

**ANALISIS NARATIF FILM ANIMASI *FROZEN* DENGAN MODEL VLADIMIR
PROPP**

***FROZEN ANIMATION FILM NARRATIVE ANALYSIS MODEL WITH VLADIMIR
PROPP***

Arga Arkadhia Yusuf

Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

arga_arkadhia@yahoo.com

Abstrak- Skripsi ini berjudul ANALISIS NARATIF FILM ANIMASI *FROZEN* DENGAN MODEL VLADIMIR PROPP. Tujuan dari skripsi ini adalah mengetahui karakter dan juga mengetahui fungsi narasi yang ada di dalam film animasi *Frozen* menurut teori Vladimir Propp. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara menganalisis film untuk memasukkan unsur narasi dengan memperhatikan adegan-adegan dari film. Dari hasil penelitian, didapatkan 24 fungsi narasi dari 31 fungsi narasi Vladimir Propp, 7 karakter dalam narasi Vladimir Propp, dan karakter oposisi berlawanan.

Kata Kunci: Analisis Naratif, Film, *Frozen*, Komunikasi, Vladimir Propp.

Abstract- This thesis titled FROZEN ANIMATION FILM NARRATIVE ANALYSIS MODEL WITH VLADIMIR PROPP . The purpose of this paper is to know of the character and also know the narrative function in the animated film Frozen according to the theory of Vladimir Propp . This study used a qualitative research method with a descriptive approach . Techniques of data collection is done by analyzing the film to include elements of the narrative with attention to scenes from the movie . From the research results , obtained 24 of the 31 narrative function of narrative functions Vladimir Propp , 7 characters in the narrative Vladimir Propp , and character opposite opposition .

Keywords : Narrative Analysis , film , *Frozen* , Communication , Vladimir Propp .

Latar Belakang

Sejak tahun 1937, *Walt Disney Pictures* juga banyak sekali memproduksi film-film yang merepresentasikan cinta sejati dalam konteks animasi. Misalnya film *Cinderella* (1950), *Snow White* (1937), *Beauty and The Beast* (1991). Pada ketiga film tersebut, cinta sejati selalu diperankan oleh Raja dan Ratu, atau Pangeran dan Tuan Putri. Seolah-olah cinta sejati hanya terjadi diantara pasangan-pasangan yang berlawanan jenis.

Pada tahun 2013, *Walt Disney Pictures*, kembali memproduksi film yang menceritakan cinta sejati, namun dalam konteks yang berbeda, yaitu kakak dan adik. Pada film *Frozen* ini, Chris Buck dan Jenifer Lee (Sutradara dari film *Frozen*) ingin merealisasikan karya dari Hans Christian Andersen yang berjudul *The Snow Queen* (Ratu Salju) ini menjadi sebuah film animasi yang dimana cinta sejati itu tidak selalu datang dari pangeran kepada sang putri supaya membuat sang putri terbangun dari tidur lama atau kematian (biasanya), tetapi, cinta sejati itu bisa didapatkan dari kakak kandung sang putri (Elsa) kepada adiknya yaitu sang putri itu sendiri (Anna). Bintang yang menyumbangkan suaranya antara lain adalah Kristen Bell, Idina Menzel, Jonathan Groff, Josh Gad, dan Santino Fontana.

Secara konsep cerita, *Frozen* memiliki tema yang sangat kuat dan menarik untuk ditonton. Beberapa momen musikal memiliki lagu-lagu yang sangat sesuai dengan beberapa adegan. Hal itu menjadi satu kekuatan tersendiri dari film yang sudah direncanakan sejak lama ini. Bahkan, karakterisasi setiap tokoh serta adegan humor yang ada pun terasa sangat unik dan pas baik dalam fisik, suara, maupun tingkah laku. Tak hanya itu, *Frozen* juga

memiliki banyak unsur ketegangan yang bisa membuat *audience* menghela nafas sementara meski dibalut dengan tampilan yang ringan dan segar.

Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan sebelumnya maka dalam perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “**Analisis Naratif Film Animasi *Frozen* dengan Model Vladimir Propp**”. Berikut permasalahan dalam film *Frozen* yang akan dibahas di dalam skripsi ini:

Bagaimana karakter dan fungsi narasi dalam film animasi *Frozen* dianalisis naratif menurut Vladimir Propp?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakter dan juga mengetahui fungsi narasi yang ada di dalam film animasi *Frozen* menurut teori Vladimir Propp.

Komunikasi Massa

Definisi komunikasi massa yang lebih perinci dikemukakan oleh ahli lain, yaitu Gerbner. Menurut Gerbner yang dikutip oleh Ardianto (2009: 3), komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus pesan yang berkelanjutan serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri Rakhmat (2003) dalam Ardianto (2009: 3).

Dari definisi Gerbner dalam (Ardianto, 2009:4) tergambar bahwa komunikasi massa itu menghasilkan suatu produk berupa pesan-pesan komunikasi. Produk tersebut disebarkan, didistribusikan kepada khalayak luas secara terus menerus dalam jarak waktu yang tetap, misalnya harian, mingguan, dwimingguan atau bulanan. Proses memproduksi pesan tidak dapat dilakukan oleh perorangan, melainkan harus lembaga, dan membutuhkan suatu teknologi tertentu, sehingga komunikasi massa akan banyak dilakukan oleh masyarakat industri. Dalam definisi Meletzke dalam (Ardianto, 2009:4), komunikasi massa diartikan sebagai setiap bentuk komunikasi yang menyampaikan pernyataan secara terbuka melalui media penyebaran teknis secara tidak langsung dan satu arah pada publik yang tersebar.

Film

Gambar bergerak (film) adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Gambar bergerak (film) adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Lebih dari ratusan juta orang menonton film di bioskop, film televisi dan film video setiap minggunya.

Di Amerika Serikat dan Kanada lebih dari satu juta tiket film terjual setiap tahunnya Agee, *et.al.*, 2001: 364 dalam Ardianto, (2009: 143). Industri Film adalah bisnis yang memberikan keuntungan, kadang-kadang menjadi mesin uang yang seringkali, demi uang, keluar dari kaidah artistik film itu sendiri Dominick dalam Ardianto, (2009:143). Secara harfiah, film (sinema) adalah *cinematographie* yang berasal dari kata *cinema* (gerak), *tho* atau *phytos* (cahaya), dan *graphie* atau *grhap* (tulisan, gambar, citra).

Film Animasi

Animasi diambil dari bahasa latin, “anima” yang artinya jiwa, hidup, nyawa, dan semangat. Animasi adalah gambar 2 dimensi yang seolah-olah bergerak, karena kemampuan otak untuk selalu menyimpan/mengingat gambar sebelumnya (*The Making of Animation*, 2004).

Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang countine atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup (Adinda & Adjie, 2011).

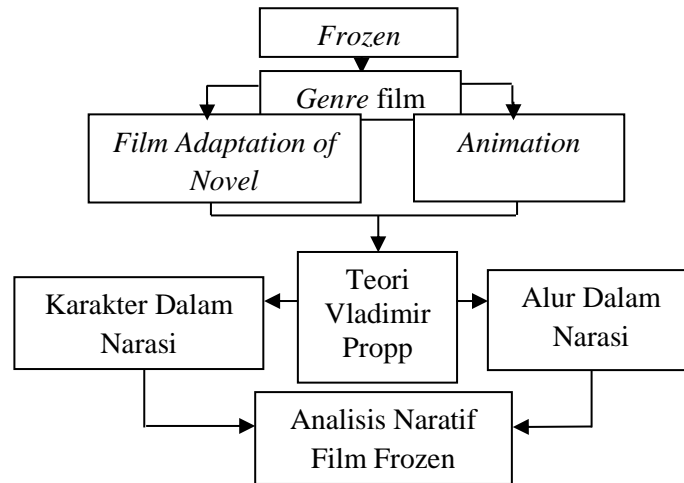
Animasi dijelaskan sebagai seni dasar dalam mempelajari gerak suatu objek, gerakan merupakan pondasi utama agar suatu karakter terlihat nyata. Gerakan memiliki hubungan yang erat dalam pengaturan waktu dalam animasi (Maestri & Adindha, 2006).

Narasi

Narasi berasal dari kata Latin *narre*, yang artinya “membuat tahu”. Dengan demikian, narasi berkaitan dengan upaya untuk memberitahu sesuatu peristiwa (Eriyanto, 2013:1). Menurut para ahli sendiri terdapat beberapa perbedaan yang mengenai definisi narasi. Menurut Girard Ganette (dalam Eriyanto, 2013:1), Representasi dari sebuah peristiwa atau rangkaian peristiwa-peristiwa. Sedangkan menurut Gerald Prince (dalam Eriyanto, 2013:1) narasi

adalah representasi dari satu atau lebih peristiwa nyata atau fiktif yang dikomunikasikan oleh satu, dua atau beberapa narator untuk satu, dua, atau beberapa *naratee*. Dan menurut Porter Abbott (dalam Eriyanto, 2013:2) narasi adalah representasi dari peristiwa-peristiwa, memasukkan cerita dan wacana naratif, di mana cerita adalah peristiwa-peristiwa atau rangkaian peristiwa (tindakan) dan wacana naratif adalah peristiwa sebagaimana ditampilkan.

Kerangka Berfikir



Metode Penelitian

Metode yang dipakai adalah metode penelitian kualitatif yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis dan bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2013:1). Menurut Denzin dan Lincoln (Moleong, 2007:5), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada.

Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian kualitatif yang diobservasi menurut Spradley dalam Sugiyono, (2012:68) dinamakan situasi sosial, yang terdiri atas tiga komponen yaitu, *place* (tempat), *actor* (pelaku), dan *activities* (aktivitas).

Definisi Konsep

Definisi konsep merupakan uraian singkat istilah-istilah yang akan diangkat oleh penulis. Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah-istilah seperti :

1. Analisis Naratif : Representasi dari peristiwa-peristiwa atau rangkaian dari peristiwa-peristiwa (Eriyanto, 2013: 2).
2. Film Kartun : Film kartun diproduksi untuk konsumsi dengan target pasar anak-anak. Sekalipun tujuan utamanya adalah menghibur, film kartun juga mengandung unsur pendidikan (Ardianto 2009: 148).
3. Film Frozen : Ditayangkan pada 22 November 2013, disutradarai oleh Chris Buck dan Jenifer Lee yang diadaptasi dari novel *The Snow Queen* (Ratu Salju) karya Hans Christian Andersen.
4. Vladimir Propp : Seorang peneliti dongeng (*folktale*) asal Rusia. Hasil penelitian Propp ditulis di dalam sebuah buku pada tahun 1928, dan baru diterbitkan pada tahun 1965 ke dalam bahasa Inggris dengan judul *Morphology of The Folktale* (Eriyanto, 2013, 67).

Unit Analisis

Unit analisis merupakan bagian data dari objek yang dianalisis oleh penulis. Dalam penelitian ini penulis menganalisis berupa visualisasi dan adn penggambaran dalam beberapa adegan yang ada di dalam film animasi *Frozen* untuk dimasukkan kedalam unit analisis naratif. Setelah penulis membedakan beberapa kategori yang ada di dalam film tersebut dengan menggunakan fungsi teori dari Vladimir Propp untuk membedah beberapa adegan-adegan dan memasukkannya ke dalam kategori-kategori berdasarkan peran dan situasi.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis memakai beberapa teknik dengan menganalisis film animasi *Frozen* dan menganalisis untuk memasukkan kedalam unsur narasi dengan memperhatikan adegan-adegan dari film. Selain itu penulis juga mengumpulkan beberapa data dari internet untuk mendukung pengumpulan data dan berdasarkan literatur-literatur yang ada.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal (Sugiyono, 2011:243). Aktivitas dalam analisis data ada 3 yaitu, *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan *conclusion* (rangkuman).

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Data yang terkumpul di lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti telah dikemukakan semakin lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks, dan rumit. Dalam mereduksi data, setiap peneliti akan dipandu oleh tujuan yang akan dicapai. Tujuan utama dari penelitian kualitatif adadalah pada temuan.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adlaah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Miles dan Huberman (1984) dalam (Sugiyono, 2011:249) menyatakan, yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif dengan teks yang bersifat naratif.

3. *Conclusion*

Langkah ke tiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

Hasil Penelitian

Penelitian yang berjudul ANALISIS NARATIF FILM ANIMASI *FROZEN* DENGAN MODEL VLADIMIR PROPP bertujuan untuk membedah film animasi *Frozen* dengan menggunakan teori fungsi dari Vladimir Propp. Dengan menggunakan 31 fungsi yang ada di dalam fungsi Propp, peneliti ingin menggunakan fungsi tersebut dan dimasukkan kedalam beberapa kategori adegan adegan yang ada di dalam film *Frozen*.

Pada bab ini, peneliti akan mengurai dan membahas film *Frozen* dan membedakan adegan-adegannya untuk dimasukkan kedalam teori fungsi Propp. Dengan memasukkan fungsi, dan deskripsi fungsi oleh Propp, peneliti akan membedakan adegan per adegan dalam film *Frozen*.

Analisis naratif adalah mengenai narasi, baik itu narasi fiksi (novel, puisi, cerita rakyat, dongeng, film, komik, musik, dan sebagainya) ataupun fakta seperti berita. Menggunakan analisis naratif berarti menempatkan teks sebagai sebuah cerita. Teks dilihat sebagai rangkaian peristiwa, logika, dan tata urutan peristiwa, bagian dari peristiwa yang dipilih dan dibuang (Eriyanto, 2013:9).

31 Fungsi Narasi- Propp

Sesuai dengan 31 fungsi narasi yang dibuat oleh Vladimir Propp ini film *Frozen* hanya menggunakan 24 fungsi saja. Di dalam film *Frozen* ini tidak terdapat pahlawan bertarung dengan penjahat, pahlawan kembali bertugas, pahlawan dikirinkan ke sebuah objek, pahlawan belajar menggunakan sihir, pahalawan tidak dikenal pun tidak terdapat dalam film *Frozen*.

Dalam teori Vladimir Propp terdapat 31 fungsi narasi, pada akhirnya tidak semua 31 fungsi narasi-Propp terdapat di dalam film *Frozen*. Perlu dicatat, ke-31 fungsi yang dikemukakan oleh Propp adalah cerita yang sempurna, di mana setiap karakter dan fungsi terdapat dalam cerita. Sering kali terjadi, dalam cerita (narasi) tidak semua karakter dan

fungsi ada. Sebuah cerita mungkin hanya memuat beberapa bagian saja dari karakter dan fungsi. Dalam analisis naratif, peneliti tidak perlu membuktikan atau menemukan ke-31 fungsi yang dikemukakan oleh Propp. Bisa jadi dalam sebuah narasi, hanya ditemukan beberapa fungsi saja (Eriyanto, 2013:71).

Selain itu ada karakter-karakter kunci yang diperkenalkan oleh Propp juga bisa dipakai dalam menganalisis cerita modern. Namun, karakter tersebut harus disesuaikan dengan cerita. Seperti karakter putri. Dalam cerita tradisional putri biasa digambarkan dengan rupa yang cantik dan anak dari raja. Dalam film *Frozen*, putri ialah Anna seorang putri kedua dari Raja yang jatuh cinta kepada Pangeran Hans saat pertama kali bertemu. Selain itu di akhir cerita, pahlawan (Kristoff) tidak menikah, tetapi Kristoff berterima kasih kepada Anna karena sudah mempercantik gerobak es nya dan membuatkan medali kepada Sven yang telah membantu Kristoff dan Anna pada waktu pencarian Elsa.

Karena terbawa suasana, Kristoff pun menggendong Anna dan menyatakan cintanya, lalu Anna dan Kristoff pun berciuman. Pendonor dalam hal ini yaitu 2 karakter yang sangat lucu, yaitu Sven (peliharaan Kristoff) dan Olaf yang membantu Anna untuk mencari kakaknya, Elsa. Selain itu, fungsi nomor 18 (penjahat dikalahkan), dalam cerita tradisional (dongeng), pahlawan bisa langsung mengalahkan musuhnya dan nantinya musuhnya tersebut akan menuntut balas kepada sang pahlawan. Tetapi dalam cerita modern untuk mendapatkan ketegangan yang lebih hal tersebut sangat jarang terjadi dan bahkan terkadang pahlawan kalah terlebih dahulu dan nantinya akan bangkit untuk melawan penjahat untuk terakhir kalinya.

Selain itu dalam cerita modern, banyak disuguhkan konflik untuk lebih memberikan alur yang naik turun. Dalam film *Frozen* dapat dilihat pada saat pangeran Hans ternyata adalah pahlawan palsu, pangeran Hans awalnya sangat mencintai Anna dan sangat berjuang untuk Anna dalam membantu pencarian kakaknya. Pada akhirnya, pangeran Hans ternyata mengkhianati Anna karena pangeran Hans merasa kasihan dengan Anna yang haus akan cinta dan ingin merebut kekuasaan kerajaan Arandelle dengan cara mengurung Anna di dalam kamarnya dan mematikan semua lilin dan cerobong asap, supaya Anna mati secara perlahan, dan pangeran Hans pun memberitahu kepada bangsawan-bangsawan yang ada di kerajaan Arandelle bahwa Anna sudah meninggal karena perbuatan Elsa yang sudah menyihir Anna tepat di hatinya, pada faktanya, kenyataannya tidak seperti itu

Fungsi 7 karakter dalam narasi Propp

Setelah penulis menganalisis karakter dalam narasi menurut Vladimir Propp ini dapat dilihat ada beberapa penjahat yang berusaha merebut tahta dari kerajaan Arandelle, lalu ada sesosok pahlawan yang berjuang demi putri kerajaan Arandelle, lalu ada beberapa penderma (donor) yang ingin membantu Anna setelah terkena sihir dari Elsa, kemudian ada penolong yang membantu Anna dan Kristoff pada saat dikejar kawanan serigala di hutan, dan juga ada pengirim yang memberitahu Kristoff bahwa kerajaan Arandelle mendapat badai yang besar karena perbuatan Elsa, dan ada juga putri kerajaan Arandelle, yaitu Anna dan Elsa.

Yang terakhir yaitu adanya Pahlawan palsu pada film *Frozen* yaitu pangeran Hans yang berniat ingin merebut tahta kerajaan Arandelle dengan cara bersikap pahlawan bagi kerajaan Arandelle saat kerajaan Arandelle terkena musibah yang dikarenakan sihir Elsa, lalu pada saat Anna pulang ke kerajaan Arandelle, Hans langsung memberitahu kepada Anna bahwa Hans tidak mencintai Anna, dan Anna pun kaget akan hal itu, setelah Hans memberitahu bahwa dia tidak mencintai Anna, lalu Hans pun melakukan tindakan yang membuat Anna tersiksa supaya mati kedinginan lalu meninggalkan Anna diruangan yang tidak ada penghangatnya sama sekali. Hans pun kembali ke suatu ruangan dimana para bangsawan berkumpul, lalu Hans pun berkata kepada para bangsawan bahwa Anna sudah mati karena sihir Elsa yang menyerang hati Anna.

Dan penulis membuat kesimpulan bahwa di dalam film *Frozen* ini pemeran utama yaitu hanya Elsa dan Anna saja, maka dari itu penulis ingin membuat fungsi dalam karakter pemeran utama yang ada di dalam film animasi *Frozen* ini sendiri, karena dalam film *Frozen* ini Elsa sebenarnya tidak jahat, tetapi karena saat hari penobatan Elsa dibuat emosi oleh Anna maka secara tidak sengaja Elsa pun mengeluarkan kekuatan sihir nya dan membuat warga Arandelle ketakutan akan kekuatan Elsa yang begitu membahayakan. Kemudian Anna pun tidak percaya bahwa kakaknya sendiri adalah orang jahat, maka Anna mengejar Elsa ke tempat kediaman Elsa yang baru di suatu gunung. Menurut penulis, Anna sendiri adalah pahlawan bagi ikatan keluarganya sendiri, karena di dalam film ini Anna yang ingin membuktikan cinta sejati Anna yaitu Elsa, kakak kandung dari Anna. Lalu pada di akhir cerita, Anna menahan pedang yang diluncurkan oleh pangeran Hans dan tubuh Anna pun menjadi es sepenuhnya lalu menghembuskan nafas terakhir. Lalu Elsa yang melihat keadaan Anna sudah menjadi es, Elsa pun menyesali perbuatannya karena dari semenjak kejadian sewaktu kecil yang menimpa Anna, Elsa harus menjauh dari Anna. Setelah Elsa menyesali perbuatannya, Elsa pun langsung memeluk Anna yang sudah tidak bernyawa lagi. Lalu pada saat Elsa memeluk Anna, Anna pun hidup kembali. Anna bisa hidup kembali karena kekuatan cinta sejati diantara kakak dan adik ini ternyata terbukti benar.

Fungsi Karakter Pemeran Utama dalam Film *Frozen*

Dalam sebuah cerita, terdapat plot (alur) didalamnya. Film animasi *Frozen* merupakan sebuah film buatan *Walt Disney Pictures* yang berplot maju dimana gambaran dalam film pertama kali dimunculkan sekumpulan pengambil es dan cerita dilanjutkan dengan diceritakannya masa kecil dari putri kerajaan Arandelle yaitu Elsa dan Anna.

Dalam suatu dongeng jaman dulu, tampilan seorang pahlawan digambarkan dengan sangat tampan ataupun cantik, dan penjahat mempunyai wajah yang buruk rupa. Seiring dengan perkembangan pemikiran seseorang, di jaman sekarang tampilan seorang penjahat pun bisa mengimbangi wajah sang pahlawan. Dalam fungsi karakter dan oposisi berlawanan, sifat antara pahlawan dan penjahat sangat bertolak belakang dalam film. Pahlawan mempunyai sifat penolong dan penjahat mempunyai sifat menghancurkan. Dalam film animasi *Frozen* sang pahlawan diwakili oleh Kristoff dan penjahat diwakili oleh Pangeran Hans.

Selain itu penggunaan karakter oposisi berlawanan ini mengikuti pola dongeng jaman dulu. Dongeng jaman dulu menggambarkan karakter penjahatnya ditampilkan dengan buruk rupa dan pahlawannya digambarkan dengan muka yang tampan rupawan dan pahlawan mendapatkan kekuatan magis sedangkan penjahat mendapatkan kekuatan dengan bantuan bawahan penjahat untuk melawan dan menghalangi misi pahlawan. Dengan mengadaptasi pola karakter oposisi seperti itulah perwujudan karakter dalam film animasi *Frozen*. Kristoff yaitu sebagai seorang pahlawan yang digambarkan yang cukup tampan, namun dari sisi kehidupan seorang Kristoff pada film ini sangat biasa saja yang ingin membantu Anna pada saat Anna sedang dalam perjalanan mencari Elsa yang kabur dari kerajaan Arandelle dan meninggalkan kerajaan Arandelle dalam keadaan beku. Lalu dengan karakter penjahat, Pangeran Hans digambarkan dengan sesosok yang awalnya adalah pahlawan yang sangat tampan dan rupawan yang ingin merebut tahta dari kerajaan Arandelle. Lalu ada sekumpulan bangsawan yang ingin juga merebut tahta dari kerajaan Arandelle dengan bersikap baik kepada Anna dan Elsa. Di dalam film *Frozen* ini pahlawan dan penjahat tidak sama dengan apa yang diutarakan oleh dongeng jaman dulu dimana pahlawan itu memiliki paras yang tampan dan rupawan, sedangkan penjahat memiliki paras yang buruk rupa. Lalu dibawah ini adalah tabel karakter oposisi berlawanan yang menurut penulis adalah penjahat dan pahlawan yang keseluruhan terlihat di dalam film *Frozen* ini.

Karakter Oposisi Berlawanan dalam Film *Frozen*

Karakter Oposisi Berlawanan dalam Film *Frozen*, dapat dilihat bahwa antara pahlawan dan penjahat yaitu Kristoff dan Pangeran Hans. Mereka tidak melakukan pertarungan yang hebat bahkan tidak bertemu sama sekali di dalam film *Frozen* ini. Pahlawan (Kristoff) menjadi pahlawan bagi Anna di dalam film ini, kemudian penjahat (Bangsawan dari Weselton) juga menjadi penjahat bagi kerajaan Arandelle karena ingin merebut tahta kerajaan Arandelle.

Ada beberapa fungsi karakter oposisi berlawanan yang tidak ada dalam film *Frozen* ini. Pertama, penjahat (Bangsawan dari Weselton) tidak menghalangi misi dari Pahlawan (Kristoff), lalu Penjahat (Bangsawan dari Weselton) tidak membuat pahlawan mengalami cobaan yang berat. Lalu penjahat (Bangsawan dari Weselton) tidak memakai jalan pintas untuk mencari dimana Anna berada yang sedang mencari Elsa. Kemudian pahlawan (Kristoff) tidak melakukan penemuan atau kreativitas di dalam film *Frozen* ini. Dan penjahat (Bangsawan dari Weselton) tidak menghambat sosok penderma (donor) dan juga tidak menghambat penolong. Lalu yang terakhir, pahlawan (Kristoff) dan penjahat (Bangsawan dari Weselton) tidak bertemu untuk melakukan pertarungan antara pahlawan (Kristoff) mengalahkan kejahatan ataupun Penjahat (Bangsawan dari Weselton) dikalahkan pahlawan.

Dapat diambil kesimpulan bahwa di dalam film *Frozen* ini pahlawan dan penjahat tidak berhubungan sama sekali, pahlawan (Kristoff) menjadi pahlawan bagi Anna yang sedang mencari kakaknya (Elsa) sehingga Anna diantar pulang oleh sang pahlawan (kristoff) karena Anna terkena sihir Elsa untuk kedua kalinya. Lalu penjahat (Bangsawan dari Weselton). Bukan menjadi penjahat yang menghambat pahlawan dalam menjalankan misinya sewaktu membantu Anna mencari Elsa, namun penjahat (Bangsawan dari Weselton) menjadi penjahat bagi kerajaan Arandelle karena ingin menguasai tahta dari kerajaan Arandelle.

Pada dasarnya, di dalam film *Frozen* ini pemeran utama yaitu Elsa dan Anna. Jika diceritakan dari sisi pahlawan dan penjahat, Anna adalah pahlawan bagi cinta sejati antara kakak dan adik, dan Elsa adalah penjahat, karena Elsa tidak mempercayai yang ingin dibuktikan oleh Anna bahwa cinta sejati itu terjadi antara kakak dan adik. Selain Anna dan Elsa, seperti Olaf, Sven, Kristoff, Pangeran Hans, adalah pemeran pembantu yang karakternya sangat kuat di dalam film *Frozen* ini. Maka dari itu penulis ingin membuat karakteristik oposisi berlawanan antara Anna sebagai pahlawan, dan Elsa sebagai Penjahat yang palsu karena Elsa sebenarnya baik.

Karakteristik Oposisi Berlawanan Pemeran Utama dalam Film *Frozen*

Menurut penulis, inilah kesimpulan yang didapat jika pemeran utama dalam film *Frozen* dianalisis dengan Karakter Oposisi Berlawanan menurut Vladimir Propp, karena menurut penulis yang banyak mendukung di film ini adalah pemeran pembantu dari film *Frozen* sendiri. Sedangkan pemeran utama dari film ini adalah cerita utamanya. Kemudian, penulis mengambil kesimpulan bahwa Anna adalah pahlawan bagi ikatan cinta sejati antara kakak dan adik sendiri, sedangkan Elsa menjadi penjahat palsu yang sebenarnya baik, tetapi karena Elsa tidak bisa mengontrol kemampuannya, terbongkarlah kekuatan sihir Elsa yang selama ini disembunyikan Elsa kepada seluruh warga Arendelle.

Simpulan

Yang diketahui dalam narasi menurut Propp dalam film animasi *Frozen*, yaitu seorang Kristoff adalah pahlawan yang membantu Anna dalam perjalanan mencari kakaknya yaitu Elsa yang melarikan diri karena kekuatan sihirnya diketahui oleh warga Arendelle karena suatu sebab. Kristoff dibantu oleh beberapa tokoh di film ini. Dalam film *Frozen* terdapat 7 karakter fungsi dalam narasi yang ada di dalam fungsi Propp, yaitu karakter pahlawan, penjahat, penderma (donor), penolong, putri, dan pahlawan palsu yang sesuai dengan teori Propp. Lalu di dalam film *Frozen* ini terdapat 24 fungsi yang sesuai dengan 31 fungsi dalam narasi yang dijabarkan oleh Propp.

Lalu ada juga fungsi karakter dalam narasi Propp yang dibahas pada hasil penelitian yaitu membuktikan bahwa fungsi karakter dalam narasi semua jelas tokoh-tokoh yang berada di film *Frozen* siapa saja dan seperti apa. Film *Frozen* menggunakan karakter oposisi berlawanan antara pahlawan dan penjahat. Di dalam film *Frozen* ini terdapat beberapa tokoh yang berperan penting di dalam film ini, jika dilihat dari segi oposisi berlawanan antara pahlawan dan penjahat yaitu Kristoff dan Bangsawan dari Weselton. Kristoff sebagai pahlawan dan Bangsawan dari Weselton menjadi penjahat dalam film ini. Namun, penulis membuat fungsi karakter dalam narasi dan karakter oposisi berlawanan pada film *Frozen* menjadi lebih khusus lagi yaitu membahas kepada karakter utama di dalam film *Frozen* yaitu Anna dan Elsa, karena karakter utama dalam film *Frozen* juga harus dibahas dari segi keseluruhannya.

Daftar Pustaka

- Adinda, & Adjie. 2011. B1 3D Studio Max 9 +Cd. *Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading* Berjudul *The Postman Story*, 6.
- Ardianto, E.L. 2009. *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Ardianto, Elvinaro, dan Bambang Q-Anees. 2007. *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Brutto, Vincent. 2002. *The Filmmaker's Guide: Production Design*, Allworth Press, New York.
- Bungin, Burhan. 2008. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Cinemags. 2004. *The Making of Animation: homeland*. Bandung: PT Megindo Tunggal Sejahtera Indonesia.
- Daryanto. 2011. *Sari Kuliah Manajemen Pemasaran*, Bandung: Pt Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Denzin, Norman K. & Yvonna S. Lincoln. 2009. *Handbook of Qualitative Research*. Terjemahan oleh Dariyanto dkk. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djalle, Z. G. 2007. *The Making 3D Animation Movie*. Jakarta: Penerbit Gramedia.
- Effendi, Onong Ujhana. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Eriyanto, 2013. *ANALISIS NARATIF: Dasar-dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media*. Edisi Pertama. Jakarta: KENCANA. PRENADA MEDA GROUP
- Ghony, Djunaidi., Almanshur, Fauzan. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Liliweri, Alo. 2002. *Makna Budaya dalam Komunikasi antar Budaya*. Yogyakarta. PT. LKiS Pekangi Aksara.
- Lexy J., Moleong. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Maestri, & Adindha. 2006. *Digital Animasi Character. Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading* Berjudul *The Postman Story*, 7.
- Mondry. 2008. *Pemahaman Teori dan Praktik Jurnalistik*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mufid, Muhamad. 2009. "Etika dan Filsafat Komunikasi". Jakarta.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nurudin. 2004. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Severin, J Werner & James W. Tankard, Jr. 2008. *Teori Komunikasi Massa Sejarah, Metode, dan Terapan di dalam Media*. Edisi kelima. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Stewart, Colin and Kowaltzke Adam. 2008. *Media. New Ways and Meanings*. Australia: Jacaranda Plus.
- Sugiyono. Rachmat. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, Rachmat. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Umbara, Dicky. 2010. *Seni Mengasah Tata Artistik dan Memahami Bahasa Seni*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Yunus, Syarifudin. 2010. *Jurnalistik Terapan*. Bogor: Ghalia Indonesia.