

Dalam Bordwell (2020), durasi kejadian merupakan identifikasi yang cukup spesifik. Tidak hanya memberi label durasi untuk keperluan *suspense*, dan dramatisasi cerita, Bordwell membaginya menjadi 3, *story duration*, bila cerita terjadi di dunia nyata, berapa lama cerita tersebut akan berjalan. *Plot duration*, identifikasi dari durasi per plot untuk menceritakan sebuah cerita. *Screen duration*, jumlah dari seluruh *plot duration*.

Berdasarkan perbandingan kedua teori, Genette terlihat lebih sistematis, dimana semua yang kita lihat dalam layar memiliki alasan dan bisa dijelaskan menurut perbandingan dan struktur. Sedangkan, Bordwell lebih condong pada persepsi yang ditangkap oleh penonton dan yang ingin disampaikan oleh *filmmaker*. Dengan identifikasi struktural, penonton dapat lebih mudah membandingkan dan mendapatkan perspektif lain sesuai pesan *filmmaker*.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian **kualitatif** adalah salah satu cara terbaik untuk menangkap dan memahami kompleksitas suatu peristiwa/fenomena (Trochim et al, 2016, hlm.56-57). Metode ini digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam dan mengandung makna. Temuan potensi atau masalah, keunikan objek, dan makna suatu peristiwa, proses interaksi sosial, dan konstruksi fenomena (Sugiyono, 2019, p.26). Berdasarkan pendahuluan dan studi literatur, kualitatif merupakan metode yang sesuai dalam penelitian.

Pendekatan penelitian (*research paradigm*) yang digunakan adalah poststrukturalisme. Pendekatan analisis yang digunakan dalam penelitian berupa *content analysis*. Teknik pengumpulan data atau informasi yang menurut (Ricciardelli, Shanahan & Young, 2020, hlm. 42) yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan analisa observasi penulis sebagai penelitian primer (*primary research*). Penelitian sekunder (*secondary research*) akan menggunakan *stills* yang berhubungan dengan *Klaus* sebagai data primer (*primary data*). *Review film*, studi dokumen, buku, dan jurnal akademis/ilmiah digunakan sebagai data sekunder.

3.1. OBJEK PENELITIAN

Klaus merupakan film animasi orisinal pertama didistribusikan oleh Netflix. *Klaus* berhasil meraih banyak pencapaian seperti menjadi film animasi natal pertama untuk meraih nominasi Oscar Best Animated Featured Film, tujuh penghargaan di Annie Awards ke-47, Best Animated Feature Film di BAFTA Film Award, dan masih banyak lainnya (IMDB, 2019).

Cerita dimulai dengan Jesper Johansen, seorang tukang pos kerajaan yang pemalas dan manja. Ayahnya, yang sudah muak dengan sikap Jesper, mengirimnya ke kota terpencil di pulau utara bernama Smeerensburg. Tugasnya adalah mengirimkan 6.000 surat dalam setahun, atau ia tidak akan pernah diizinkan pulang dan tidak mendapat biaya hidup sedikit-pun. Saat sampai di Smeerensburg, mereka berada di tengah perang. Kota ini terpecah menjadi dua kubu bernama Krum dan Ellingboe yang penuh kebencian dan amarah. Tidak ada seorang pun yang ingin mengirim surat pada satu sama lain. Jesper mendapat ide untuk mengirim hadiah kepada anak-anak jika mereka menulis surat kepada seorang pria besar. Klaus, adalah seorang pembuat mainan, setuju dengan rencana ini dan membantu Jesper membuat mainan. Semuanya berjalan lancar hingga dua ketua klan menghentikan mereka.

3.2. PROSEDUR ANALISIS

1. Observasi

Proses penelitian dimulai dengan menonton film *Klaus* berkali-kali sembari menggali informasi umum.

2. Membandingkan film animasi lain dengan tema natal

The Grinch (2018) adalah film natal yang berawal dari buku, kartun, film *live action*, sampai video game. Karakter yang masih bisa ditemukan sampai sekarang. Film natal juga bisa menggunakan pola berulang, dimana karakter menemukan cinta sejati yang mengubah persepsinya terhadap natal seperti sebagian besar film Hallmark. “*Key emotional and eventful moments are earmarked for specific acts: the lead characters’ meet cute happens in Act*

One; Act Four ends with a deeply affective lingering look and confessional exchange of past personal experiences. While the budding romance seems irreparably damaged in Act Eight, the romantic leads inevitably reconcile in Act Nine” (Braithwaite, 2023, hlm. 491).

Tidak ingin mengikuti pola yang sama, animasi telah membawa ide natal ini lebih jauh, seperti *The Polar express* (2004) dan *Scrooge: A Christmas Carol* (2022). Dalam film *The rise of the Guardian* (2012) film terlihat menceritakan sekilas tentang asal-usul Santa Claus. Kita dapat membawanya lebih jauh seperti, *A Charlie brown Christmas* (1965) dimana Charlie merasa sedih pada perayaan tahunan paling meriah, walaupun melakukan semua tradisi pada hari natal. Membawa perspektif baru dari seorang anak kecil. Hal ini membawa penulis pada *Santa Claus* (1898) yang merupakan film natal pertama.

3. Praanggapan naratif

Penulis menyadari bahwa *Cause and Effect* sangat berpengaruh dalam cerita karena *Klaus* berbasis *Character as Cause*. Purwaningsih (2020) menyebut bahwa karakter adalah aktor yang “menghidupi” cerita meski bersifat *inanimate*. “*they become the actors and the souls that drive the movie*” (Purwaningsih, 2020, hlm. 61). Kita mengetahui Jesper yang egois dan terlalu manja dengan gaya hidup mewahnya membuat ayahnya mengancam Jesper untuk dikeluarkan dari rumah bila ia tidak mengirim 6000 surat dan menjadi tukang pos di Smeerensburg (*cause*). Namun, objektifnya di tempat itu justru membuat Smeerensburg berubah lebih bahagia (*effect*). Jesper akhirnya menyadari, semakin dekat ia menyelesaikan objektifnya, ia juga merasa semakin bingung. Alasannya pun berubah, ia tidak mengirim surat sebanyak itu untuk pulang (*result*). Hal ini membuat film *Klaus* sebagai *character driven story*.

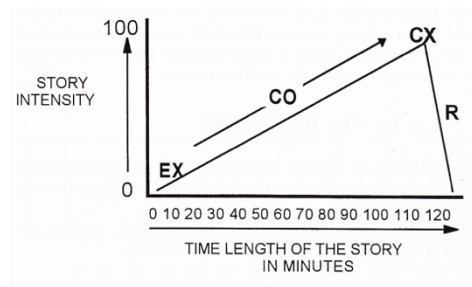
Setelah mengetahui film *Klaus* sebagai *character driven story*, penulis fokus pada 2 karakter penggerak cerita yaitu Jesper dan Klaus. Kemudian penulis menganalisa karakter berdasarkan *form as feeling* sebagai salah satu

alasan pemilihan film *Klaus*. Emosi merupakan salah satu tujuan terpenting dalam film atau animasi. *Form as feeling* menunjukkan perbedaan yang unik antara emosi yang ditunjukkan dalam karya dan emosi respons dari penonton. Penokohan Jesper yang angkuh, tidak dewasa, dan menyebalkan dapat membuat penonton tidak menyukai karakter utama. Namun sebaliknya, Jesper merupakan satu-satunya tokoh utama yang *relate* dengan sebagian besar orang. Sama halnya dengan tokoh Klaus yang awalnya tertutup dan dingin, menjadi Santa Claus yang kita kenal sampai saat ini. *Form as feeling* ini diperkuat dengan adanya *form as pattern* yang dapat ditemukan berkali-kali pada cerita.

4. Segmentasi film

Segmentasi dibuat sebagai garis besar tertulis yang dibagi ke dalam bagian-bagian utama dan pendukung, dengan setiap bagian diberi tanda menggunakan angka atau huruf secara berurutan. Melakukan segmentasi terhadap sebuah film memungkinkan kita tidak hanya memperhatikan persamaan dan perbedaan antar bagian, tetapi juga untuk memetakan perkembangan alur secara keseluruhan (Bordwell et al., 2020).

Block (2017) memahami bahwa sebuah struktur cerita terdiri dari 3 bagian dasar. *Exposition* (Awal), *Conflict* (tengah), *Resolution* (Akhir). Ia memperkenalkan sebuah grafik digunakan sebagai penjelas struktur dalam cerita. Grafik ini dapat digambarkan dengan menggunakan garis bergerigi dan garis lurus horizontal. Jenis garis tersebut merepresentasikan intensitas cerita berdasarkan naik turunnya garis. Sebelum grafik tersebut dapat terbentuk, perlu dibuatnya *story sequence list*. Dengan kategori *Exposition* (EX), *Conflict* (CO), *Climax* (CX), *Resolution* (R).



Gambar 3.2.4.1 Grafik *story structure*
(Sumber: Bruce Block, 2013)

Susunan *Sequence list* dan grafik *story structure* Bruce Block dari interaksi antara Klaus dan Jesper dalam film Klaus disusun dengan *plot segmentation* Bordwell yang mempertimbangkan tiga aspek utama: waktu, sebab-akibat, dan ruang. Secara temporal, alur hubungan mereka ditelusuri dari pertemuan pertama di hutan hingga kerja sama mereka dalam menyebarkan hadiah, menunjukkan perkembangan relasi dari ketegangan menuju kepercayaan.

Setelah mengetahui hal tersebut, penulis membangun kerangka pemikiran bahwa struktur naratif Gérard Genette dan *plot segmentation* Bordwell & Thompson saling berkaitan dalam membentuk landasan makna cerita pada film animasi *Klaus*. Dengan kedua teori ini, kedekatan *scene* dengan *pattern* yang sama dapat dikembangkan.

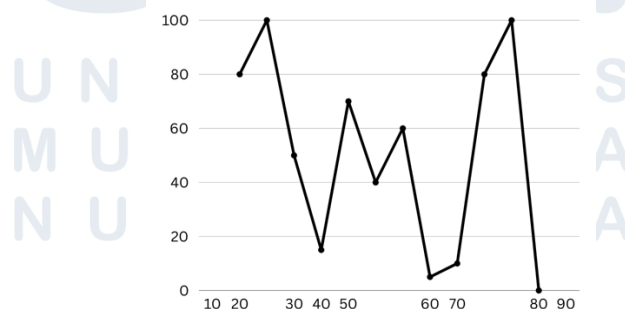
Tabel 3.2.4.1 *Story Sequence*

No.	Scene Description	Story parts
c.	<i>Opening scene</i>	EX
1.	<i>At the post office.</i>	
2.	<i>At the office room (Jesper's dad's work room).</i>	
3.	<i>Montage journey.</i>	
4.	<i>Smeerensburg.</i>	CO
5.	<i>Montage collecting letters.</i>	
6.	<i>Klaus and Jesper met I</i>	

	<i>a. Jesper saw a big scary person carrying an axe.</i> <i>b. They deliver a gift for the boy Klaus open his hood.</i>	CX
7.	<i>Jesper wakes up with lots of kids wanting to send letters.</i>	EX
8.	<i>Montage Jesper made a goal and shared paper and pencil for kids to write.</i>	
9.	<i>Jesper and Klaus met II</i>	CO
	<i>a. Jesper and Klaus made a deal to deliver gift at night.</i>	
10.	<i>Tradition of war in Smeerensburg.</i>	
11.	<i>Jesper and Klaus met III</i>	EX
	<i>a. Delivering gift.</i>	
12.	<i>Jesper encourages children who can't write to attend school with Alva. Met Margu for the first time.</i>	
13.	<i>Children met Alva, Alva confronting Jesper.</i>	
14.	<i>Montage rumors about Klaus (chimney, huge, never seen, cookies).</i>	
15.	<i>Montage children doing good deeds; adults follow. Smeerensburg slowly changes.</i>	
16.	<i>Jesper and Klaus met IV</i> <i>a. Present too much for donkey, they switch to reindeer.</i> <i>b. They deliver present, but Krum and Ellingboe ambush them.</i> <i>c. Talk together about Klaus rumors.</i>	CO
17.	<i>Talk to Margu.</i>	EX
18.	<i>Ellingboe and Krum work together.</i>	CO
19.	<i>Jesper and Klaus met V</i> <i>a. Jesper proposes Christmas operation.</i>	
20.	<i>Talk to Margu.</i>	EX
21.	<i>Alva and Jesper write Margu a letter.</i>	

22.	<i>Jesper and Klaus met VI</i> <i>a. Jesper and Klaus deliver toys for Margu Jesper open his hood.</i> <i>b. Klaus backstory (flashback).</i>	EX
23.	<i>Alva and Jesper stroll around town.</i>	EX
24.	<i>Jesper and Klaus met VII</i> <i>a. Margu's family helps Klaus.</i> <i>b. Montage: Alva comes to Klaus workshop.</i> <i>c. Jesper meets his dad.</i>	CO
25.	<i>Jesper leaving Smeerensburg.</i>	
26.	<i>Jesper and Klaus met VIII</i> <i>a. Ellingboe and Krum try to ruin the present.</i> <i>b. Chasing Klaus and Jesper.</i> <i>c. Children wake up with toys.</i>	CX
27.	<i>Montage: Jesper narrates about Smeerensburg and Klaus.</i>	R
28.	<i>Klaus disappears.</i>	
29.	<i>Jesper waits for Klaus every Christmas.</i>	
t.	<i>Title.</i>	
e.	<i>End credit.</i>	

(Sumber: Penulis, 2025)



Gambar 3.2.4.2 Grafik *story structure* Klaus
(Sumber: Penulis, 2025)

Dari penggabungan Bruce Block dan Bordwell, ditemukan dua adegan penting yang difokuskan dalam mencerminkan perkembangan naratif dan visualisasi cerita (fokus penelitian). *scene* 6b dan *scene* 22a adalah dua momen yang memiliki *form of pattern*, juga *form as feeling*. Namun *story part* yang berbeda. *scene* 6b adalah climax (CX) dan *scene* 22a adalah *exposition* (EX).

5. Pengumpulan data

Penulis mengumpulkan *stills/shot* berdasarkan interaksi Klaus dan Jesper pada *scene* 6b dan *scene* 22a sebagai data primer. Kemudian penulis membaca ulasan film dan menggunakan studi dokumen, buku, dan jurnal akademis/ilmiah digunakan sebagai data sekunder.

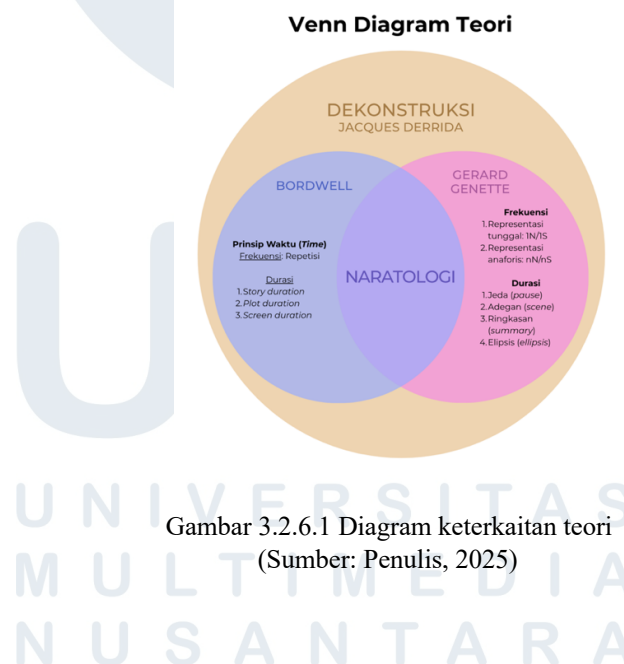
6. Diagram dan analisa teori

Penulis menyadari bahwa terdapat perbedaan makna di awal dan akhir film. Pada detik 50:42, Klaus berkata “*A true selfless act, always sparks another*”, sedangkan pada detik 01:23:35, Jesper berkata “*A true act of goodwill, always sparks another*”. Perbedaan kecil sangat berdampak pada keseluruhan cerita. Dialog Klaus fokus pada kata “*selfless*” dimana sebuah tindakan tidak mengharapkan imbalan apa pun. Hal ini menyorot aksi Jesper yang bertolak belakang (tidak tulus). Dialog Jesper fokus pada kata “*goodwill*” yang berfokus pada niatan baik. Penggunaan teori Derrida didukung oleh pernyataan Sergio Pablo “*I thought, if hold of the magic... Cause this is a prequel to your Santa, how much can we hold of on the magic until that moment come across. I thought it was the fun of it.*” (Still Watching Netflix, 2020). Ketidakstabilan makna pada keseluruhan cerita membuat penulis memutuskan untuk mengambil pendekatan poststrukturalisme dengan teori dekonstruksi dari Jacques Derrida.

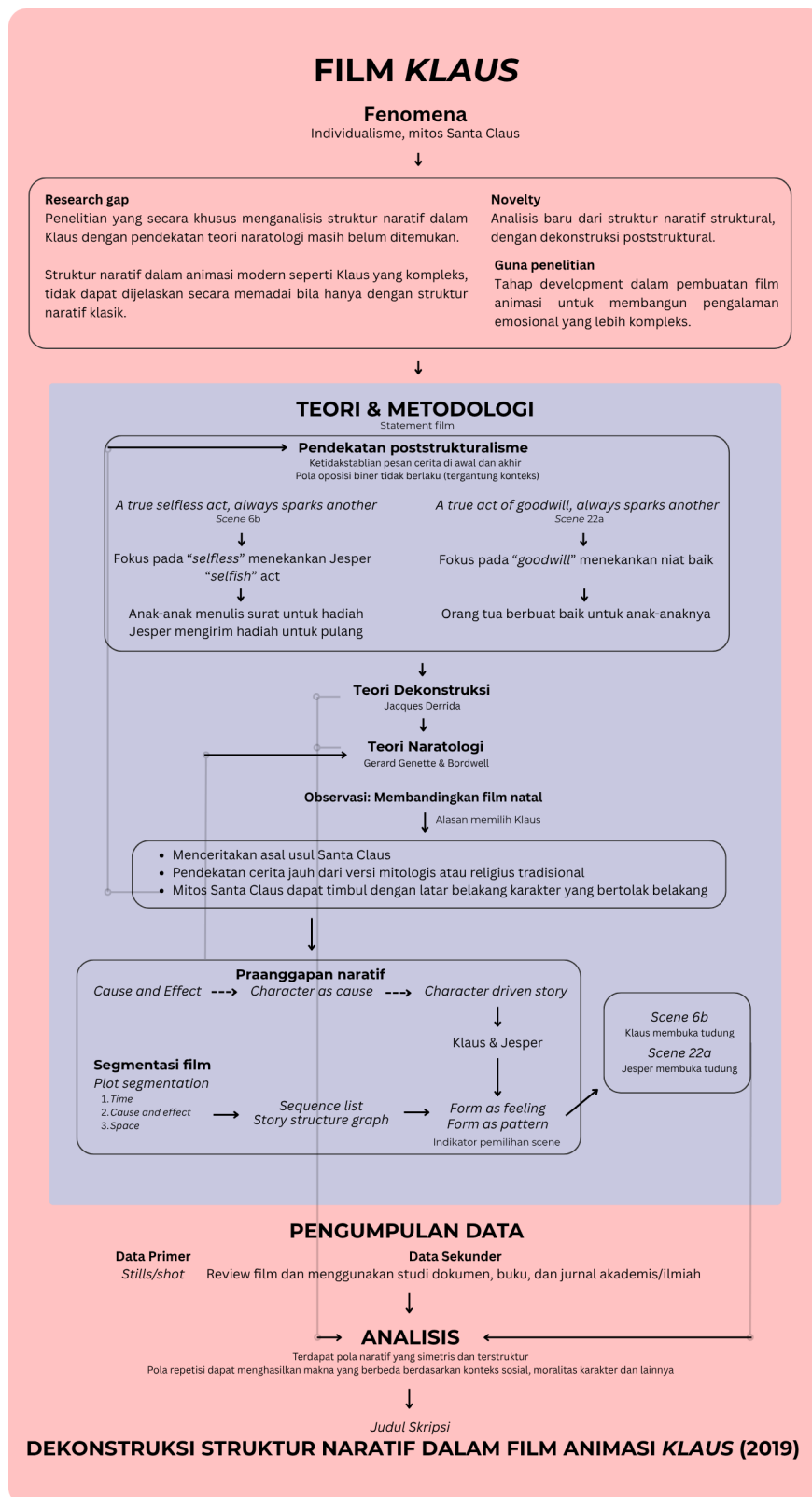
Ketidakstabilan makna pada keseluruhan cerita membuat penulis memutuskan untuk mengambil pendekatan poststrukturalisme dengan teori dekonstruksi dari Jacques Derrida. Struktur cerita di dekonstruksi berdasarkan tinjauan konseptual Didipu (2020), Gérard Genette dengan

naratologi elemen durasi dan elemen frekuensi yang disandingkan dengan prinsip waktu (*time*) naratif Bordwell. Dimana kedua teori saling melengkapi kekosongan dalam analisa. Maka dari itu, pola naratif yang dihasilkan dari analisis dibandingkan dalam pendekatan poststrukturalisme menjelaskan perbedaan makna yang dapat terbentuk dalam *pattern* yang sama.

Penulis menganalisa *scene* 6b dan 22a dengan fokus penelitian pada 2 karakter utama yaitu Jesper dan Klaus. Kedua *scene* ini dianalisis dengan struktur naratif, frekuensi dan durasi dari teori naratologi Gérard Genette yang didukung oleh prinsip waktu (*time*) dalam prinsip-prinsip naratif Bordwell untuk melengkapi dan memperkuat penelitian. Kemudian hasil analisis dan pola yang ditemukan dibandingkan dengan pendekatan poststrukturalisme Jacques Derrida.



Gambar 3.2.6.1 Diagram keterkaitan teori
(Sumber: Penulis, 2025)



Gambar 3.1 Kerangka pemikiran
(Sumber: Penulis, 2025)