

ANALISIS UNSUR NARATIF SEBAGAI PEMBENTUK FILM ANIMASI *BUL*

Oleh
Gede Pasek Putra Adnyana Yasa
Institut Seni Indonesia Denpasar
gedepasek@isi-dps.ac.id

Diterima 6/12/2021, direvisi 13/12/2021, diterbitkan 16/12/2021

Abstrak

Film animasi yang menarik dan indah dapat diciptakan apabila seorang animator atau kreator, dan penontonnya memahami unsur-unsur pembentuk film animasi. Terlebih lagi pada animator atau kreator selaku pencipta seni film animasi. Penonton tidak dapat memahami film animasi yang ditayangkan, apabila penciptanya sendiri tidak memahami unsur pembentuk film animasi. Animasi yang berjudul *Bul* merupakan karya film animasi terbaik kategori film animasi 2 Dimensi. Oleh karenanya, hal tersebut menjadi menarik untuk ditelusuri atau diteliti. Penelitian ini dilakukan dengan pengamatan terhadap film animasi *Bul*. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang dirancang untuk mempelajari, dan mengungkap bagaimana estetika sebuah film animasi *Bul* yang dibentuk oleh unsur pembentuk film yang salah satunya adalah unsur naratif. Paradigma kritis digunakan sebagai landasan berfikir dengan harapan mampu mengungkap dan menjawab persoalan unsur naratif dalam film animasi *Bul* secara komprehensif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dalam wilayah ilmu kajian seni yakni merupakan suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau ungkapan dari seseorang dan studi perilaku senimannya dan objek tertentu yang diamati. Hasil penelitian menunjukkan bahwa unsur naratif yang merupakan salah satu unsur sebagai pembentuk sebuah film, khususnya dalam hal ini adalah film animasi yang berjudul *Bul* memiliki peran yang sangat penting. Unsur naratif terdiri dari unsur tema, cerita, struktur cerita, dan tokoh/karakter. Masing-masing unsur saling terkait, saling mendukung, saling membutuhkan dan mempengaruhi antara satu dengan lainnya sehingga tercipta satu kesatuan yang mampu menciptakan rasa indah dan pesan dapat diterima oleh pengamat atau penontonnya.

Kata Kunci: Animasi, Naratif, Estetika, Film, *Bul*

Abstract

Animated films that are interesting and beautiful can be created if an animator or creator, and the audience understand the elements that make up an animated film. Even more so for animators or creators as creators of animated film art. The audience cannot understand the animated film being shown, if the creator himself does not understand the elements that make up the animated film. The animation, entitled *Bul*, is the best animated film in the 2D animated film category. Therefore, it becomes interesting to be explored or researched. This research was conducted by observing the animated film *Bul*. This research is a field research designed to study, and reveal how the aesthetics of an animated film *Bul* is formed by film-forming elements, one of which is the narrative element. The critical paradigm is used as a basis for thinking in the hope of being able to comprehensively reveal and answer the problem of narrative elements in the animated film *Bul*. This research uses qualitative research methods in the area of art studies, which is a research procedure that produces descriptive data in the form of written words or expressions from a person and studies the behavior of the artist and the object being observed. The results showed that the narrative element which is one of the elements that form a film, especially in this case the animated film entitled *Bul*, has a very important role. Narrative elements consist of elements of theme, story, story structure, and character/character. Each element is interrelated, supports each other,

needs and influences each other so as to create a unity that is able to create a beautiful feeling and the message can be received by the observer or the audience.

Keywords: Animation, Narrative, Aesthetics, Film, Bul

I. PENDAHULUAN

Film animasi *Bul* merupakan salah satu film animasi yang hanya diproduksi oleh Timeline Studio dalam rangka mengikuti lomba Animafest Film Animasi yang diselenggarakan oleh MNCTV. Animasi yang berjudul *Bul* menjadi karya film animasi terbaik kategori film animasi 2 Dimensi (*best 2D*). Film animasi *Bul* dinobatkan sebagai film animasi terbaik berdasarkan penilaian yang dilakukan dewan juri pada elemen yang meliputi; artistik, sinematografi, struktur cerita, penokohan, modeling, animasi, dan *editing* [1].

Elemen yang dijadikan dasar penilaian dewan juri terhadap film animasi *Bul* tersebut merupakan sebagian besar dari unsur estetika dalam sebuah film animasi. Estetika sebuah film animasi selain terbentuk dari unsur seni rupa/desain juga terbentuk dari unsur-unsur pembentuk film itu sendiri yang meliputi; tema, cerita, plot, tokoh, struktur cerita, sinematografi, *setting*, gerak, *editing*, dan suara. Unsur-unsur tersebut menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dan saling membutuhkan atau mempengaruhi untuk mencapai nilai estetika. Sebuah film animasi harus dilihat secara menyeluruh (unsur pembentuk filmnya).

Setiap kali berbicara maupun membuat film akan selalu bersinggungan dengan unsur-unsur pembentuk film [2]. Unsur-unsur pembentuk film menurut Pratista dapat dibagi menjadi dua yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif berkaitan dengan bahan (materi) yang akan diolah atau perlakuan terhadap cerita filmnya, dan unsur sinematik berkaitan dengan teknis pembentuk film.

Film animasi yang menarik dan indah dapat diciptakan apabila seorang animator/kreator, dan penontonnya memahami unsur-unsur pembentuk film animasi. Terlebih lagi pada animator/kreator selaku pencipta seni film animasi. Penonton tidak dapat memahami film animasi yang ditayangkan, apabila penciptanya sendiri tidak memahami unsur pembentuk film animasi tersebut. Hal ini karena sebetulnya pencipta film animasi adalah sekaligus sebagai penonton. Sebelum film animasi ditayangkan ke masyarakat, film animasi tersebut terlebih dahulu disimak, dikritisi, dan dievaluasi oleh tim pembuatnya. Maka dari itu pemahaman terhadap unsur-unsur pembentuk film animasi sangat penting dan harus dipahami oleh kru pembuat film animasi.

Apabila dicermati secara kontekstual, film animasi *Bul* merupakan film animasi yang mengandung pesan moral dan pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari tema yang diangkat dalam film animasi *Bul* itu sendiri, yaitu bertema kehidupan sosial atau sebuah pernyataan tentang hidup, mengangkat realitas kehidupan sosial masyarakat saat ini terutama di lingkungan perkotaan. Terjadinya sebuah kisah kesenjangan sosial di antara salah satu anggota masyarakat yang digambarkan miskin dan tidak memiliki sanak saudara, berusaha bertahan hidup di lingkungan masyarakat yang memiliki ekonomi menengah ke atas. Cerita yang dibangun dari tema terjadinya kesenjangan dalam kehidupan sosial ini direpresentasikan melalui interaksi antara tokoh/karakter seorang pemulung dan seekor anjing. Interaksi terjadi karena kedua tokoh dikisahkan memiliki nasib yang sama yaitu terbuang dari kehidupan masyarakat lainnya. Melalui interaksi antara kedua tokoh, yaitu seorang pemulung dan anjing, terbangunlah sebuah kisah persahabatan yang sangat baik. Melalui persahabatan yang terjalin erat, kemudian terpujuklah kesetiaan dan kasih sayang diantara mereka sampai akhir hidupnya.

Penyampaian pesan tersebut tidak hanya dapat dilihat dari keseluruhan filmnya saja, akan tetapi pesan tersebut terbangun melalui *scene by scene* atau per setiap adegannya. Setiap film animasi harus memuat dan dapat menyampaikan suatu pesan. Hal ini disebabkan karena suatu pesan yang disampaikan melalui media film animasi diharapkan mampu mempengaruhi pola pikir penonton sesuai pesan yang

disampaikan. Nawawi menyatakan bahwa film adalah sarana/alat untuk menyampaikan pesan (*massage*) kepada penontonnya. Di samping itu, media animasi merupakan salah satu media atau cara yang hebat untuk menyampaikan suatu pesan [3]. Film animasi juga memiliki definisi yang bisa saja panjang maupun pendek, akan tetapi sangat kompak untuk dapat menyampaikan pesan-pesan terhadap penontonnya melalui karakter yang sering digunakan dalam film animasi [4].

Film animasi *Bul* mengandung pesan moral dan makna pendidikan melalui penyampaian pesan yang bersifat mendidik mengenai realitas sosial masyarakat dewasa ini. Film animasi *Bul* diproduksi oleh Timeline Studio yang notabene merupakan anak perusahaan PT. Atilier Karo, salah satu perusahaan besar di Jepang yang aktif memproduksi film-film animasi, di antaranya adalah *Sinchan* dan *Doraemon* yang tetap eksis sampai saat ini dan populer dikalangan masyarakat Indonesia. Film animasi *Bul* ini diciptakan oleh salah seorang animator dari film animasi *Sinchan* dan *Doraemon* tersebut, maka terwujudnya film animasi *Bul* berkat pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan animaturnya yang memahami estetika, dan memiliki konsep yang matang dalam penciptaannya serta mampu mengoptimalkan penyampaian pesan melalui audio maupun visual.

II. METODELOGI

Penelitian ini dilakukan dengan pengamatan terhadap film animasi *Bul*. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang dirancang untuk mempelajari, dan mengungkap bagaimana estetika sebuah film animasi *Bul* yang dibentuk oleh unsur pembentuk film yang salah satunya adalah unsur naratif. Unsur naratif pembentuk film meliputi tema, cerita, struktur cerita, dan tokoh. Selanjutnya dilakukan dianalisis menggunakan teori film. Paradigma kritis digunakan sebagai landasan berfikir dengan harapan mampu mengungkap dan menjawab persoalan unsur naratif dalam film animasi *Bul* secara komprehensif.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dalam wilayah ilmu kajian seni yakni merupakan suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau ungkapan dari seseorang dan studi perilaku senimannya dan objek tertentu yang diamati. Oleh karena itu, penelitian kualitatif sebagai fundamental bergantung pada pengamatan atas objek dan manusia dalam ruang lingkup suatu kawasan tertentu sebagai lokasi penelitian.

Penelitian ini bergerak pada titik lingkaran persoalan unsur naratif pembentuk film (tema, cerita, struktur cerita, dan tokoh). Hal ini dimaksudkan untuk memahami secara mendalam mengenai unsur-unsur naratif pembentuk film animasi *Bul* yang berpotensi menciptakan nilai estetis. Penelitian ini menggunakan pendekatan analitik sebagai pendekatan pokok dalam menilai sebuah film. Pendekatan ini berguna untuk menganalisa per setiap adegan (*scene by scene*) dari film animasi *Bul*. Menurut MacCann [5], analisa berarti memisahkan atau memecahkan suatu kebulatan menjadi bagian-bagian dan kemudian meneliti sifat-sifat, proporsi, fungsi, dan saling berhubungan dari bagian-bagian tersebut.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN.

Film animasi *Bul* merupakan sebuah film cerita, oleh sebab itu tentu tidak lepas dari unsur naratif yang membentuknya. Unsur naratif tersebut terdiri dari elemen-elemen pembentuk seperti tema, cerita, tokoh, masalah/konflik, lokasi, waktu dan yang lainnya. Elemen-elemen dalam unsur naratif membentuk suatu jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan. Jalinan peristiwa tersebut terikat oleh sebuah aturan yang menurut Pratista disebut dengan hukum kausalitas (logika sebab-akibat). Elemen-elemen unsur naratif yang berperan penting dalam membentuk film animasi *Bul* tersebut diuraikan sebagai berikut:

a. Tema

Tema merupakan sesuatu yang paling awal ditentukan sebelum membuat film animasi. Hal ini dikemukakan oleh Nurhadi selaku animator senior PT. Panangkaran Bening Studio Yogyakarta, bahwa tema ditetapkan pertama kali dalam proses penciptaan film animasi. Diawali dari penentuan tema,

kemudian dapat dikembangkan menjadi sebuah cerita yang berpijak dari tema tersebut. Dalam prosesnya membuat cerita maupun proses selanjutnya akan lebih mudah karena selalu berpegangan atau mengacu pada satu hal yaitu tema.

Tema merupakan jumlah menyeluruh dari semua unsur, tema berfungsi sebagai faktor dasar pemersatu dalam sebuah film [5]. Melalui adanya tema maka segala sesuatu yang berkaitan dengan proses selanjutnya dalam pembuatan film animasi akan dapat berpijak dan berpegangan dari tema. Hal tersebut karena tema dapat menyatukan persepsi, dan dapat dijadikan pemersatu sebuah film animasi. Meskipun film tersebut dikerjakan oleh tim (*team work*), akan tetapi dengan adanya suatu tema yang telah ditentukan maka dalam proses produksi filmnya semua tim akan mengacu pada satu tema tersebut. Melalui hal tersebut tidak ada banyak film di kepala masing-masing tim pembuat film animasi atau animator. Ditegaskan kembali oleh Boggs [5], bahwa tema diartikan sebagai persoalan pokok atau sebuah fokus sekitar mana sebuah film dibangun (dan yang memberikan padanya suatu kesatuan).

Selanjutnya Boggs [5] merumuskan tema dalam film adalah sebuah pernyataan secara tepat untuk meringkaskan subyek yang di dramatisasikan dalam film dan disampaikan oleh semua unturnya. Tema berupa pernyataan yang dimaksud Boggs tersebut diantaranya: tema sebagai sebuah pernyataan moral, tema sebagai sebuah pernyataan tentang hidup, tema sebagai sebuah pernyataan tentang sifat manusia, tema sebagai komentar sosial, dan tema sebagai sebuah teka-teki moral atau filsafati.

Berdasarkan pendapat Boggs tersebut, tema yang melandasi penciptaan film animasi *Bul* adalah sebuah pernyataan tentang hidup. Hal ini karena film animasi *Bul* apabila dicermati secara utuh dapat menumbuhkan suatu kesadaran realitas, artinya dapat menimbulkan kesadaran terhadap penonton tentang kenyataan kehidupan yang terjadi di sekitarnya. Di samping itu, film animasi *Bul* juga dapat memberikan gambaran tentang pengalaman seseorang atau sebuah penilaian tentang keadaan manusia yang ada pada suatu lingkungan tertentu. Hal tersebut di akui oleh animator film animasi *Bul* yakni Sudarsana, bahwa film animasi *Bul* merupakan sebuah interpretasi terhadap apa yang terjadi di lingkungan perkotaan dewasa ini. Beliau (Sudarsana) merasa prihatin sekaligus risau melihat fenomena kehidupan sosial masyarakat perkotaan dewasa ini. Fenomena yang dimaksud adalah mulai terjadinya kesenjangan yang terjadi pada masyarakat.

Kesenjangan tersebut berupa berkurangnya rasa saling *asah, asih, asuh* terhadap sesama. Masyarakat mulai lebih mementingkan diri sendiri maupun kelompoknya yang memiliki status sama dalam tatanan sosial. Siapa yang berstatus sosial rendah akan dijauhkan atau disingkirkan dari kehidupan/lingkungan mereka yang berstatus sosial tinggi. Hal tersebut di visualkan dalam film animasi *Bul*, seorang yang berstatus sosial rendah direpresentasikan melalui tokoh pemulung. Film animasi *Bul* memuat pesan berupa ajakan kepada penonton/audiens melalui petunjuk-petunjuk untuk perbaikan tingkah laku kehidupan yang lebih baik.

Menurut Boggs [5] film seperti itu lebih memfokuskan diri pada penunjukan sebuah “kebenaran tentang hidup”. Kebenaran tentang hidup yang ditunjukkan dalam film animasi *Bul*, yaitu kebenaran adanya kesenjangan sosial masyarakat yang dilihat oleh animator di lingkungan perkotaan dewasa ini. Kebenaran tersebut direpresentasikan melalui film animasi dengan harapan mampu memberikan penyadaran kepada masyarakat tentang rasa peduli terhadap sesama. Jangan sampai rasa peduli yang dimiliki oleh manusia tersebut di kalahkan oleh binatang, misalnya anjing. Jika hal tersebut terjadi, maka anjing di representasikan lebih baik dari manusia dalam hal pengertian, persahabatan, peduli, kasih sayang, maupun kesetiaan.

b. Cerita

Seperti yang telah disinggung sebelumnya, bahwa sebuah tema di jabarkan melalui cerita atau sebuah cerita merupakan penjabaran dari sebuah tema. Terbentuknya cerita akan mempermudah dalam

pembentukan karakter/tokoh yang berperan dalam cerita tersebut. Ide untuk sebuah cerita merupakan inti dari sebuah *story* sebuah film. Gagasan serta ide unik yang tertuang dalam sebuah cerita film animasi sangatlah dibutuhkan. Hal tersebut agar menghasilkan film animasi yang menarik dan diminati penontonnya setelah di tayangkan. Penentuan ide cerita tergolong dalam proses yang gampang-gampang susah, terutama untuk mendapatkan sebuah ide yang unik, segar atau aktual serta faktual.

Cerita merupakan sebuah urutan kejadian yang dimulai dari awal atau permulaan, pertengahan sampai akhir yang tersusun menjadi sebuah jalinan cerita. Menurut Djalle [6], cerita dapat dibagi dua kategori yaitu *pertama*, fakta (*fact*) yaitu cerita yang berhubungan dengan kejadian sebenarnya, atau biasanya diangkat dari kejadian sebenarnya. *Kedua*, cerita fiksi atau khayalan (*fiction*) yakni berhubungan dengan kejadian yang dibangun atau dibuat berdasarkan imajinasi. Untuk membuat sebuah cerita, ada berbagai macam cara yang dapat dilakukan di antaranya: menceritakan sesuatu yang sedang terjadi atau dialami secara langsung oleh pembuat cerita; menceritakan sesuatu yang sedang terjadi atau dialami seseorang yang diketahui/kenal dengan pembuat cerita; menceritakan sesuatu yang imajinasi namun berdasarkan situasi yang nyata; menceritakan sesuatu secara keseluruhan yang dibangun berdasarkan imajinasi (*fantasy*).

Berdasarkan pendapat tersebut, cerita yang dibangun dalam film animasi *Bul* menceritakan sesuatu yang imajinasi namun berdasarkan situasi nyata. Imajinasi berkaitan dengan *background* mengenai tempat atau lokasi kejadian. Lokasi maupun tempat kejadian digambarkan pada sebuah lingkungan perkotaan. Namun lingkungan perkotaan tersebut bersifat imajinasi, karena yang divisualkan tersebut tidak ada di suatu tempat yang nyata. Akan tetapi tujuan penggambaran sebuah lingkungan perkotaan dapat dicapai melalui indikator-indikator yang dapat mewakili atau dapat menggambarkan sebuah keadaan/sebuah lingkungan di suatu perkotaan.

Sesuatu yang imajinatif dikembangkan berdasarkan situasi nyata. Animator film animasi *Bul* dalam pembuatan cerita filmnya berdasarkan apa yang ia lihat mengenai sebuah fenomena atau situasi nyata yang terjadi di lingkungan perkotaan dewasa ini. Kenyataan tersebut membuat sesuatu yang dapat menggugah pikiran animator karena merasa risih dan prihatin terhadap apa yang terjadi di lingkungannya. Fenomena nyata yang dilihat maupun dirasakan animator dapat memunculkan ide ingin memberikan penyadaran terhadap manusia yang ada di lingkungan sekitar agar lebih peka terhadap lingkungannya. Pesan yang ingin disampaikan tersebut, diramu dan dikemas kedalam sebuah cerita yang diwujudkan melalui film animasi yang berjudul *Bul*.

c. Struktur Cerita

Setiap cerita yang dibangun dalam sebuah film animasi memiliki struktur. Sebuah struktur dari cerita berangkat dari adanya *storyline*. *Storyline* memberikan sugesti secara visual dari sebuah pengembangan, yang mana satu adegan dapat diberi tanda tentang kejadian yang sedang berlangsung atau sedang terjadi [6]. Secara umum struktur cerita dapat dibagi menjadi tiga yaitu permulaan, pertengahan, dan penutupan. Struktur ini sering dikenal dengan istilah struktur tiga babak atau struktur hollywood klasik, yaitu merupakan model struktur cerita yang paling lama, populer serta berpengaruh sepanjang sejarah film [2].

Pada tahap permulaan atau babak persiapan, biasanya diperkenalkan tokoh utama dan tokoh pendukung, pihak protagonis dan antagonis, masalah dan tujuan serta menyangkut ruang maupun waktu dalam sebuah cerita. Pada babak ini terjadinya interaksi awal dari tokoh protagonis dan antagonis. Melalui interaksi tokoh protagonis maupun antagonis tersebut maka muncullah bibit-bibit masalah. Pada babak permulaan atau persiapan merupakan sesuatu yang menggambarkan latar belakang dari suatu cerita, serta latar belakang terjadinya suatu permasalahan.

Terkait dengan babak permulaan dalam film animasi *Bul* yaitu terdapat pada *scene* 1 sampai *scene* 7. Mulai dari *scene* 1 diceritakan interaksi seorang pemulung yang berangkat melakukan rutinitasnya yaitu

mengais rejeki dari tumpukan sampah. Pemulung berjalan sendiri menuju tempat pembuangan sampah melewati jalan umum. Pada *scene* 1 tersebut digambarkan atau dikenalkan satu tokoh yang hidup sendiri sebagai seorang pemulung yang tersingkirkan dari kehidupan sosial masyarakat sekitarnya. Pemulung tersebut tidak memiliki sahabat maupun sanak saudara. *Scene* 1 juga memperkenalkan bahwa tokoh pemulung selalu melakukan rutinitasnya dalam kesendirian.

Pada *scene* 2 dan 3 diperkenalkan kegiatan yang dilakukan pemulung di tempat sampah dan kesendiriannya mengais rejeki dari tumpukan sampah tersebut. Pemulung memilih dan memilah sampah mencari sesuatu yang masih dapat berguna dan menghasilkan uang demi sesuap nasi. Kemudian melanjutkan perjalanan ke tempat-tempat pembuangan sampah lainnya. Begitulah selalu perjalanan setiap hari yang dilakoni pemulung. Selanjutnya pada *scene* 4 dan 5 digambarkan proses bertemunya tokoh pemulung dengan anak anjing dan terjadilah interaksi antara kedua tokoh tersebut. Saling mengenal keduanya dan sama-sama merasakan kebahagiaan dengan pertemuan itu. Keduanya merasakan dapat menemukan sahabat yang baru sehingga tidak hidup dalam kesendirian lagi.

Pada *scene* 6 digambarkan interaksi antara pemulung dan anjing kecil serta terjadinya persahabatan yang mulai terpupuk melalui rasa berbagi yang dimiliki pemulung. Interaksi tersebut tampak melalui pemulung yang membagi makanannya untuk anak anjing yang ia beri nama "*Bul*". Selanjutnya pada *scene* 7 digambarkan keakraban antara pemulung dengan anjing kecil "*Bul*". Interaksi pemulung dengan anjing kecil "*Bul*" yang kembali melanjutkan rutinasnya, yaitu pergi mengais rejeki ke tempat pembuangan sampah. Digambarkan seolah hal tersebut dilakukan setiap hari (dengan tidak digambarkan kisahnya) sampai akhirnya anjing kecil "*Bul*" telah menjadi dewasa.

Selanjutnya masuk pada tahap pertengahan atau disebut dengan babak konfrontasi. Pada babak konfrontasi ini biasanya menggambarkan usaha dari masing-masing tokoh untuk dapat menyelesaikan masalah yang terjadi di babak sebelumnya. Melalui usaha yang berupa tindakan masing-masing tokoh tersebut biasanya memicu terjadinya konflik. Apabila konflik tersebut menjadi kompleks dan sering kali sampai terjadi konfrontasi fisik antara tokoh protagonis dan antagonis, maka di sinilah terjadinya klimaks dari sebuah cerita. Pencapaian klimaks tersebut dilakukan dengan tempo cerita yang dibuat semakin meningkat.

Konflik yang terjadi dalam film animasi *Bul* bukan antara tokoh protagonis dengan antagonis, akan tetapi terjadinya konflik batin dalam diri pemulung. Konflik tersebut terkait dengan sakit yang dialami pemulung. Konflik tersebut adalah antara keinginan untuk mulung lagi atau tidak. Kemudian pemulung dibangunkan dan diberikan semangat oleh si anjing "*Bul*", yaitu mengingatkan bahwa matahari telah terbit dan saatnya berangkat mulung. Namun ternyata pemulung mengalami sakit dan tidak kuat lagi untuk berangkat mulung. Konflik batin yang terjadi pada pemulung yaitu antara pergi mulung atau tidak. Apabila tidak mulung, dari mana dapat makan. Sebaliknya jika pergi mulung kondisi tubuhnya tidak kuat lagi untuk melakukan aktivitas seperti biasa. Melalui dorongan semangat yang diberikan sahabatnya (anjing "*Bul*"), pemulung menjadi bersemangat dan memutuskan untuk berangkat mulung lagi. Konflik batin yang di alami pemulung dapat berkurang berkat kasih sayang yang sangat dalam di antara mereka (pemulung dan anjing "*Bul*"). Meskipun konflik dapat diredam namun pemulung tetap merasakan sakit sekaligus berusaha untuk melawan rasa sakitnya tersebut.

Berdasarkan visual tersebut, penonton diajak untuk ikut merasakan apa yang dialami oleh pemulung dan sedih yang dirasakan anjing "*Bul*". Penonton diharapkan ikut masuk ke dalam konflik batin yang dihadapi pemulung maupun perasaan anjing terhadap sahabatnya. Ikutnya penonton merasakan apa yang divisualkan maka akan membuat cerita tersebut mencapai klimaks dalam diri penonton. Melalui tempo yang dinaikkan pada akhir *scene* ini sehingga penonton merasakan puncak klimaks.

Tahap terakhir adalah tahap penutup atau babak resolusi. Tahap penutup atau resolusi merupakan tahap dimana terjadinya pemecahan masalah dari konflik yang terjadi. Sering kali pada babak ini terjadinya

puncak dari konflik atau sering disebut ketegangan tertinggi. Melalui puncak konflik tersebut, menimbulkan hasil dan menurunkan tempo cerita. Hasil dari pemecahan masalah, jika pada film-film *live-action* biasanya terjadi konflik tokoh antagonis dan protagonis dan diakhiri kekalahan salah satu tokoh, kedua tokoh sama-sama tidak berdaya, atau kedua tokoh melakukan perdamaian. Semua hal tersebut tergantung dari faktor subyektif pembuat cerita atau sutradara dari film tersebut.

Puncak klimaks dan sekaligus resolusi dalam film animasi *Bul* di visualkan pada *scene* 9. Hal itu direpresentasikan dengan diawali dari kisah mulai berangkatnya pemulung, kemudian tiba-tiba kepala pemulung sakit dan tidak kuat lagi menahan sakit yang dideritanya. Pemulung mencoba bertahan dengan berpegangan disalah satu kayu tiang penyangga rumahnya. Pada akhirnya pemulung tidak kuat lagi untuk bertahan, pegangan tangannya pun terlepas dan pemulung terjatuh dengan keras.

Kejadian tersebut membuat anjing “*Bul*” menjadi bersedih dan memandangi apa yang terjadi pada sahabatnya (pemulung) itu. Pemulung yang terjatuh tersebut tidak bisa bangkit lagi dan akhirnya mati di tempat. Meskipun pemulung telah mati namun kasih sayang anjing “*Bul*” terhadap sahabatnya itu tidak putus, hal ini digambarkan dengan si anjing “*Bul*” menjilat-jilat kepala pemulung dengan penuh kasih sayang. Tiba-tiba hari menjadi gelap karena tertutup awan yang menandakan segera akan turun hujan. Meskipun seperti itu, anjing “*Bul*” masih setia menunggu sahabatnya (pemulung) dengan ikut berbaring di sisinya sembari sesekali menatap sahabatnya dengan penuh kesedihan yang tampak dari raut wajah dan tatapan matanya. Lelah berbaring, anjing “*Bul*” duduk kembali untuk tetap mendampingi pemulung serta seakan tidak ingin beranjak meninggalkan sahabatnya itu.

Sampai akhirnya hujan deras pun turun. Anjing “*Bul*” menunjukkan kesetiaan dan kasih sayangnya terhadap sahabatnya dengan tetap rela menunggu di samping pemulung meskipun harus diguyur hujan. Setelah lama kehujanan dan anjing “*Bul*” merasa kasihan melihat pemulung yang mayatnya diguyur hujan, maka ia mencoba menyelamatkan pemulung dengan menariknya ke dalam rumah. Anjing “*Bul*” menunjukkan betapa setianya kepada sahabat, ia rela di luar rumah diguyur hujan sambil tetap menjaga sahabatnya. Akhir cerita, dikisahkan anjing “*Bul*” juga ikut mati karena setia menunggu sahabatnya (pemulung) yang telah mati sebelumnya.

Melalui representasi visual tersebut, penonton diajak untuk ikut merasakan kesedihan yang dialami oleh anjing “*Bul*” dan penonton digiring ke dalam kesedihan sebagai akhir atau resolusi dari sebuah konflik. Bukan kalah menang yang dialami dari tokoh protagonis dan antagonis, akan tetapi sebuah kesedihan dan memberikan penyadaran terhadap penonton bahwa binatang bisa setia sampai akhir hidupnya.

d. Tokoh/Karakter

Tokoh/karakter merupakan elemen yang sangat mendukung dalam sebuah cerita. Menurut Djalle, dkk [6] karakter adalah kepribadian. Setiap karakter dikatakan biasanya mempunyai kekuatan, kelemahan, kelakuan, kebiasaan, tujuan yang mendefinisikan apa yang mereka lakukan, mengapa mereka lakukan, mengapa mereka melakukan, dan bagaimana mereka melakukannya. Sebuah karakter harus dapat menggambarkan cerita yang diperankan.

Tokoh/karakter dalam film animasi *Bul* diperankan oleh tokoh pemulung dan anjing. Tokoh tersebut divisualkan berinteraksi mulai dari pemulung masih berumur paru baya dan anjing masih kecil sampai pemulung mejadi tua dan anjing dewasa. Sudarsana menyatakan bahwa kedua tokoh tersebut digunakan karena kedua tokoh tersebut menurutnya dapat merepresentasikan apa yang ia rasakan dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sesuai dengan pesan yang hendak disampaikan. Pemulung digunakan sebagai wakil dari kehidupan manusia yang terpinggirkan. Menurutny, dewasa ini seperti itulah kenyataan yang terjadi di lingkungan perkotaan. Pemulung dianggap seorang yang dijauhkan dari kehidupan masyarakat berekonomi menengah ke atas. Harapannya tokoh tersebut dapat mewakili kaum masyarakat yang termarjinalkan dari kaum masyarakat berekonomi cukup dalam tatanan sosial.

Sementara tokoh anjing digunakan karena anjing dianggap binatang yang paling mengerti manusia, penurut dan setia. Anjing jika dipukul, ia akan kembali datang mencari majikannya meskipun ia telah disakiti. Jadi anjing merupakan tokoh dianggap setia dan memiliki kasih sayang terhadap manusia. Oleh sebab itu anjing merupakan binatang yang paling mengerti terhadap manusia.

Penggambaran masing-masing tokoh seharusnya disesuaikan dengan cerita yang diperankan. Mencermati tokoh pemulung dan anjing “*Bul*” belum sepenuhnya sesuai dengan apa yang diperankan. Terutama properti yang digunakan oleh pemulung belum sepenuhnya menggambarkan bahwa pemulung tersebut seperti pemulung sesungguhnya. Penggambaran bahwa pemulung tersebut benar-benar miskin bisa didukung dengan properti yang digunakan. Rumah yang digambarkan terbuat dari puing-puing rongsokan dapat mendukung untuk menunjukkan pemulung tersebut miskin. Sementara pakaian yang digunakan belum sepenuhnya dapat menggambarkan kemiskinan dari pemulung. Menurut Edy Cahyono seorang animator spesialis karakter PT. Panangaran Bening Studio Yogyakarta, penggunaan properti (baik bentuk, warna dsb) pada tokoh/karakter harus diupayakan agar sesuai dengan apa yang diperankan dari tokoh dan sesuai dengan jalan cerita. Hal tersebut dimaksudkan agar dapat mendukung dramatisasi masing-masing tokoh dan diharapkan penonton ikut merasakan terlibat dalam cerita filmnya. Boleh saja jika digambarkan dengan pakaiannya yang tidak pernah berganti sampai akhir cerita akan tetapi dari segi pewarnaan maupun kondisi pakaian tersebut belum sepenuhnya menunjukkan atau kurang menunjukkan dramatis. Warna yang digunakan kurang kusam, layaknya pakaian kotor yang tidak pernah dicuci bertahun-tahun. Di samping itu, keadaan pakaian yang terus digunakan bertahun-tahun pasti keadaannya akan semakin jelek dari hari ke hari. Begitu pula keadaannya pasti akan semakin robek di sana sini serta warnanya dari hari ke hari akan semakin kusut. Namun yang digambarkan dalam film animasi *Bul* masih tetap sama dari awal sampai akhir. Pakainnya masih tetap mulus, warnanya pun masih tergolong bagus dan cerah. Warna yang digunakan setidaknya adalah warna-warna yang cenderung kusam.



Gambar 1. Penggambaran property pemulung dalam film animasi *Bul*
Sumber: Timeline Studio (*print screen* video film animasi *Bul*)

Sementara penggambaran pada tokoh anjing “*Bul*” juga kurang menunjukkan konsistensi keadaan yang dialami oleh tokoh tersebut. Penggambaran di awal ketika anjing kecil “*Bul*” tampak bersih dan mungil masih dapat mendukung keadaan karena anjing tersebut baru saja dibuang oleh pemilik atau pemelihara sebelumnya, yang dalam hal ini mungkin dibuang oleh orang-orang kaya yang kehidupannya lebih mewah. Hal tersebut mempengaruhi keadaan si anjing yang kondisinya bersih dan sepertinya cukup makan. Jika keadaannya seperti itu maka cocok anjing tersebut bersih dan sedikit gemuk serta mungil.

Ketika anjing menginjak dewasa dan dipelihara oleh seorang yang digambarkan miskin serta keadaannya selalu kekurangan makan, tempatnya pun di kelilingi rongsokan sampah yang memiliki kecenderungan keadaannya kotor, namun anjing tersebut masih digambarkan bersih, gemuk seperti layaknya sangat terpelihara dan sering ke salon anjing. Warna yang digunakan untuk menggambarkan anjing tersebut kurang kotor. Di samping itu, penggambaran badan anjing harusnya lebih kurus karena hal tersebut dibayangkan dari keadaan pemeliharanya.



Gambar 2. Penggambaran tokoh anjing “Bul” dalam film animasi *Bul*
Sumber: Timeline Studio (*print screen* video film animasi *Bul*)

Apabila dicermati dari segi ekspresi, apa yang dirasakan oleh tokoh-tokoh tersebut baik pemulung maupun anjing, ekspresinya mampu memberikan pengaruh psikologis penontonnya. Meskipun ada kemungkinan dari masing-masing penonton akan menanggapi berbeda sesuai pengalamannya, akan tetapi berdasarkan simbol-simbol yang digunakan dapat mendukung ekspresi dari masing-masing tokoh tersebut. Ekspresi tersebut berkaitan dengan apa yang di rasakan masing-masing tokoh sehingga diharapkan mampu menggiring penonton untuk merasakan hal yang sama.

Dalam film animasi, penggambaran maupun pembuatan ekspresi masing-masing tokohnya memang sedikit lebih sulit dari film *live-action*. Sebelum membuat tokoh/karakter dalam sebuah produksi film animasi, seorang animator harus mampu memahami dan berusaha menjadi tokoh yang dibuatnya tersebut. Bagaimana sifat dari tokoh yang akan dibuat tersebut harus dipahami dengan oleh animator atau harus benar-benar dikuasai. Cahyono berpendapat, sebagai seorang pembuat karakter harus bisa menjadi meniru atau bahkan bisa memiliki sifat yang sama seperti tokoh/karakter yang akan digambar. Memahami sifat tokoh/karakter terlebih dahulu baru kemudian apa yang akan digambar dapat dihayati. Apa yang digambar merupakan hasil dari sifat animatornya. Gambar merupakan cerminan sifat pembuatnya. Misalnya dalam menggambar karakter pemulung, animator sendiri harus menguasai sifat-sifat/tingkah laku pemulung agar penjiwaannya didapat.

Di samping pendapat Cahyono tersebut di atas, seorang animator dari *Walt Disney Studio* yaitu Blair juga menyatakan bahwa animator membawa kehidupan ke gambar mereka, menciptakan ilusi semangat dan kekuatan. Mereka memberi gerak tubuh dan ekspresi yang fantastis dan kepribadian dalam gambar, sehingga membuat penonton percaya bahwa gambar tersebut benar-benar berpikir dan memiliki perasaan. Lebih lanjut Blair menyatakan bahwa nilai pekerjaan animator ditentukan oleh kemampuan karakter mereka untuk mempengaruhi emosi penonton, dengan kata lain karakter "*acting*" keterampilan. Oleh karena itu, membangun dan mengembangkan karakter bukan hanya masalah menggambar saja, akan tetapi gambar masing-masing karakter tersebut memiliki bentuk sendiri, kepribadian, dan tingkah laku. Kualitas gambar animator menjadi pertimbangan dalam membuat karakter agar tampak seperti benar-benar hidup dan dipercaya oleh penontonnya.

Begitu pula yang dilakukan animator dari film animasi *Bul*. Dalam pembentukan karakter dilandasi dengan pendalaman sebuah karakter yaitu pemulung dan anjing. Pendalaman atau penjiwaan dilakukan sebelum proses penggambaran tokoh/karakter tersebut. Hal itu dilakukan dengan tujuan agar karakter yang diciptakan menjadi tampak alami atau tidak tampak seperti dibuat-buat. Hal ini diakui animator film animasi *Bul* yaitu Sudarsana. Sudarsana menyatakan sebelum menciptakan karakter, proses tersebut diawali dengan melakukan pengamatan (*research*) terlebih dahulu terhadap tingkah laku pemulung maupun anjing. Menjadi suatu keharusan ketika akan membuat suatu tokoh/karakter diawali dengan melakukan pengamatan terlebih dahulu terhadap tokoh tersebut.

Dalam pembentukan sebuah karakter film animasi harus didasari pengamatan, penelitian terhadap tokoh/karakter yang akan diciptakan. Melalui pengamatan tersebut diharapkan terjadi penjiwaan ketika proses menggambar. Hasil gambar merupakan hasil dari proses penjiwaan yang dialami animator setelah melakukan pengamatan terlebih dahulu terhadap tokoh yang dibuatnya. Hal tersebut memberikan pengaruh besar terhadap alamnya sebuah film animasi. Gerakan karakter animasi akan menjadi lebih logis atau dapat diterima oleh akal sehat penonton. Naturalnya penggambaran karakter, secara langsung akan memberikan dampak terhadap penonton, sehingga mereka merasa ikut terlibat di dalamnya dan pesan yang disampaikan melalui film tersebut dapat diterima dengan baik.

IV. KESIMPULAN

Unsur naratif yang merupakan salah satu unsur sebagai pembentuk sebuah film, khususnya dalam hal ini adalah film animasi yang berjudul *Bul* memiliki peran yang sangat penting. Unsur naratif terdiri dari unsur tema, cerita, struktur cerita, dan tokoh/karakter. Tema yang melandasi penciptaan film animasi *Bul* adalah sebuah pernyataan tentang hidup yang dapat menumbuhkan suatu kesadaran realitas yakni dapat menimbulkan kesadaran terhadap penonton tentang kenyataan kehidupan yang terjadi di sekitarnya. Berangkat dari penentuan tema, kemudian di jabarkan ke dalam bentuk cerita. Cerita yang dibangun dalam film animasi *Bul* menceritakan sesuatu yang imajinasi namun berdasarkan situasi nyata. Cerita kemudian dibentuk menjadi struktur cerita tiga babak, yaitu babak permulaan, babak pertengahan, dan babak akhir. Tokoh/karakter dalam film animasi *Bul* diperankan oleh tokoh pemulung dan anjing. Pemulung digunakan sebagai wakil dari kehidupan manusia yang terpinggirkan. Sementara tokoh anjing digunakan karena anjing dianggap binatang yang paling mengerti manusia, penurut, setia, dan dianggap memiliki kasih sayang terhadap manusia. Masing-masing unsur saling terkait, saling mendukung, saling membutuhkan dan saling mempengaruhi antara satu dengan lainnya sehingga tercipta satu kesatuan yang mampu menciptakan rasa indah dan pesan dapat diterima oleh pengamat atau penontonnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Herdiana, "MNCTV Animafest Lahirkan Animator," 2011.
<https://celebrity.okezone.com/read/2011/07/22/33/482830/mnctv-animafest-lahirkan-animator>.
- [2] H. Pratista, *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- [3] M. Abrori, *Solusi Instan Animasi Karakter dengan Adobe Flash*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2009.
- [4] G. Prakosa, *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Kerjasama FFTV-IKJ dan Yayasan Seni Visual Indonesia, 2010.
- [5] J. M. Boggs and D. W. Petrie, *The Art of Watching Film*. Jakarta: Yayasan Citra, 1992.
- [6] Z. G. Djalle, E. Purwantoro, and D. Dasmana, *The Making Of 3D Animation Movie*. Bandung: Informatika, 2007.