serta berhubungan antara satu dan lainnya untuk mendapatkan efek yang diharapkan (Sobur, 2016, p. 128). Semiotika digunakan untuk menganalisa tanda-tanda dalam rangka mengetahui bahwa film sarat dengan tanda.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mengkaji secara ilmiah mengenai tanda-tanda yang menggambarkan *insecurity* pada film animasi Ralph Breaks The Internet dengan menggunakan semiotika komunikasi dari Charles S. Peirce baik secara visual ataupun karakter. Sehingga pada penelitian kali ini, penulis ingin mengkaji mengenai **“PENGAMBARAN INSECURITY PADA FILM ANIMASI RALPH BREAKS THE INTERNET”**

II. METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan paradigma konstruktivis yang berbasis pada

pemikiran umum mengenai teori-teori dari hasil pemikiran peneliti dan juga teoritis aliran konstruktivis. Menurut Little John, teori-teori aliran ini berlandaskan pada ide bahwa sebuah realitas bukan suatu bentuk yang objektif, melainkan dikonstruksi melalui proses interaksi dalam kelompok, masyarakat, dan budaya yang dimana Paradigma Konstruktivis sendiri dapat dijelaskan melalui empat dimensi, sebagai berikut (Wibowo, 2011, p. 36-37):

1. Ontologis: relativism, realitas merupakan konstruksi sosial kebenaran suatu realitas bersifat *relative*, berlaku sesuai konteks spesifik yang dinilai relevan oleh pelaku sosial
2. Epistemologis: transactionalist / subjectivist, pemahaman tentang sesuatu realitas atau temuan suatu penelitian merupakan produksi interaksi antara peneliti dengan yang diteliti
3. Axiologis: nilai, etika, pilihan moral merupakan bagian tak terpisahkan dari suatu penelitian. Peneliti sebagai *passionate participant*, fasilitator yang menjembatani keberagaman subjektivitas pelaku sosial. Tujuan penelitian lebih kepada rekonstruksi realita sosial secara dialektis antara penelitian dengan pelaku sosial yang diteliti.
4. Metodologis : menekankan empati, dan interaksi dialektis antara peneliti dengan responden untuk merekonstruksi realitas yang diteliti melalui metode-metode kualitatif seperti *participant observation*. Kriteria kualitas penelitian autentik dari realitas yang dihayati oleh pelaku sosial.

Dengan menggunakan paradigma konstruktivisme, penelitian ini bermaksud untuk mengetahui pemaknaan dari *insecurity* di dalam film *Ralph Breaks The Internet*. Sehingga melalui penelitian ini, peneliti akan dapat melihat makna melalui setiap tanda yang dikonstruksi dalam film terkait, khususnya tanda *insecurity* dalam film *Ralph Breaks The Internet*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif.

Jenis penelitian yang digunakan untuk penelitian ini ialah deskriptif, dimana penelitian ini dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan ataupun menghubungkan dengan variabel lain, dan berfokus pada bentuk deskripsi, penjelasan dari objek yang di teliti. Dengan begitu penelitian ini sendiri menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif sebagai langkah utama dalam proses penelitian gambaran *insecurity* dengan analisis semiotika dari Charles S. Peirce untuk memaknai tanda dalam film yang menjadi objek dari penelitian ini.

Bahan dalam penelitian ini berupa film *Ralph Breaks The Internet* yang di dalamnya terdapat audio dan visual. Seperti yang diketahui jika film juga dianggap sebagai media komunikasi massa yang kuat, yang di dalamnya terdapat audio dan juga visual, maka dari itu peneliti menentukan bahan yang akan diteliti pada film *Ralph Breaks The Internet* yang terbagi dalam dua kategori, yaitu audio dan visual ialah sebagai berikut:

Audio	Visual
<ul style="list-style-type: none"> • Dialog • <i>Sound Effect</i> • <i>Background Music</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Footage</i> (Potongan <i>Scene</i> Pada Film <i>Ralph Breaks The Internet</i>) • Teks Animasi

Tabel 3.1 : *Bahan Penelitian*Sumber : *Olahan data pribadi peneliti*

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian yang berjudul yaitu :

a. Data Primer

merupakan data utama yang akan peneliti teliti yaitu film *Ralph Breaks The Internet* khususnya tanda-tanda *insecurity* yang muncul dalam film tersebut. Data primer ini sendiri termasuk kedalam data mentah (*raw data*) yang perlu peneliti proses lagi sehingga menjadi informasi yang bermakna. Oleh karena itu dengan menggunakan analisis semiotika Charles S. Peirce dalam menjelaskan tanda-tanda dari *insecurity* dalam film *Ralph Breaks The Internet*

b. Data Sekunder

merupakan data pendukung untuk memperkuat data primer yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam hal ini, data sekunder yang digunakan diperoleh melalui buku, jurnal dan penelitian-penelitian terdahulu

yang berhubungan dengan penelitian yang peneliti lakukan.

Teknik analisis data yang digunakan setelah melakukan pengolahan data secara audio dan visual, adalah analisis semiotika Charles S. Peirce, yaitu menganalisis melalui tanda, objek dan pengguna tanda (*interpretant*) dari data visual maupun audio berupa transkrip percakapan, dialog, backsound, ataupun musik selain itu adapula data visual berupa screenshot dari adegan-adegan yang termasuk kedalam ruang lingkup penelitian didalam film Ralph Breaks The Internet yang menampilkan ekspresi, *gesture* dan semacamnya yang menggambarkan *insecurity*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui hasil analisis menggunakan analisis semiotika komunikasi Charles S. Peirce berdasarkan *Sign*, *Object*, dan *Interpretant*, dapat tergambar pada film Ralph Breaks The internet, bahwa muncul beberapa tanda yang menggambarkan sebuah *insecurity*, yang dimana adalah sebagai berikut:

1. *Insecurity* pada film Ralph Breaks The Internet, digambarkan sebagai sebuah efek dari rasa takut dan cemas yang berlebihan, hal ini dapat terlihat pada beberapa *scene* yang menggambarkan munculnya sebuah *glitch* pada karakter Vanellope setiap dirinya sedang merasa cemas dan juga takut akan sesuatu yang sedang dirinya hadapi.
2. *Insecurity* pada film Ralph Breaks The Internet ini juga digambarkan sebagai sebuah ancaman atau dapat dikatakan

ketakutan itu sendiri, hal ini dapat terlihat pada shot akhir yang menunjukkan kekacauan kota akibat kerusakan data (*glitch*) yang sangat destruktif dan juga masif, sehingga menyebabkan ketakutan untuk orang dan berusaha menjauh darinya yang tergambar melalui adanya beberapa pengendaran mobil ingin lari dari *glitch* tersebut.

3. *Insecurity* pada film Ralph Breaks The Internet juga digambarkan sebagai sebuah suasana dan juga *mood*, hal ini dapat terlihat melalui penggunaan *tone* warna yang memiliki maknanya tersendiri sebagai sebuah latar ataupun *mood* yang dimana memperkuat gambaran dari sebuah *Insecurity*.

4. *Insecurity* pada film Ralph Breaks The Internet juga ikut tergambar sebagai sebuah penolakan, hal ini tergambar dalam beberapa *scene* yang secara tersirat dan juga tersurat menunjukkan adanya ketidak inginan adanya keberadaan dari salah satu karakter yaitu Ralph. Sebagai contoh konkret, disini kita dapat melihat penggunaan sebuah simbol *mute* pada salah satu *scene* yang ada pada tubuh Ralph, dimana *mute* sendiri mengartikan sebuah ketidakmampuan atau dapat dikatakan pelarangan untuk berbicara, dan pada *scene* tersebut muncul sebuah bentuk *insecurity* dimana adanya sebuah penolakan terhadap Ralph

melalui pelarangan dirinya untuk berbicara.

Peneliti menggunakan tahapan konstruksi realitas yang terdiri dari eksternalisasi, objektivasi dan internalisasi untuk menemukan pemaknaan dari realitas sosial yang terjadi dalam film *Ralph Breaks The Internet*. Eksternalisasi merupakan bentuk pola perilaku interaksi antara individu dengan produk sosial yang tercipta didalam masyarakat. Objektivasi sebagai tahapan dalam memahami fenomena yang terjadi melalui opini terhadap produk sosial. Yang kemudian oada internalisasi sebagai sebuah proses pemahaman mengenai proses objektif dari suatu peristiwa objektif, sehingga memunculkan pemahaman terhadap suatu peristiwa, dan pemahaman yang didapatkan sendiri dapat berbeda-beda, tergantung kepada tiap individu mengenai dunia sebagai sesuatu dari kenyataan sosial.

Eksternalisasi dalam penelitian ini ialah saat sang sutradara melakukan pengamatan mengenai bentuk-bentuk hubungan yang terjadi dalam masyarakat untuk di implementasikan dalam filmnya. Melalui *note* produksi dari film *Ralph Breaks The Internet*, sang sutradara menyatakan bahwa dalam membuat film ini, mereka melakukan observasi dan juga eksplorasi terhadap realitas dari seluruh hubungan, yang dimana dalam seluruh hubungan yang ada tetap mengalami situasi naik dan turun, seperti halnya sebuah pertemanan, disini sang sutradara menggambarkan Ralph dan juga Vanellope yang perlu menghadapi kompleksitas dari pertemanan mereka (*Ralph Breaks The Internet – Production Notes*, 2018, p. 2). Tentunya eksternalisasi juga didapatkan

melalui *pre-quel* film ini yang berjudul *Wreck-it Ralph*, sebagai referensi utama sang sutradara, mengenai hubungan dari kedua karakter utama dari film tersebut yang mana ialah Ralph dan juga Vanellope yang ter-*develop* secara murni. Hal ini dapat tergambar juga secara jelas pada hampir setiap *scene* yang ada pada film ini bahwa disini *insecurity* adalah topik utama, atau dapat dikatakan sebagai musuh utama dari film *Ralph Breaks The Internet*. Hal ini sempat disampaikan oleh Rich Moore sebagai sutradara, bahwa *Insecurity* pada diri Ralph adalah musuh utama, dimana dirinya takut untuk melepaskan dan ditinggalkan oleh teman nya yaitu Vanellope, karena dirinya takut untuk tidak memiliki teman lagi (Robinson, 2018, p.12).

Selain itu dalam artikel lain, Rich Moore juga ikut menambahkan bahwa isu *insecurity* yang dibangun dalam film ini juga untuk membuat para penonton merasakan diri mereka baik-baik saja, mereka tidak sendiri, mereka bukan orang aneh yang hanya merasakan *insecurity* sendirian, dan sejak awal film ini sendiri dibangun berdasarkan topik harga diri dan juga *insecurity* (Shukla, 2018, p. 2-9). Referensi dari internet yang menjadi latar utama dari film ini juga dipikirkan dengan matang oleh sang sutradara dalam menggunakan latar film sebagai referensi dalam banyak hal di dalam filmnya. Hal ini juga diungkapkan dalam *note* produksi dari film *Ralph Breaks The Internet* dimana sang *visual effect* supervisor-nya mengatakan bahwa mereka melakukan *research* yang cukup mendalam mengenai dunia dan juga karakter yang akan dibawa (Ralph Breaks The Internet – Production Notes, 2018, p. 15).

Melalui tahapan eksternalisasi sebelumnya, terdapat objektivasi bahwa sedari awal film ini dibangun, memang untuk mengangkat topik *insecurity* sebagai sebuah gambaran dari rasa takut, sebagai sebuah permasalahan hubungan dalam rangka perkembangan hubungan diantara dua karakter utama dalam film ini. Melalui objektivasi berdasarkan *scene-scene* yang dianalisa sendiri dapat terlihat bentuk-bentuk efek dari rasa takut dan cemas yang menyerang, hingga sebuah gambaran dari ketakutan itu sendiri sebagai sebuah *insecurity*. Mengambil salah satu contoh dimana kota terlihat kacau akibat *glitch*, dan orang-orang mencoba lari dan menjauh dari *glitch* itu sendiri menjadi sebuah gambaran konkret dari *insecurity* sebagai sebuah ketakutan.

Pada tahap internalisasi, *insecurity* sebagai sebuah rasa takut dan ketakutan ini tergambarkan melalui *glitch* sebagai efek yang timbul dari *insecurity* hingga sebuah *insecurity* yang tergambar secara langsung sebagai sebuah ancaman atau ketakutan itu sendiri, yang membuat orang-orang mencoba untuk menjauhi dan meninggalkan *insecurity* tersebut.

IV. SIMPULAN

Penelitian yang berjudul Penggambaran *Insecurity* pada Film Animasi Ralph Breaks The Internet ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memaknai tanda-tanda *insecurity* dalam film Ralph Breaks The Internet yang telah dirilis pada tahun 2018 lalu. Setelah peneliti melakukan penelitian selama kurang lebih enam bulan, dengan analisis model semiotika Charles S. Peirce, peneliti meneliti lebih dalam lagi

mengenai makna dibalik tanda melalui *Sign, Object, Interpretant* dalam proses menganalisa makna tanda-tanda *insecurity* yang muncul pada adegan-adegan yang terdapat di film Ralph Breaks The Internet. Pada film ini, *insecurity* sendiri telah menjadi topik utama sebagai pesan yang ingin disampaikan.

Melalui hasil penelitian yang dilakukan peneliti pada film Ralph Breaks The Internet, sebagai medium yang sangat tepat untuk sebuah studi semiotika dan juga sebuah konstruksi realitas, dimana peneliti menemukan bahwa:

1. *Insecurity* pada film Ralph Breaks The Internet, digambarkan sebagai sebuah efek dari rasa takut dan cemas yang berlebihan, hal ini dapat terlihat pada beberapa scene yang menggambarkan munculnya sebuah *glitch* pada karakter Vanellope setiap dirinya sedang merasa cemas dan juga takut akan sesuatu yang sedang dirinya hadapi.
2. *Insecurity* pada film Ralph Breaks The Internet ini juga digambarkan sebagai sebuah ancaman atau dapat dikatakan ketakutan itu sendiri, hal ini dapat terlihat pada shot akhir yang menunjukkan kekacauan kota akibat kerusakan data (*glitch*) yang sangat destruktif dan juga masif, sehingga menyebabkan ketakutan untuk orang dan berusaha menjauh darinya yang tergambar melalui adanya beberapa pengendaran mobil ingin lari dari *glitch* tersebut.

3. *Insecurity* pada film Ralph Breaks The Internet juga digambarkan sebagai sebuah suasana dan juga mood, hal ini dapat terlihat melalui penggunaan tone warna yang memiliki maknanya tersendiri sebagai sebuah latar ataupun mood yang dimana memperkuat gambaran dari sebuah *Insecurity*.

4. *Insecurity* pada film Ralph Breaks The Internet juga ikut tergambar sebagai sebuah penolakan, hal ini tergambar dalam beberapa scene yang secara tersirat dan juga tersurat menunjukkan adanya ketidak inginan adanya keberadaan dari salah satu karakter yaitu Ralph. Sebagai contoh konkret, disini kita dapat melihat penggunaan sebuah simbol *mute* pada salah satu scene yang ada pada tubuh Ralph, dimana *mute* sendiri mengartikan sebuah ketidakmampuan atau dapat dikatakan pelarangan untuk berbicara, dan pada scene tersebut muncul sebuah bentuk *insecurity* dimana adanya sebuah penolakan terhadap Ralph melalui pelarangan dirinya untuk berbicara.

Peneliti juga dapat menyimpulkan bahwa objektivasi dalam film ini bahwa sedari awal film ini dibangun, memang untuk mengangkat topik *insecurity* sebagai sebuah gambaran dari rasa takut, sebagai sebuah permasalahan hubungan dalam rangka perkembangan hubungan diantara dua karakter utama dalam film ini. Melalui objektivasi berdasarkan *scene-scene* yang dianalisa sendiri dapat terlihat

bentuk-bentuk efek dari rasa takut dan cemas yang menyerang, hingga sebuah gambaran dari ketakutan itu sendiri sebagai sebuah *insecurity*. Mengambil salah satu contoh dimana kota terlihat kacau akibat glitch, dan orang-orang mencoba lari dan menjauh dari glitch itu sendiri menjadi sebuah gambaran konkret dari *insecurity* sebagai sebuah ketakutan.

Kesimpulan akhir yang dapat diambil dari penelitian ini bahwa dalam konstruksi awalnya, film ini menggambarkan sebuah *insecurity* sebagai sebuah rasa takut, penolakan, ancaman dan sebuah entitas ketakutan yang tersymbolisasi dalam beberapa bentuk baik dari efek, suasana melalui warna yang semakin memperkuat dari *presence* adanya rasa ketakutan itu sendiri sebagai sebuah *insecurity*.

DAFTAR RUJUKAN

- Cambridge Dictionary. (2020). *Insecurity*. Retrieved August 8, 2020, from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/insecurity>
- Greenberg, M. (2015). *The 3 Most Common Causes of Insecurity and How to Beat Them*. Retrieved August 5, 2020, from <https://www.psychologytoday.com/us/blog/the-mindful-self-express/201512/the-3-most-common-causes-insecurity-and-how-beat-them>
- Robinson, T. (2018). *Ralph Breaks the Internet's directors say the Gord character came from a weird, bad joke*. Retrieved August 12, 2020, from <https://www.theverge.com/2018/12/6/8129015/ralph-breaks-the-internet->

director-interview-rich-moore-phil-phil-johnston-gord-hyperion

Shukla, N. (2018). *Cast of Disney's 'Ralph Breaks the Internet' talk about showcasing insecurity and low self-esteem in the film*. Retrieved August 12, 2020, from <https://meaww.com/disney-ralph-breaks-the-internet-social-commentary>

Sobur, A. (2016). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Sobur, A. (2015). *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, Dan Analisis Freming*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Technopedia. (2020). *Glitch*. Retrieved August 12, 2020, from <https://www.techopedia.com/definition/7415/glitch>

Walt Disney Pictures. (2018). *Ralph Breaks The Internet Production Note*. Retrieved August 12, 2020, from <https://wdsmediafile.com>

Wibowo, I.S.W. (2013). *Semiotika Komunikasi (Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi)*. Jakarta: Mitra Wacana Media.