



HIPER-SEMIOTIKA PADA FILM *INDIANA JONES AND THE DIAL OF DESTINY* MELALUI PENGGUNAAN TEKNOLOGI CGI DE-AGING

A Yudo Triartanto¹, Adhi Dharma Suriyanto², Tuty Mutiah³

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada penggunaan teknologi Computer-generated Imagery (CGI) *de-aging* dalam sekuel film bergenre petualangan dengan judul *Indiana Jones and the Dial of Destiny* (2023). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan memanfaatkan metode hipersemiotika yang digagas oleh Jean Baudrillard. Tujuan penggunaan metode hipersemiotika adalah bukan sekadar untuk mengungkap relasi makna, tanda, dan realitas, tapi juga mengenai relasi simulasi dalam film *Indiana Jones and the Dial of Destiny*, ketika para kreatornya memanfaatkan teknologi efek visual melalui teknik CGI *de-aging* sehingga menimbulkan kesan yang "berlebihan" – terutama mengubah wajah aktor dari tua menjadi muda - dalam tampilan visualnya. Hasilnya, film ini memang mencoba untuk menampilkan wajah muda dari aktor utamanya – mengingat usia aktor utama sudah berusia 80 tahun – agar dapat menampilkan latar pada narasi masa silam dan masa kini dengan segala unsurnya; tempat peristiwa, para tokoh, atribut, serta kostum yang dikenakan sehingga juga mampu memunculkan tanda-tanda historikal dan futuristik.

Kata kunci: Hipersemiotika, CGI, *de-aging*, *Indiana Jones and the Dial of Destiny*

Abstract

This research focuses on the use of de-aging Computer-generated Imagery (CGI) technology in the sequel to the adventure genre film Indiana Jones and the Dial of Destiny (2023). In this study, the authors used a qualitative research approach using the hypersemiotic method initiated by Jean Baudrillard. The purpose of using the hypersemiotic method is not just to reveal the relationship of meaning, sign, and reality, but also about the simulation relationship in the film Indiana Jones and the Dial of Destiny, when the creators make use of visual effects technology through CGI de-aging techniques to create an impression that "exaggerated" – especially changing the actor's face from old to young - in his visual appearance. As a result, this film tries to show the young face of the main actor – bearing in mind that the main actor is already 80 years old – in order to be able to present a backdrop to past and present narratives with all of its elements; the place of events, the characters, attributes, and the costumes worn so as to give rise to historical and futuristic signs.

Keywords: Hypersemiotics, CGI, *de-aging*, *Indiana Jones and the Dial of Destiny*

¹ Universitas Bina Saran Informatika, Email iuzyudo@gmail.com

² Universitas Bina Saran Informatika, Email adhi.ais@bsi.ac.id

³ Universitas Bina Saran Informatika, Email , tuty.ttt@bsi.ac.id

PENDAHULUAN

Sejak ditemukan teknologi sistem digital dengan segala bentuk dan entitasnya (*Face morph*, CGI/Computer generated-Imagery, VFX/Visual Effect, *de-aging technology*, dan lain-lain), industri film Hollywood dalam memproduksi film bioskop pararel dengan canggihnya aspek audio-visual. Tercatat, ada sederet contoh yang dapat dicermati dari beberapa produksi film bioskop – salah satu industri hiburan yang semakin masif – telah menguasai pangsa pasar internasional, dimana sejumlah produk filmnya sudah memanfaatkan teknologi sistem digital. Mulai dari yang bergenre *action* (aksi), *superhero* (pahlawan super), *science-fiction* (fiksi ilmiah), *disaster* (kebencanaan), pun *adventure* (petualangan).

Sebagai proyek yang visioner, ambisius, dan prestisius, penggunaan teknologi CGI (Computer-generated Imagery) dalam produksi film Hollywood, sesungguhnya bertujuan untuk mewujudkan adegan atau visualisasi yang tidak mungkin dilakukan dengan cara efek praktis. Seperti dilansir dalam situs gobookmart.com, "*One of the major advantages of using CGI and special effects to create special effects is the level of control and precision that they offer. With CGI and special effects, filmmakers can create highly detailed and realistic special effects that are difficult or impossible to achieve using practical effects alone.*" (Salah satu keuntungan utama menggunakan CGI dan efek khusus untuk menciptakan efek khusus adalah, tingkat kontrol dan presisi yang ditawarkannya. Dengan CGI dan efek khusus, pembuat film dapat membuat efek khusus yang sangat detail dan realistis, yang sulit atau tidak mungkin dicapai hanya dengan menggunakan efek praktis).

Meski melalui film *Oppenheimer* (Juli 2023) – film *biopic* tentang kisah perancang bom atom sekaligus direktur laboratorium Manhattan Project, Julius Robert Oppenheimer, ketika bom atom yang diberi nama *Little Boy* dan *Fatman* telah meluluhlantakkan kota Hiroshima dan Nagasaki (Jepang) pada 1945 – sutradara Christopher Nolan justru memanfaatkan teknik efek praktis pada visual ledakan dahsyat di *scene* uji coba bom atom di padang gurun New Mexico pada 16 Juli 1945.

Terlepas dari film *Oppenheimer*, untuk gamblangnya, berikut produk-produk film yang menggunakan teknologi CGI secara kronologis, antara lain, *The Abyss* (1989/James Cameron), *Terminator 2: Judgment Day* (1991/James Cameron), *Jurassic Park* (1993), *Toy Story* (1995), *The Matrix* (1995), *Lord of the Ring* (2001/PeterJackson), *Transformers* (2002/Michael Bay), *Interstellar* (2014/Christopher Nolan), *Avatar: The Way of Water* (2022/James Cameron), *Sakra* (2023/Donnie Yen/Kam Ka-Wai), *Indiana Jones and Dial of Destiny* (2023/James Mangold), *Mission Impossible: Dead Reckoning Part One* (2023/Christopher McQuarrie),

Pernyataan di atas cukup membuktikan bahwa, beberapa film - khususnya genre *action*, *science-fiction*, *adventure*, *superhero* - yang beredar pada rentang tahun akhir 1980-an hingga saat ini, semakin masif yang diproduksi dengan menggunakan teknologi CGI. Meski patut dicatat, contoh inovatif dalam teknologi CGI untuk pertama kalinya dilakukan oleh James Cameron lewat film *Abyss*.

Seperti diulas dalam movieweb.com, salah satu film pertama yang menggunakan CGI secara ekstensif adalah epik bawah laut James Cameron tahun 1989, *The Abyss*. Film ini menggunakan teknologi digital untuk menciptakan beberapa visual paling menakjubkan yang pernah dilihat di layar pada saat itu. Dari urutan bawah air yang realistis hingga makhluk asing, film tersebut merupakan bukti potensi CGI dalam film. (*One of the first films to use CGI extensively was James Cameron's 1989 underwater epic, The Abyss. The film employed digital technology to create some of the most breathtaking visuals ever seen on screen at that*

time. From the realistic underwater sequences to the alien creatures, the film was a testament to the potential of CGI in film).

Mengacu dari sederet genre yang disebutkan, penulis akan meneliti genre petualangan pada film berjudul *Indiana Jones and the Dial of Destiny* yang mulai diputar di bioskop Indonesia sejak 28 Juni 2023. Bagi *moviegoers* (penggemar film) remaja generasi 1980-an, sosok Indiana Jones dalam sejumlah *sequel* atau sekuel filmnya tak asing lagi. Sekuel adalah kisah lanjutan sebuah film lazimnya diproduksi karena sukses komersil filmnya. (Pratista, 2020)

Tentu, pendapat ini sesuai dengan sekuel film Indiana Jones yang masing-masing selalu meraih kesuksesan. Secara kronologis, sekuel film Indiana Jones, antara lain, *Indiana Jones: Raiders of the Lost Ark* (1981), *Indiana Jones and the Temple of Doom* (1984), *Indiana Jones and the Last Crusade* (1989), *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull* (2008), dan *Indiana Jones and the Dial of Destiny* (2023).

Seperti dikutip dalam situs *the-numbers.com*, berikut daftar peringkat *box office* dari sekuel film Indiana Jones yang rerata meraih sukses secara finansial:

Release Date	Title	Production Budget	Opening Weekend	Domestic Box Office	Worldwide Box Office
Jun 30, 2023	Indiana Jones and the Dial of Destiny	\$300,000,000	\$60,368,101	\$136,659,865	\$263,359,865
May 22, 2008	Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull	\$185,000,000	\$100,137,835	\$317,101,119	\$786,635,413
May 24, 1989	Indiana Jones and the Last Crusade	\$48,000,000	\$37,031,573	\$197,171,806	\$474,171,806
May 23, 1984	Indiana Jones and the Temple of Doom	\$28,000,000	\$25,337,110	\$179,880,271	\$333,080,271
Jun 12, 1981	Raiders of the Lost Ark	\$20,000,000	\$8,305,823	\$225,686,079	\$367,451,914
Averages		\$116,200,000	\$46,236,088	\$211,299,828	\$444,939,854
Totals	5	\$581,000,000		\$1,056,499,140	\$2,224,699,269

Gb.1: Peringkat box office sekuel film Indiana Jones

Film *Indiana Jones and the Dial of Destiny* memang sarat dengan pemanfaatan teknologi CGI, termasuk teknik VFX *de-aging* – mengubah wajah aktor utama berusia 80 tahun menjadi tampak lebih muda seperti masih berumur 40 tahun – terhadap aktor Harrison Ford yang berperan sebagai Indiana Jones.

Terkait dengan teknik *de-aging*, maka penulis akan mengkaji film tersebut menggunakan metode hiper-semiotika yang digagas oleh Jean Baudrillard dengan menyertakan pendekatan kajian budaya (*cultural studies*) dari Stuart Hall – seperti diungkap St. Sunardi dalam *Semiotika Negativa* (2020: xi), bahwa, analisis semiotika harus dikaitkan dengan kajian budaya (*cultural studies*) agar memiliki manfaatnya – dan konsep *simulacrum* atau simulasi yang juga merupakan hasil pemikiran Baudrillard.

Tujuan menggunakan metode hiper-semiotika Jean Baudrillard karena menurut pemahaman penulis, visualisasi yang ditampilkan di film tersebut mengandung sesuatu yang “berlebihan”, Merujuk dari hal ini, penulis pun hendak mengungkapkan makna tanda “berlebihan” yang terdapat dalam film *Indiana Jones and the Dial of Destiny*.

Secara definitif, Semiotika adalah ilmu yang mengkaji tanda dalam kehidupan manusia. Dapat disimpulkan, menurut penulis, fokus kajian semiotika adalah tanda yang melingkupi kehidupan manusia. (Hoed, 2011)

Sedangkan hiper-semiotika adalah ilmu tentang tanda dan fungsinya dalam masyarakat, yang secara khusus menyoroti sifat “berlebihan” atau eksese-kses pada tanda, sistem tanda, dan proses pertandaan. (Piliang, 2020)

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. ‘...*qualitative methods rely on text and image data, have unique steps in data analysis, and draw on diverse designs*’. (Creswells, 2014) Penelitian kualitatif tergantung pada data teks atau gambar, metode ini memiliki langkah-langkah penganalisan data yang unik, dan mengambil kesimpulan berdasarkan desain yang berbeda. Untuk melengkapi, (Sekaran dan Bougie, 2010) berpendapat, “*research involving analysis of data/information that are descriptive in nature and not readily quantifiable*”. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang melibatkan analisis data dan informasi yang secara natural bersifat deskriptif dan tidak dengan langsung bisa dijumlahkan.

Terkait dengan teori dan metode, fokus penelitian ini memanfaatkan Analisis Hiper-semiotika Jean Baudrillard. (Piling, 2012) hipersemiotika dapat pula dipandang sebagai metode., khususnya sebagai metode pembacaan teks (*reading*) atau penyingkapan kode-kode tanda (*decoding*). Dalam konteks ini, metode hiper-semiotika yang dimaksudkan itu dapat digambarkan sebagai berikut:

Signs > Denotation > Hiper-signifier > Hiper-code > Connotation

Gb.2: Dimodifikasi Penulis (Piliang, 2012: 296)

Pada gambar di atas dapat dideskripsikan, antara lain: (1) Mencermati unsur-unsur konstruksi tanda secara holistik. Baik aspek tanda, materi, teknik, pun medianya (film); (2) Mengungkap unsur-unsur denotasi, yakni, bagaimana suatu tanda mengarah atau menunjuk

pada objek atau realitas di luar dirinya; (3) Mengungkap unsur penanda berlebihan atau melampaui (hiper-signifier), yakni, unsur-unsur tanda yang melampaui teks, struktur, kode, bentuk, dan realitasnya; (4) Mendekonstruksi kode berlebihan (hiper-code), yakni, kode-kode yang melampaui kode-kode yang baku, konvensional, ajeg dan mengikat secara sosial; (5) Konotasi berkembang pada konteks tanda yang melebihi konotasi-konotasi yang ada: secara sosial, kultural, spritual, serta politik. (Piliang, 2012)

Sumber Data

Sumber data yang dijadikan sampel berupa film *Indiana Jones and the Dial of Destiny* yang diputar di bioskop XXI di Kuningan City, Jakarta, serta beberapa artikel di internet dan media[†] cetak (koran Kompas) yang terkait dan memuat tulisan dari film tersebut.

Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua sumber data, yaitu data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui film *Indiana Jones and the Dial of Destiny*. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari data dan informasi yang diakses melalui situs dan akun youtube yang terkait dengan film Indiana Jones.

Metode Analisis Data

Untuk teknik analisis data, langkah-langkah yang diambil penulis adalah,

1. Menonton dan menyimak film *Indiana Jones and the Dial of Destiny*, lalu memilah dan memilih scene yang mengandung unsur tanda berlebihan yang terdapat dalam film.
2. Memasukkan *scene* yang sudah dipilih ke dalam kolom bagan hiper-semiotika
3. Menganalisis setiap *scene* yang dipilih untuk dideskripsikan secara kategorial dalam kolom bagan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Film *Indiana Jones and the Dial of Destiny* (IJDD) menjadi film terakhir rangkaian sekuel yang diawali pada 1981 dengan judul *Raiders of the Lost Ark*. Secara visual atau filmis, film IJDD memiliki narasi *flash-back* (kilas balik) sehingga perlu menampilkan peristiwa latar belakang masa lalu. Tuntutan dan tantangannya adalah, aktor yang ditampilkan pada masa lalu pun harus terlihat muda – meski faktanya aktor protagonis telah berusia 80 tahun – maka diperlukan penggunaan teknologi CGI *de-aging* agar aktor yang sama dapat tampil dengan wajah mudanya ketika ia berusia 40 tahun.

Konsekuensinya, film IJDD mengalami visualisasi yang ”berlebihan” karena telah memanipulasi fakta dan realita wajah aktor yang sebenarnya sudah menua menjadi tampak lebih muda. Bukan itu saja – seperti mesin waktu yang mundur ke belakang – film IJDD pun telah ”melampaui batas” ketika peristiwa masa lalu dapat disaksikan dalam kondisi masa kini. Di masa lalu, yang virtual dimaksudkan untuk menjadi aktual: aktualitas adalah tujuannya. Kini fungsi yang virtual adalah mengasingkan yang aktual. Faktanya, masa lalu yang sudah terjadi akan melenyap tanpa eksistensi yang aktual.



Analoginya, peristiwa masa lalu bukanlah album foto yang secara fisik tersimpan sehingga dimungkinkan dapat dilihat kembali. Peristiwa adalah eksistensi aktual dalam ruang dan waktu yang melenyap setelah kejadian, dan tidak mungkin terekam seperti foto atau video yang dapat dilihat kembali.





Orientasi bisnis dan logika kapitalistik yang menjadikan film IJDD memanfaatkan teknologi CGI sehingga secara filmis sangat berbeda dengan proses produksi dan penggarapan yang dilakukan pada dekade 1980-an. Hal ini bukan karena belum

ditemukannya teknik CGI, mengingat film-film produksi 1980-an, ada pula yang telah menggunakan teknologi CGI.

Scene adegan yang mustahil memang kerap didapati dalam sejumlah film produksi Hollywood. Ambil contoh – selain film *Indiana Jones and the Dial of Destiny* - yang paling aktual adalah film *The Flash* (2023), pun menyuguhkan *scene* adegan yang mustahil atau “melewati batas”, ketika tokoh Flash yang diperankan Ezra Miller ternyata mampu menembus ruang dan waktu. Baik dalam ruang dan waktu di masa lalu maupun di masa depan, mirip film *Back to the Future* yang dirilis pada 1985, serta mempunyai sekuelnya sebagai *Back to the Future II* (1989) dan *Back to the Future III* (1990) yang dibintangi Michael J. Fox dan disutradarai Robert Zemeckis.

Untuk lebih jelasnya mengenai film IJDD melalui analisis hiper-semiotika, penulis akan menampilkan beberapa *scene* yang mengandung hiper-semiotika atau *simulacrum* berdasarkan gambar yang dapat dibagikan sebagai berikut:

TEKNIK/ VISUAL	FILM SEKUEL LAIN DAN GAMBAR LAIN	SCENE INDIANA JONES AND THE DIAL OF DESTINY
		
TANDA	Topi, jaket, tas, dan pecut merepresentasikan Indiana Jones sebagai arkeolog dan adventurir muda	Topi, jaket, tas, dan pecut merepresentasikan Indiana Jones sebagai arkeolog dan adventurir pensiunan
DENOTASI	Indiana Jones muda dengan senjata andalan	Indiana Jones tua dengan senjata andalan
HIPER-SIGNIFIKAN	Lazimnya, Arkeolog tidak berbekal senjata	Lazimnya, Pensiunan tidak melakukan kekerasan dengan senjata
HIPER-CODE	Penampilan Indiana Jones muda dengan topi fedora, ikat pinggang dan sarung pistol, serta pecut identik dengan cowboy gaya Amerika	Penampilan Indiana Jones tua dengan topi fedora, ikat pinggang dan sarung pistol, serta pecut identik dengan cowboy gaya Amerika
KONOTASI	Asesoris dan atribut yang melekat pada Indiana Jones muda mengidentikan seorang Amerika	Asesoris dan atribut yang melekat pada Indiana Jones tua mengidentikan seorang Amerika

		
TANDA	Pakaian ala petualang identitas Indiana Jones muda	Pakaian tentara merupakan identifikasi Indiana Jones di masa muda
DENOTASI	Indiana Jones muda suka berpetualang untuk menemukan harta karun	Indiana Jones masih muda sebagai tentara
HIPER-SIGNIFIKAN	Dosen arkeolog muda pandai berkelahi dan suka berpetualang mencari harta karun	Indiana Jones yang nampak, bukanlah sosok dan wajah muda sesungguhnya. Visualisasi ini hanya simulacrum menggunakan teknik CGI <i>De-Aging</i>
HIPER-CODE	Pakaian ciri khas yang ternyata mudah robek masih digunakan sehingga memperlihatkan otot tangannya yang kuat dan keras.	Baju yang berlubang bekas tembakan tidak meninggalkan luka di dadanya.
KONOTASI	Indiana Jones muda tetap kuat dan enerjik dalam menghadapi musuh-musuhnya	Indiana Jones muda pernah menjadi seorang tentara.
2		
TANDA	Jas, dasi, rambut memutih dan kuda merepresentasikan sosok Indiana Jones yang sudah tua	Jas, dasi, rambut memutih identik dengan sosok Indiana Jones yang telah pensiun sebagai seorang dosen arkeologi yang juga masih kuat dan mampu berkuda
DENOTASI	Seorang peran pengganti (<i>stuntman</i>) mengendarai kuda	Indiana Jones tua mengendarai kuda
HIPER-SIGNIFIKAN	Bukan sosok Indiana Jones yang mengendarai kuda. Dia adalah	Realitanya, Indiana Jones tidak mengendarai kuda. Melainkan seorang

	peran pengganti seolah menjadi Indiana Jones	peran pengganti yang menngedarai kuda
HIPER-CODE	Peran pengganti di tengah latar pasca peluncuran Appolo 11 (1969)	Indiana Jones berkuda di tengah latar peluncuran Appolo 11 (1969)
KONOTASI	Penunggunang kuda tetap sosok pria tua dengan rambut memutih	Indiana Jones sosok pria tua yang masih tangguh untuk berkuda
3		
TANDA	Rambut putih, pakaian model zaman Yunani Kuno merepresentasikan sosok Archimedes	Rambut putih, dahi lebar, pakaian khas Yunani merepresentasikan Archimedes
DENOTASI	Lukisan Archimedes seorang matematikawan dan ahli astronomi	Archimedes, Helena, dan Indiana Jones saling bertemu
HIPER-SIGNIF IER	Lukisan sosok dan wajah Archimedes tidak pernah sama	Helena dan Indiana Jones dapat hadir di masa Archimedes hidup
HIPER-CODE	Pelukisan sosok Archimedes telanjang dada dan berdahi lebar	Archimedes memahami bahasa Inggris pada dekade 1960-an
KONOTASI	Jam ciptaan Archimedes dapat menembus ruang dan waktu, sehingga dapat dimungkinkan Archimedes, Helena, dan Indiana Jones bisa bertemu.	Dilukiskan Archimedes berdahi lebar yang identik dengan pandai dan cerdas. Maka, Archimedes dikenal sebagai ilmuawan yang menguasai matematika dan astronomi, serta sang penemu hukum berat jenis benda dan jam ajaib

KESIMPULAN

Berdasarkan dari deskripsi yang terdapat di kolom hipersemiotika, maka dapat disimpulkan, film IJDD memuat sejumlah hiper-rsemiotika, mengingat beberapa adegan yang ditampilkan memanfaatkan teknologi CGI *De-Aging*. Hal ini dilakukan karena usia aktor utama tak lagi muda. Meski ada beberapa adegan – oleh pihak ILM (*Industrial Light and Magic*) yang bertanggung jawab urusan visual efek - tidak melulu menggunakan teknik *de-aging* atau *FaceSwap* melainkan mengambil gambar-gambar dari koleksi film-film terdahulu yang tidak terpakai kemudian dimanfaatkan untuk kesempurnaan film IJDD.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Baudrillard, Jean,.1983. *Simulation*, Semiotext (e), New York.
- _____. 1990. *Mass Media Culture*, dalam *Revenge of the Crystal*. Pluto Press: London.
- Ida, Rachmah. 2014. *Metode Penelitian: Studi Media dan Kajian Budaya*. Prenada Group: Jakarta.
- Piliang, Yasraf Amir. 2012. *Semiotika dan Hipersemiotika: kode, gaya & matinya makna*. Matahari: Bandung.
- Rudadi, Udi. 2015. *Kajian Media: Isu Ideologis dalam Perspektif, Teori dan Metode*. PT RajaGrafindo Persada: Jakarta

Jurnal:

Pando, Bonifasius Melkyor. *Menyingkap Makna Kenyataan Maya* dalam Jurnal Filsafat Driyarkara, Filsafat Teknologi, Th. XXXIV No.3/2013.

Internet:

<https://boords.com/blog/filmmaking>

<https://gobookmart.com/impact-of-cgi-and-special-effects-on-movie-making>

<https://movieweb.com/the-history-of-cgi-in-film>

<https://www.the-numbers.com/movies/franchise/Indiana-Jones#tab=summary>