

1. PENDAHULUAN

Film merupakan rangkaian gambar (*frame*) yang diputar sehingga menciptakan gambar bergerak yang terlihat hidup. Menurut Bordwell, Thompson, dan Smith, film merupakan medium yang baru. Lukisan, literatur, tari, dan teater sudah ada selama ribuan tahun dibanding sinema yang ditemukan sekitar satu abad yang lalu (Bordwell et al., 2017). Pramaggiore dan Wallis mengatakan bahwa film adalah bentuk seni dan institusi kebudayaan yang kompleks. Dalam perjalanannya, film telah menjadi industri hiburan, forum edukasi, hingga wadah untuk mengekspresikan diri. Selain itu, film menjadi tempat pelarian dari dunia nyata serta wadah berimajinasi atas mimpi dan fantasi bagi para penonton (Pramaggiore & Wallis, 2008)

Berikut adalah penelitian yang paling mendekati dengan penelitian penulis menggunakan film “Fantastic Mr. Fox” dan sudah dilakukan sebelumnya. Multimodal Analysis of Animated Hollywood Film Fantastic Mr. Fox (2018) oleh Akbar Shirini, Maryam Sadat Ghiasian, Ali Afkhami, dan Mohammad Reza Ahmad Khani (Shirini et al., 2018), mereka meneliti menggunakan teori *multimodality* dan tujuan mereka meneliti yaitu untuk mencari tau bagaimana *multimodality* bisa diterapkan dan membenamkan tafsiran dalam dunia kehidupan karakter fiksi. Selain penelitian tersebut, kebanyakan penelitian yang penulis temui menggunakan subyek penelitiannya yaitu “Fantastic Mr. Fox” versi novelnya. Dan untuk sebagian kecil yang menggunakan subyek penelitiannya film “Fantastic Mr. Fox”, topik peneliti tersebut biasanya membicarakan teknisnya seperti artikel jurnal Play, Wonder and Film: Why Mr. Fox Is So Fantastic (2011) oleh Peter Gutierrez (Gutierrez, 2010) yang membicarakan visual yang luar biasa dan temuan yang ditemukan dari film ini dan Wes Anderson.

Karena belum ada yang melakukan penelitian teori archetype pada film “Fantastic mr. Fox”, penulis ingin melakukan penelitian ini sehingga pembaca dapat lebih mengerti seberapa dekat ternyata karakter-karakter dalam “Fantastic Mr. Fox” dengan sifat manusia. Dan yang paling penting lagi untuk calon penulis cerita, naskah cerita, novel, dan sebagainya agar lebih sadar bahwa karakter tidak

harus menggambarkan sepenuhnya manusia untuk menjadi sebuah karakter yang bisa penonton atau pembaca relasikan. Hanya saja karakter tersebut membutuhkan satu atau dua hal yang sangat digambarkan dan krusial bagi cerita tersebut. Penulis menggunakan teori *archetype* karena belum ada yang meneliti menggunakan teori tersebut, sudah bertahun-tahun seni naratif telah menampilkan karakter *archetype* yang dibangun diatas serangkaian sifat yang spesifik dan dapat diidentifikasi. Bahkan pahlawan dan penjahat dari buku atau film hari ini masih didasarkan pada pola dasar karakter *archetype* The Hero dan The Outlaw dari karakter-karakter di The Novels of Charles Dickens, The Poetry of John Milton, dan Theater of the Ancient Greeks.

Neil Gaiman berpendapat bahwa *archetype* adalah emosi, tipe karakter, atau peristiwa yang berulang di seluruh pengalaman manusia. Dalam seni, *archetype* menciptakan rasa keakraban langsung, memungkinkan anggota audiens untuk berhubungan dengan suatu peristiwa atau karakter tanpa harus merenungkan mengapa mereka berhubungan. Berkat naluri dan pengalaman hidup kami, kami dapat mengenali *archetype* tanpa perlu penjelasan (Gaiman, 2021). Dari pernyataan itu, penulis sadar bahwa semua manusia pasti mempunyai *archetype*-nya masing-masing dan semua karakter film pasti mendasarkan karakter-karakternya kepada emosi, tipe karakter, dan peristiwa yang pernah dialami. Sehingga jika pernyataan tersebut benar maka teori tersebut bisa menjawab mengapa karakter binatang yang dianimasikan bisa merepresentasikan manusia dan penontonnya juga merelasikan dirinya terhadap karakter binatang tersebut.

Dalam penelitian ini, penulis membahas karakter-karakter binatang yang merepresentasikan manusia dalam cerita. Cerita-cerita yang menggunakan binatang sebagai karakter adalah fabel. Fabel adalah bentuk narasi, biasanya menampilkan hewan yang berperilaku dan berbicara sebagai manusia, menyampaikan pelajaran moral dan seringkali dirumuskan secara eksplisit di bagian akhir. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, fabel adalah cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan binatang, berisi pendidikan moral dan budi pekerti (Kamus Besar Indonesia, 2016). Menurut kamus oxford, fabel adalah

sebuah cerita pendek, biasanya dengan binatang sebagai tokoh, menyampaikan moral. Fabel adalah cerita fiksi berupa dongeng yang menggambarkan budi pekerti manusia yang diibaratkan pada binatang. Tokoh utama fabel adalah hewan yang jinak dan hewan yang liar (Epley et al., 2007).

Dengan teori *archetype*, penulis akan menganalisis kedua karakter utama (protagonis dan antagonis) yang mempresentasikan manusia dalam film “Fantastic Mr. Fox”. Penulis membatasi penelitian ini dengan kedua karakter tersebut karena Mr. Fox dan Rat merupakan karakter yang paling mencolok dan menarik untuk diteliti. Mr. Fox dan Rat juga merupakan karakter binatang utama dan keduanya mempunyai peran yang sangat berbeda yaitu protagonis dan antagonis. Karena mereka merupakan dua karakter binatang utamanya, maka seharusnya kedua karakter tersebut yang paling kompleks dan paling dialami untuk kepentingan alur cerita tersebut.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana karakter binatang dalam film “Fantastic Mr. Fox” merepresentasikan manusia?

Penulis membatasi penelitian film “Fantastic Mr. Fox” dengan karakter Fox dan Rat karena Fox merupakan karakter protagonis utama, begitu juga dengan karakter Rat yang menjadi karakter binatang antagonis utamanya. Karakter utama merupakan karakter yang mempunyai kedalaman yang lebih dibanding dengan karakter-karakter lainnya. Sehingga karakter tersebut lebih kompleks dan lebih mendekati karakteristik manusia pada umumnya. Dengan kedua karakter tersebut maka penelitian representasi manusia dalam karakter binatang di film tersebut lebih jelas tersampaikan.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana karakter binatang dalam film “Fantastic Mr. Fox” dapat merepresentasikan sifat manusia.