

## **ANALISIS ELEMEN NARATIF DALAM FILEM ANIMASI SEEFood**

### *NARRATIVE ELEMENT ANALYSIS IN ANIMATION FILM SEEFood*

Imelda Ann Binti Achin<sup>1</sup>  
Zairul Anuar Md Dawam  
Addley Bromeo Bin Bianus

<sup>1</sup>Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, Universiti Malaysia Sabah  
E-mail: imelda\_ann@ums.edu.my

**Accepted date:** 22 November 2017

**Published date:** 15 January 2018

#### **To cite this document:**

Achin, I.A., Md Dawam, Z.A., & Bianus, A.B. (2017). Analisis Elemen Naratif Dalam Filem Animasi Seefood. *International Journal of Law Government and Communication*. 2(6), 87-100.

---

**Abstrak:** Industri animasi di Malaysia telah mencatatkan jumlah penghasilan filem cereka animasi yang semakin meningkat. Bermula dengan filem pendek Hikayat Sang Kancil (1983) sehinggalah Boboiboy The Movie (2016), Malaysia telah berjaya menghasilkan sebanyak 14 buah filem animasi yang dibantu dengan penggunaan teknologi masa kini. Namun, ledakan teknologi tidak menjamin penghasilan produk filem yang berkualiti. Sebaliknya, bergantung kepada penceritaan yang mampu menarik perhatian audiens. Penghasilan penceritaan memerlukan elemen naratif dalam menggarap sesebuah cerita iaitu premis dan tema, plot, watak, latar masa dan tempat, sudut pandang (POV) serta simbol (Trischitta, 2000: 37). Malah, kajian ini turut menggunakan filem animasi yang menggunakan watak antropomorfik sebagai watak utama dalam mendukung penceritaan. Watak antropomorfik antara faktor yang dapat membangun sesuatu struktur penceritaan. Ia mampu mewarnai penceritaan seterusnya menggambarkan sesuatu perlambangan isu-isu semasa hanya di dalam satu watak (Wells, 1998: 108). Justeru, kajian ini menganalisis penggunaan watak antropomorfik dalam mengukuhkan elemen naratif dalam filem animasi Seefood (2012). Kajian ini mendapati watak utama berupaya menggerakkan penceritaan apabila diberikan konflik serta sub-konflik yang memastikan berlakunya perkembangan penceritaan. Setiap elemen naratif mempunyai hubungan kait dan memainkan peranan penting dalam pembentukan sebuah naratif yang mampu menarik perhatian audiens. Diharap dengan terlaksananya kajian ini, mampu memberi pemahaman terhadap kepentingan elemen naratif dalam pembentukan sebuah penceritaan yang baik sekaligus memastikan bidang animasi Malaysia dapat menghasilkan produk berkualiti yang mampu bersaing di pasaran antarabangsa.

**Kata Kunci:** Filem Animasi, Watak, Elemen Naratif, Pembentukan Naratif, Malaysia

**Abstract:** *The animation industry in Malaysia has recorded an increasing number of animation film productions. Starting with the short film Hikayat Sang Kancil (1998) to Boboiboy The Movie (2016), Malaysia has successfully produced 14 animated films with the help of modern day technology. Technology burst does not guarantee a high quality film production but it depends on the narration instead to attract the attention of the audience. The narrative production requires narrative elements such as premises and theme, plot, character, background and place, point of view (POV) and symbol in generating a story. (Trischitta, 2000: 37). In fact, this study also uses an animation film which used an anthropomorphic character as the main character in supporting the narration. Anthropomorphic character is one of the factors which can develop the narration structure. It is capable to diversify the narration thus illustrating the representation of current issues only in one character (Wells, 1998: 108). Hence, this study analyses the use of anthropomorphic characters in reinforcing narrative elements in the animation film Seefood (2012). The study found that the main character was able to propagate the narration when given conflicts and sub-conflicts that ensured the development of the narration. Each narrative element is linked and plays an important role in the formation of a narrative that is able to attract the attention of the audience. It is hoped that through this study, an understanding towards the importance of narrative elements in the production of good narration is developed as well as ensuring that the Malaysian animation field can compete in the global market.*

**Keywords:** *Animation Film, Character, Narrative Element, Narrative Production, Malaysia*

---

## **Pendahuluan**

Dalam bidang animasi, penghasilan sesebuah filem memerlukan elemen naratif yang menggarap penghasilan sesebuah cerita. Elemen naratif harus diolah dengan baik bagi menghasilkan sebuah bahan naratif yang mampu menarik minat audiens. Pendekatan 5W+1H digunakan dalam memudahkan pemahaman terhadap elemen naratif. Elemen naratif mampu dijawab melalui persoalan iaitu siapa (*who*), apa (*what*), di mana (*where*), bila (*when*), kenapa (*why*) dan bagaimana (*how*).

Penghasilan sesebuah penceritaan memerlukan elemen naratif dalam menggarap cerita. Antaranya adalah elemen watak antropomorfik. Watak antropomorfik antara faktor yang dapat membangun sesuatu struktur penceritaan. Ia mampu mewarnai penceritaan seterusnya menggambarkan sesuatu perlambangan isu-isu semasa hanya di dalam satu watak. Watak berhubungkait dalam mengukuhkan elemen naratif kerana ia mampu mempengaruhi serta menggerakkan plot yang akan memandu kepada penciptaan peristiwa yang bakal berlaku (Wells, 1998: 108). Justeru, kajian ini mengenal pasti penggunaan watak antropomorfik dalam mengukuhkan elemen naratif dalam filem animasi *Seefood* (2012). Data juga dianalisis secara ringkas serta hubung kait penggunaan watak antropomorfik dalam mengukuhkan elemen naratif filem animasi *Seefood* (2012) berdasarkan elemen-elemen naratif iaitu premis dan tema, plot, sudut pandang (POV) dan simbol.

## **Objektif Kajian**

Mengenal pasti penggunaan watak antropomorfik di dalam mengukuhkan elemen naratif dalam filem animasi *Seefood* (2012).

### ***Elemen Naratif***

Trischitta (2000: 37) menjelaskan elemen pertama berdasarkan pendekatan 5W+1H ialah siapa (*who*) yang menjurus kepada watak yang terdapat di dalam naratif. Ia mampu menjawab persoalan watak-watak, sifat dan perwatakan watak sama ada watak utama mahupun watak sampingan yang menggerakkan cerita. Elemen kedua iaitu apa (*what*) menjurus kepada peristiwa atau konflik yang dihadapi oleh watak tersebut. Seterusnya, persoalan bilakah (*when*) dan di manakah (*where*) dijawab melalui latar masa dan latar tempat berlakunya sesuatu peristiwa. Elemen kelima iaitu kenapa (*why*) merupakan mesej tersirat yang ingin disampaikan pengarah atau penulis skrip di dalam cerita. Manakala, persoalan bagaimana (*how*) merujuk kepada plot iaitu sekuen peristiwa sesebuah cerita yang dikarang hanya menumpukan kepada watak utama. Penggabungan elemen-elemen naratif yang wujud melalui persoalan-persoalan tersebut adalah antara teknik dramatik yang berkesan dalam mencapai suatu cerita yang menarik (Perrine, 1974: 41).

Menurut Tarigan (2003: 15), tema adalah pandangan tertentu yang membentuk dasar atau gagasan utama dari suatu karya sastra. Namun, pandangan tersebut kurang jelas dari segi pengaplikasian. Oleh itu, Kenney (1966: 88) memberikan penjelasan tema merupakan gagasan idea yang mendasarkan suatu karya sastra. Tema juga merujuk kepada persoalan atau makna yang cuba disampaikan oleh cerita tersebut. Tema merupakan elemen yang penting di dalam sebuah cerita. Suatu cerita yang tidak mempunyai tema yang jelas tidak akan dapat menyampaikan penceritaan secara berkesan kepada audiens. Audiens tidak mampu menghayati seterusnya memberi impak negatif terhadap keseluruhan cerita.

Selain itu, sebuah penceritaan yang baik didukung oleh watak-watak yang berperanan menjadikan cerita itu lebih menarik dan terus berkembang. Watak-watak yang diwujudkan menjadi penggerak utama sesebuah cerita sekaligus menjadikan sebuah cerita hidup dan menarik untuk diikuti. Watak merupakan antara elemen naratif yang penting di dalam penghasilan sesebuah cerita. Watak berhubungkait dalam mengukuhkan elemen naratif kerana ia mampu mempengaruhi serta menggerakkan plot yang akan memandu kepada penciptaan peristiwa yang seterusnya (Wells, 1998).

Bukan itu sahaja, Stanton (1965: 14) menjelaskan plot merujuk kepada cerita yang mengandungi urutan adegan, namun setiap adegan-adegan tersebut dihubungkan oleh sebab dan akibat, satu insiden yang menyebabkan dan membawa kepada insiden yang lain. Sebab dan akibat ini menjadikan sesebuah cerita mempunyai kesinambungan yang membantu di dalam menggerakkan satu adegan ke adegan yang lain. Bagi memastikan penyusunan sebab dan akibat dilakukan dengan baik, pengaplikasian struktur diperlukan dalam memastikan pembentukan kesatuan di antara elemen-elemen adegan dengan keseluruhan adegan tersebut. Seterusnya, memastikan keseluruhan elemen lengkap bagi menghasilkan sebuah skrip filem animasi yang baik.

Latar dibahagikan kepada dua iaitu 'bila' dan 'di mana' berlakunya sesuatu peristiwa di dalam cerita. Persoalan 'bila' dijawab dengan memfokuskan kepada masa atau musim sesuatu peristiwa berlaku. Seperti waktu siang atau malam, hujan atau panas, musim sejuk atau musim perayaan. Manakala, persoalan 'di mana' lebih merujuk kepada latar tempat atau lokasi geografi seperti lautan dalam, ladang, hutan serta lokasi (Herman, 2011: 34).

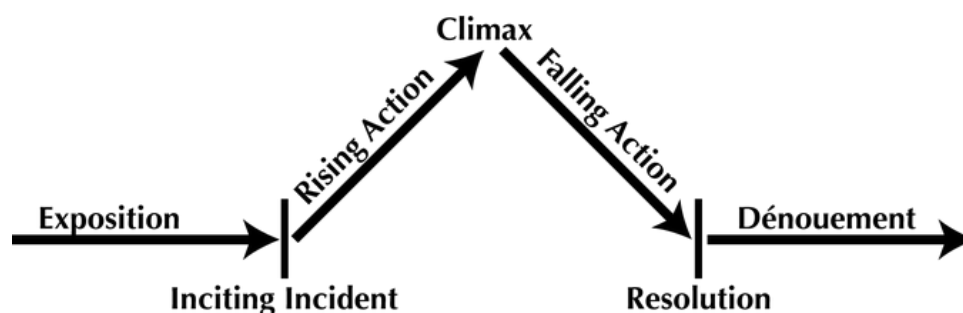
Sudut pandang atau *point of view* merujuk kepada perspektif pembaca dalam mengalami sesebuah tindakan atau aksi dalam sebuah cerita. Perspektif dalam konteks ini adalah pemikiran

serta emosi dan sudut pandang menentukan dari sudut pemikiran dan emosi yang akan disampaikan (Rasley, 2008: 8). Sudut pandang penting di dalam sesebuah naratif kerana ia seperti kenderaan yang digunakan oleh pembaca di dalam memandu sesebuah penceritaan.

Manakala, Lester (2003: 45) menjelaskan pemberian perlambangan di dalam sesebuah karya bukanlah sesuatu yang baru. Ia telah dilakukan sejak zaman Paleolitik apabila manusia mula mencipta siri-siri lakaran yang membawakan penceritaan tersirat. Perkataan simbol berasal daripada perkataan Yunani iaitu *syballien* yang bermaksud *to put it together* (Eco, 1986: 130). Proses memahami makna sesuatu mesej yang disampaikan di dalam sesebuah animasi adalah sesuatu proses yang kompleks kerana ia memerlukan usaha untuk memahami mesej yang ingin disampaikan. Pemahaman sesuatu mesej yang disampaikan adalah penting kerana kandungan animasi berkemampuan di dalam meninggalkan kesan pelbagai kepada audiens sama ada dalam bentuk positif mahupun negatif.

### ***Freytag Pyramid (1863)***

Model struktur *Freytag Pyramid* menekankan kepada elemen-elemen dramatik yang lebih dikenali sebagai Struktur Lima Babak atau *Five-Acts Structure*. Elemen-elemen ini terdiri daripada permulaan (*exposition*), perkembangan (*rising action*), klimaks, peleraian (*falling action*) dan penyelesaian (*denouement*). Setiap satu diwakili sebagai tindakan di dalam sebuah karya (Griffith, 1994: 56).



**Rajah 1. *Freytag Pyramid* (1863)**

*Exposition* dalam model *Freytag Pyramid* merupakan pengenalan terhadap maklumat latar penting di dalam sesebuah cerita. Di dalam elemen ini, audiens mampu memahami tetapan (*setting*) dan pengenalan terhadap watak yang membangunkan sesuatu cerita. Keseluruhan *exposition* adalah menumpukan kepada watak-watak utama, latar tempat dan masa dalam cerita diperkenalkan.

*Rising action* merujuk kepada siri peristiwa yang membina dan mewujudkan ketegangan. Ketegangan adalah hasil daripada konflik asas yang wujud dan menjadikan sesebuah cerita itu menarik. Dalam ketegangan ini, watak-watak ditonjolkan sebagai saling berkait di antara satu dengan yang lain. Ia bertujuan menjadikan cerita semakin berkembang.

Klimaks adalah peristiwa yang paling menarik kerana ia merupakan bahagian dalam cerita yang membongkar konflik berlaku. Ia membawa kepada peningkatan respon emosi tertinggi daripada audiens. Klimaks juga adalah titik perubahan terhadap nasib yang menimpa watak protagonis sama ada secara positif mahupun negatif.

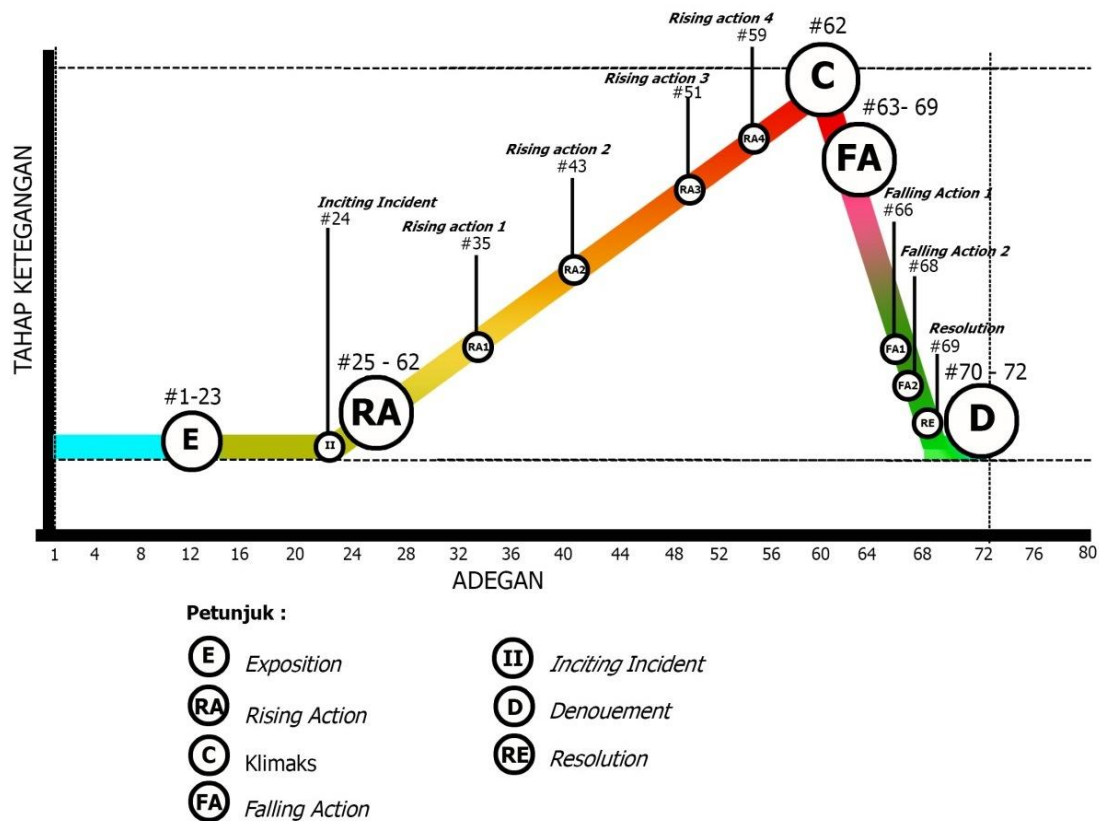
Berbeza dengan klimaks, *falling action* membawa kepada penurunan emosi audiens. Ia berfungsi sebagai persiapan terhadap sesuatu keputusan atau peleraian sama ada seperti yang dijangkakan atau sebaliknya. *Falling action* mempunyai hubungan dengan klimaks kerana ia rentetan kejayaan watak utama yang secara tidak langsung memberikan perasaan lega audiens. Penyelesaian atau *denouement* adalah paparan babak dan adegan perjuangan akhir watak protagonis di dalam mencapai kehendak sama ada berakhir dengan cara positif mahupun negatif.

### **Kaedah Kajian**

Makalah ini dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif. Sumber seperti buku, jurnal, majalah serta tesis merupakan sumber sokongan bagi memperolehi data makalah ini. Dalam menganalisis filem animasi *Seefood*, pengkaji menggunakan model *Freytag Pyramid* (1863). Filem animasi *Seefood* (2012) dipecahkan kepada adegan-adegan menggunakan Melalui *Freytag Pyramid* (1863) yang terdiri daripada elemen permulaan (*exposition*), perkembangan (*rising action*), klimaks, peleraian (*falling action*) dan penyelesaian (*denouement*). Melalui elemen-elemen tersebut, pengkaji menghuraikan secara terperinci berkaitan elemen naratif yang diwujudkan di dalam membentuk penceritaan filem animasi *Seefood* (2012).

### **Dapatan Kajian**

Rajah 2 menunjukkan analisis terhadap setiap adegan dalam filem animasi *Seefood* (2012) melalui *Freytag Pyramid*. Terdapat lima elemen atau plot utama di dalam struktur plot *Seefood* iaitu *exposition* (adegan satu hingga 23), *inciting incident* (24), *rising action* (adegan 25 hingga 61), klimaks (adegan 62), *falling action* (adegan 63 hingga 69), *resolution* (69) dan *denouement* (adegan 70 hingga 72). Elemen-elemen *Freytag Pyramid* yang terdapat di dalam filem animasi *Seefood* mampu membina ketegangan. Seterusnya membantu menjadikan cerita semakin berkembang dan menyediakan variasi aksi yang sentiasa mampu mewujudkan keterujaan pada audiens. Penyusunan plot yang teratur dan sesuai mampu menghasilkan sebuah bahan naratif yang dinamik. Ini sekaligus menarik minat serta mempengaruhi penerimaan audiens.



**Rajah 2. Struktur Plot dalam Filem Animasi *Seefood* (2012)**

Kenney (1966: 91) menyatakan tema merupakan maksud kepada keseluruhan cerita. Tema disampaikan melalui aksi serta dialog yang diucapkan oleh watak yang menjadi penggerak utama sesebuah penceritaan. Filem animasi *Seefood* yang berdurasi 93 minit mengangkat tema persahabatan di antara *Pup* dan *Julius*. Shaffer (2005: 12) menyatakan persahabatan bermaksud suatu hubungan yang menggambarkan sifat kerjasama dan saling tolong menolong di antara dua orang atau lebih. Ia juga merujuk kepada hubungan yang berkaitan dengan kesetiaan, keakraban dan perasaan sayang menyayang. Dalam filem animasi *Seefood*, tema persahabatan mampu diperhatikan pada adegan-adegan yang menonjolkan keakraban *Pup*, *Julius* serta watak-watak antropomorfik yang lain serta peranan mereka di dalam membantu satu sama lain dalam usaha menyelesaikan misi mereka. Sebab dan akibat dalam filem *Seefood* turut terarah kepada misi menyelamatkan *Pup* dan *Julius*. *Pup* dan *Julius* berusaha menyelamatkan satu sama lain kerana mereka adalah rakan karib. Mereka sanggup melakukan apa sahaja demi persahabatan mereka. Ia amat jelas ditonjolkan di sepanjang penceritaan. Rajah 3 menunjukkan adegan yang menampilkan keakraban di antara watak *Julius* dan *Pup*.



**Rajah 3. Adegan-adegan yang Menunjukkan Persahabatan Antara Pup dan Julius.**

Naratif merupakan tunjang dalam filem animasi *Seefood*. Naratif digerakkan oleh kronologi peristiwa yang dipandu oleh sebab dan akibat. Sebab dan akibat dalam filem animasi *Seefood* memainkan peranan penting kerana ia sekaligus mempengaruhi pembentukan perwatakan serta elemen naratif yang lain dalam sesebuah filem. Penunjukkan sebab dan akibat dalam filem animasi *Seefood* dimulakan apabila telur ikan dicuri oleh *Lanky* dan *Pudgy*. Ia membawa kepada peristiwa-peristiwa yang seterusnya.

Block (2008: 224) menerangkan konflik merujuk kepada perselisihan atau pertentangan yang dihadapi watak utama sama ada dalam bentuk konflik dalaman atau konflik luaran. Konflik melibatkan pertentangan atau pertembungan sama ada secara emosi mahupun fizikal di antara watak protagonis dan watak antagonis. Konflik dalaman melibatkan pergelutan yang berlandaskan kepada emosi manakala konflik luaran melibatkan halangan secara fizikal sama ada dengan persekitaran mahupun di antara watak-watak. Konflik akan menjadi sebab dan akibat yang menggerakkan plot.

Dalam filem animasi *Seefood*, konflik luaran iaitu konflik utama berlaku apabila berlaku ancaman pemburu haram yang telah mencuri telur-telur ikan. Ini menyebabkan *Pup* berasa sedih apabila melihat telur ikan dicuri oleh *Lanky* dan *Pudgy*, mengakibatkan *Pup* berazam dan naik ke darat untuk menyelamatkan telur-telur ikan yang telah dicuri.

Bertitik tolak daripada konflik utama, timbul beberapa sub-konflik yang mewarnai penceritaan filem animasi *Seefood*. Antaranya adalah konflik yang berlaku di antara watak *Julius* dan *Moe*, *Larry* serta *Curly*. Konflik dicetuskan oleh salah faham di antara watak yang mengakibatkan *Julius* jatuh ke tangan pemburu haram. Selain daripada itu, konflik luaran dalam filem animasi *Seefood* berlaku apabila usaha watak protagonis iaitu *Pup* untuk melepaskan diri dihalang oleh watak antagonis, *Fatman*. Sub-konflik yang turut dipaparkan dalam filem animasi *Seefood* adalah pencemaran air yang disebabkan pembuangan sisa toksik oleh kilang telah mengancam kehidupan hidupan laut tersebut.

Latar merupakan pentas utama bagi watak dan cerita. Sehubungan itu, latar turut memainkan peranan di dalam mempengaruhi kualiti sesebuah animasi. Terdapat perincian yang boleh diperhatikan pada latar tempat filem animasi *Seefood* yang diaplikasi berdasarkan kepada keadaan persekitaran semasa. Latar tempat dalam filem animasi *Seefood* dihasilkan menyerupai latar tempat sebenar. Hal ini disebabkan, pengadaptasian idea di dalam menggunakan latar sebenar ke dalam animasi adalah sejajar dengan matlamat menjadikan filem animasi *Seefood* lebih realistik. Sebagai contoh, latar tempat di dalam dasar laut memiliki ciri-ciri hidupan yang sama seperti kewujudan terumbu-terumbu karang. Latar tempat

perkampungan air pada filem animasi *Seefood* mempunyai kesamaan dengan perkampungan air yang terdapat di Malaysia. Ia dapat diperhatikan dari segi material kayu serta struktur binaan yang sama di antara perkampungan air dalam filem animasi *Seefood* dan perkampungan air sebenar.

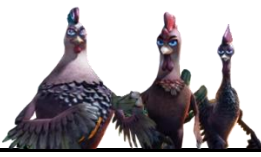
Pembentukan watak-watak berfungsi sebagai pendukung utama penceritaan. Dengan adanya watak-watak protagonis iaitu *Pup* dan *Julius* serta watak sampingan yang membantu watak protagonis seperti *Octo*, *Mertle*, *Moe*, *Larry*, *Curly*, *Cray*, *Lee*, *Herc*, *Spoch* dan *Heather* mampu mengukuhkan elemen-elemen naratif seterusnya memastikan perkembangan penceritaan filem animasi *Seefood*. Di awal pengenalan, terdapat watak-watak yang ditonjolkan sebagai penggerak utama dalam filem animasi *Seefood*. Antara watak-watak yang ditonjolkan dalam *exposition* ialah watak *Pup*, *Julius*, *Mertle*, *Spin*, *Moe*, *Larry* dan *Curly*. Hampir kesemua watak utama dipaparkan pada adegan satu hingga 23.

Kesemua watak ditonjolkan sebagai watak realistik kerana ia ditonjolkan dengan ciri-ciri fizikal sebenar haiwan asal. Penonjolan ini menjadikan audiens dengan mudah mengenalpasti bahawa watak-watak merupakan hidupan laut berdasarkan bentuk fizikal yang jelas. Watak-watak ditonjolkan sebagai watak realistik berdasarkan daripada ciri-ciri fizikal realistik watak seperti yang ditunjukkan pada jadual 1.

Watak realistik dihasilkan menyerupai ciri fizikal haiwan asal bagi memudahkan audiens menafsir watak yang digunakan. Pergerakan serta perlakuan watak menyerupai haiwan sebenar dan kurang diberikan kesan *exaggeration*. Penonjolan ini menjadikan audiens dengan mudah mampu mengetahui bahawa watak-watak merupakan hidupan laut berdasarkan bentuk fizikal yang jelas. Sebagai contoh watak *Pup* merupakan ikan jerung buluh. Perincian pada badan seperti belang serta sirip dilakukan sehingga menyamai haiwan asal. Begitu juga dengan watak-watak antropomorfik yang lain.

**Jadual 1. Perbandingan Watak Antropomorfik dengan Haiwan Asal dalam Filem Animasi *Seefood*.**

| <b>Nama Watak</b> | <b>Jenis Haiwan</b>         | <b>Watak Antropomorfik</b>                                                          | <b>Haiwan Asal</b>                                                                    |
|-------------------|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Pup</i>        | Ikan jerung buluh           |  |  |
| <i>Julius</i>     | Ikan jerung berinsang putih |  |  |
| <i>Mertle</i>     | Penyu                       |  |  |

|                             |                   |                                                                                     |                                                                                       |
|-----------------------------|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Octo</i>                 | Sotong kurita     |    |    |
| <i>Moe, Curly dan Larry</i> | <i>Pilot fish</i> |    |    |
| <i>Lee, Herc dan Spoch</i>  | Ayam jantan       |    |    |
| <i>Heather</i>              | Ayam betina       |    |    |
| <i>Spin</i>                 | Ikan pari         |   |   |
| <i>Murray</i>               | Ikan belut Moray  |  |  |
| <i>Cray</i>                 | Ketam kelapa      |  |  |

Watak protagonis yang ditampilkan di dalam *exposition* filem animasi *Seefood* ialah watak *Pup* dan *Julius*. Watak *Pup* dan *Julius* merupakan watak utama yang memainkan peranan penting di dalam menggerakkan naratif. Watak protagonis mampu membina perasaan simpati khayalan audiens berdasarkan sifat baik yang ditonjolkan di sepanjang penceritaan (Othman Puteh, 2002: 68). Pada adegan pertama filem animasi *Seefood* iaitu semasa situasi pergelutan menyelamatkan telur, watak *Pup* ditonjolkan sebagai seekor ikan yang lemah dan tidak berupaya menyelamatkan telur-telur tersebut. Berbeza dengan watak *Pup*, watak *Julius* ditonjolkan sebagai seekor ikan jerung yang bersifat agresif dan ditakuti oleh hidupan laut. Namun, sifat tersebut semakin menurun seiring dengan perkembangan cerita. *Julius* hanya memakan tayar yang berlainan daripada sifat asalnya sebagai haiwan karnivor.



*Pup*



*Julius*

**Rajah 4. Watak Antropomorfik Protagonis dalam Elemen *Exposition*.**

Watak antagonis turut dipaparkan pada elemen *exposition* iaitu watak *Spin*, *Murray*, *Lanky* dan *Pudgy*. Watak antagonis adalah bersifat menentang watak protagonis sama ada bertindak secara bersendirian mahupun secara berkumpulan (Hanley, 2012: 25). *Murray* merupakan watak yang memberikan tentangan terhadap watak *Pup* dan *Julius* di sepanjang jalan cerita.



**Rajah 5. Watak Antagonis dalam Elemen *Exposition***

Selain itu, keseluruhan cerita menggunakan sudut pandang ketiga iaitu sudut pandang audiens. Walau bagaimanapun, terdapat adegan-adegan yang menggunakan sudut pandang pertama yang dikukuhkan dengan penggunaan syot *point of view* (POV). Penggunaan syot POV sebagai sudut pandang pertama digunakan khususnya dalam filem animasi *Seefood* bertujuan menjadikan audiens seolah-olah sebagai watak yang terlibat dalam aksi yang dipaparkan (White, 2006: 287). Jadual 2 menunjukkan adegan serta contoh syot yang digunakan bagi menggambarkan sudut pandang pertama atau dari sudut pandang dari kaca mata audiens bagi filem animasi *Seefood*.

Jadual 2. Sudut Pandang Pertama (POV) Filem Animasi *Seefood*.

| Bil. | Adegan | Jenis Syot         | Syot                                                                                                                                                        | Gambarajah                                                                           |
|------|--------|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.   | 10     | <i>Long shot</i>   | Syot dua – <i>Spin</i> melihat <i>Julius</i> yang sedang khusyuk membaca buku menu di sebalik tiang.                                                        |    |
| 2.   | 10     | <i>Long shot</i>   | Syot enam – <i>Spin</i> melihat <i>Mertle</i> datang menghampiri <i>Julius</i> .                                                                            |    |
| 3.   | 15     | <i>Medium shot</i> | Syot dua – <i>Julius</i> melihat nelayan-nelayan yang telah menangkapnya.                                                                                   |   |
| 4.   | 26     | <i>Long shot</i>   | Syot dua – <i>Pup</i> melihat <i>Lanky</i> dan <i>Pudgy</i> keluar dari stor penyimpanan telur.                                                             |  |
| 5.   | 26     | <i>Long shot</i>   | Syot tiga – <i>Pup</i> melihat ke arah bekas simpanan.                                                                                                      |  |
| 6.   | 35     | <i>Close up</i>    | Syot tiga – <i>Julius</i> , <i>Moe</i> , <i>Larry</i> dan <i>Curly</i> melihat <i>Lee</i> , <i>Herc</i> , <i>Spoch</i> dan <i>Heather</i> dari dalam robot. |  |
| 7.   | 35     | <i>Medium shot</i> | Syot lapan – <i>Julius</i> melihat <i>Herc</i> .                                                                                                            |  |

|     |    |                    |                                                                                                    |                                                                                      |
|-----|----|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 8.  | 46 | <i>Close up</i>    | Syot 12 – <i>Julius</i> melihat meter tahap minyak robot.                                          |    |
| 9.  | 51 | <i>Medium shot</i> | Syot empat – <i>Lanky</i> melihat <i>Fatman</i> yang berasa sangat marah.                          |    |
| 10. | 53 | <i>Close up</i>    | Syot lima – <i>Julius</i> melihat <i>Fatman</i> sedang memerhatikan mereka.                        |    |
| 11. | 58 | <i>Medium shot</i> | Syot lapan – <i>Julius</i> melihat <i>Pup</i> datang.                                              |   |
| 12. | 58 | <i>Medium shot</i> | Syot 10 – <i>Julius</i> melihat <i>Lee</i> , <i>Herc</i> dan <i>Spoch</i> datang.                  |  |
| 13. | 58 | <i>Medium shot</i> | Syot 12 – <i>Julius</i> melihat <i>Cray</i> datang.                                                |  |
| 14. | 60 | <i>Long shot</i>   | Syot 21 – <i>Lanky</i> terbangun dan melihat <i>Cray</i> sedang memotong tali yang mengikat robot. |  |
| 15. | 65 | <i>Close up</i>    | Syot 4 – <i>Pup</i> melihat meter minyak yang semakin menurun.                                     |  |

|     |    |                    |                                                    |                                                                                    |
|-----|----|--------------------|----------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| 16. | 65 | <i>Long shot</i>   | Syot tujuh – <i>Julius</i> melihat ke arah pantai. |  |
| 17. | 66 | <i>Medium shot</i> | Syot enam – <i>Fatman</i> melihat anggota polis.   |  |

Dengan pengaplikasian penggunaan syot POV dalam filem animasi *Seefood* menjadikan audiens lebih mendalami perasaan yang diterapkan ke atas watak-watak antropomorfik. Sebagai contoh, perasaan cemas dan takut *Julius* ditunjukkan dengan penggunaan syot POV *medium shot* pada adegan 15. Dalam syot tersebut, memaparkan reaksi pemburu haram yang berasa gembira sambil memegang parang berjalan menuju ke arah *Julius*. Melalui syot POV secara tidak langsung, audiens turut menjiwai perasaan takut *Julius*.

Terdapat watak-watak atau *signifier* yang diwujudkan sebagai penggerak utama dalam filem animasi *Seefood*. Watak-watak yang dibangunkan ini sekaligus menjadikan cerita animasi ini lebih hidup dan menarik untuk diikuti. Watak-watak antropomorfik mengaplikasikan penggunaan simbolisme pada haiwan sebagai metafora visual dalam filem animasi *Seefood*. Watak dibentuk berdasarkan kepada penceritaan yang memerlukan penerapan serta pembentukan haiwan asal. Namun, pemilihan watak-watak ini bukan sahaja dipengaruhi oleh sifat sebenar watak malah turut dipengaruhi oleh aspek simbolisme khususnya dalam bidang mitologi, teologi serta dari aspek kesusasteraan iaitu cerita rakyat, cerita mitos peribahasa atau pepatah. Penerapan sifat sebenar menjadikan watak-watak lebih mudah dikenal pasti dan seterusnya menjadikan watak antropomorfik unik dan menarik.

## Kesimpulan

Watak antropomorfik mampu mengukuhkan elemen naratif dan menjadikan sesebuah cerita terus berkembang. Perkembangan plot cerita iaitu sebab dan akibat dilakukan oleh watak antropomorfik. Watak utama atau watak protagonis menggerakkan penceritaan apabila diberikan konflik serta sub-konflik yang memastikan berlakunya perkembangan penceritaan. Begitu juga dengan watak antagonis yang diwujudkan dalam memberikan tentangan terhadap watak utama di sepanjang jalan cerita. Watak sampingan turut diwujudkan dalam mewarnai penceritaan dengan mewujudkan variasi watak dan perwatakan sama ada membantu mahupun menentang watak utama. Namun, watak antropomorfik turut bergantung dengan elemen-elemen naratif yang lain seperti tema, plot, latar masa dan tempat, sudut pandang serta simbol bagi menghasilkan sebuah filem animasi antropomorfik yang baik. Setiap elemen naratif penting dalam pembentukan sesebuah naratif. Kekurangan pada elemen naratif mampu melemahkan sesebuah penceritaan. Oleh itu, elemen-elemen naratif dibangunkan bersama dengan naratif. Watak antropomorfik memerlukan elemen naratif yang lain dalam mengukuhkan naratif dalam menjadikan penceritaan lebih menarik.

## Rujukan

- Block, B. 2008. *The Visual Story: Creating The Visual Structure of Film, TV and Digital Media*. London: Focal Press
- Eco, Umberto. 1986. *Semiotic and the Philosophy of Language*. Indiana: Indiana University Press
- Griffith, D.W. 1994. *The Origins of American Narrative Film*. Amerika Syarikat: University of Illinois Press
- Kenney, William. 1966. *How to Analyze Fiction*. New York: Monarch Press
- Lester. Paul Martin, 2013. *Visual Communication: Images With Messages*. Cengage Learning
- Othman Puteh. 2002. *Tips & Motivasi: Penulisan Genre Cerpen*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd
- Othman Puteh & Aripin Said. 1995. *Himpunan 366 Cerita Rakyat Malaysia*. Utusan Publications & Distributors Sdn Bhd
- Perrine, Laurence. 1974. *Literature: Structure, Sound and Sense*. Amerika Syarikat: Harcourt College Publishers
- Propps, V. 1984. *Theory and History of Folklore*. United Kingdom: Manchester University Press
- Rimon-Kenan, Shlomith. 1983. *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. London: Methuen
- Shaffer, T. 2005. *Legal Interviewing and Conseling*. United Kingdom: West Academic
- Stanton, R. 1965. *An Introduction of Fiction*. New York: Holt, Rinehart and Winston
- Trischitta, Andrea. 2000. *Narrative Writing*. Amerika Syarikat: Teacher Resources, Inc.
- Tarigan, H Guntur. 2003. *Prinsip-prinsip Dasar Metode Riset Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Angkasa
- Wells, Paul. 1998. *Art and Animation*. United Kingdom: Academy Editions
- White, Tony. 2006. *Animation From Pencils To Pixels*. New York: Taylor & Francis

## Penghargaan

Skim Lantikan Baru (SLB) Universiti Malaysia Sabah.