

## 1. PENDAHULUAN

Terdapat dua aspek film dan animasi yang saling berinteraksi yaitu *film form* dan *film style*. *Film form* adalah cara penyusunan dan penafsiran sebuah cerita sehingga memberikan dampak yang kuat pada penonton. “*If you are a director or screenwriter, you face perpetual choices about form. As a viewer, you are responding to it at every moment*” (Bordwell et al., 2020, hlm. 51). Dalam bukunya *Film Art: an Introduction*, *film form* dapat diidentifikasi dalam banyak bentuk, seperti *form as pattern* dan *form and feeling*.

Sama dengan film, animasi juga merupakan sebuah bentuk *film form* sampai dengan detail terkecil yang dipersiapkan sedari awal tahap praproduksi. Medium animasi sebagai film memiliki aspek yang kompleks dan padat karya. Dengan kompleksitas yang ada, proses kreatif animasi membutuhkan bidang-bidang yang mampu membentuk struktur naratif yang baik, berdasarkan visual maupun produksi. Salah satu proses kreatif mencakup pembentukan struktur naratif cerita. (Daulay, M., & Kusumawardhani, M, 2020).

*Klaus* adalah film animasi komedi petualangan bertema Natal. Film ini dirilis pada tahun 2019 dan disutradarai oleh Sergio Pablos dibawah The SPA Studios. Animasi berdurasi sekitar 120 menit ini mendapat banyak sekali perhatian karena diproduksi dengan mempertimbangkan kompleksitas visual serta naratif tertentu. Hal ini berfungsi sebagai elemen estetika dan penanda naratif yang memperkuat penyampaian alur cerita dan transisi antar adegan. Kompleksitas tersebut terlihat melalui bagaimana cerita disusun dengan urutan durasi dan frekuensi penceritaan.

Hingga saat ini, hanya ada beberapa kajian akademik yang membahas film *Klaus* secara mendalam dalam publikasi. Dari kajian-kajian tersebut, tidak ada yang menyoroti aspek naratif dan struktur penceritaan sebagai fokus utama analisis (Sofyani, 2021; Kathal, 2022). Padahal, *Klaus* memiliki struktur penceritaan yang kompleks, termasuk permainan durasi naratif (*duration*) serta sudut pandang (*focalization*) yang signifikan dalam membangun emosi penonton. Terdapat jurnal internasional mengenai film animasi *Klaus* membahas budaya, agama, visual,

ulasan literatur sistematis (Çiğdem Taş Alicenap, San, & Arslan, 2023; Guisheng, Mobai, Tong, & Yu, 2023). Kajian mengenai film *Klaus* juga telah dilakukan oleh peneliti di Indonesia, namun sebagian besar hanya membahas arti kontekstual pada karakter (Sofyani, 2021) sementara tinjauan film lainnya lebih menekankan pada gaya visual 2D yang digunakan (Debruge, 2019; The spool, 2019). Penelitian yang secara khusus menganalisis struktur naratif dalam *Klaus* dengan pendekatan teori naratologi masih belum ditemukan.

“*Narrative is a fundamental way that humans make sense of the world*” (Bordwell et al., 2020, hlm. 72). Dalam sebuah struktur naratif, diperlukan kesadaran pada filmmaker untuk membuat wadah interaksi dengan penonton dalam karyanya (Bordwell et al., 2020). Gérard Genette banyak digunakan dalam kajian sastra dan film untuk menganalisis hubungan antara cerita (*histoire*) dan naratif (*récit*), tetapi jarang secara mendalam diterapkan dalam film animasi modern, apalagi disandingkan dekonstruksi Derrida. Mengisi *research gap* ini penting karena struktur naratif dalam animasi modern seperti *Klaus* yang kompleks, tidak dapat dijelaskan secara memadai bila hanya dengan struktur naratif klasik.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan (*novelty*) pada pengembangan kajian naratif dalam film animasi modern dengan analisis baru dari struktur naratif struktural, dengan dekonstruksi poststruktural. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi (*novelty*) dalam aspek metodologis dan menghadirkan kebaruan melalui intertekstual antara teori Gérard Genette dan Jacques Derrida dalam struktur naratif karena studi ini belum ditemukan dari penelitian terdahulu. Penelitian dapat digunakan sebagai referensi pada tahap *development* dalam pembuatan film animasi untuk membangun pengalaman emosional yang lebih kompleks. Secara akademik, penulis berupaya untuk membedah struktur naratif *Klaus* secara sistematis, guna memperkaya kajian naratologi dan dekonstruksi dalam film animasi modern.

Sergio Pablo mengambil langkah yang berani dengan menceritakan asal-usul Santa Claus yang jauh berbeda dengan mitos yang ada. Hal ini menjadi salah satu alasan penulis memilih film *Klaus*. Pendekatan yang diambil, jauh dari versi

mitologis atau religius tradisional. Sergio Pablo dapat menyelipkan ciri-ciri dan sifat Santa Claus sesuai mitosnya dengan latar belakang karakter yang bertolak belakang. Bukan seperti film natal pada umumnya dimana karakter tiba-tiba mendapat keajaiban natal. Terlebih, sudut pandang yang diambil bukan dari Santa Klaus, melainkan karakter fiktif baru yang tidak pernah terselip dalam sejarah bernama Jesper. Dengan meneliti naratologi dan dekonstruksi poststrukturalisme, penulis berupaya untuk mengurai naratif film yang terbentuk untuk menemukan pola struktur naratif. Penulis juga membongkar struktur makna meskipun berada dalam satu pola.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana dekonstruksi struktur naratif pada film animasi *Klaus* (2019) dalam membentuk pola cerita?

Untuk mempersempit jangkauan penelitian, terdapat fokus penelitian yang diberlakukan. Struktur naratif yang dimaksud adalah frekuensi dan durasi dari teori naratologi Gérard Genette yang didukung oleh prinsip waktu (*time*) dalam prinsip-prinsip naratif Bordwell untuk melengkapi dan memperkuat penelitian. Teori kedua yaitu dekonstruksi dengan pendekatan poststrukturalisme yang dimaksud adalah teori yang ditetapkan Jacques Derrida. Fokus penelitian dilakukan pada interaksi antara 2 protagonis utama, yakni Klaus dan Jesper. Analisis dalam scene difokuskan pada *act 1 scene 6b*, menit ke 28, detik ke 29. Kemudian *act 2 scene 22a*, 1 jam, 4 menit, 48 detik.

### **1.2. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian ini menganalisis dekonstruksi struktur naratif pada film animasi *Klaus* (2019) dalam membentuk pola cerita.