

BAB I PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Film adalah salah satu bentuk seni dan hiburan yang memanfaatkan gambar bergerak untuk menceritakan suatu kisah. Biasanya, film dilengkapi dengan suara yang mendukung narasi, sehingga pengalaman menonton menjadi lebih menyeluruh dan imersif. Gambar-gambar bergerak dalam film ditampilkan atau diproyeksikan melalui media digital, menciptakan ilusi gerakan yang kontinu dan memikat. Sebagai medium yang menggabungkan visual dan audio, film memiliki kekuatan besar dalam menyampaikan cerita dan emosi kepada penontonnya.

Film animasi memiliki karakteristik yang berbeda dari film *live-action* pada umumnya. Di dalam film animasi, proses pengerjaan sangat bergantung pada sang animator, yang memegang peranan penting dalam mewujudkan imajinasi sutradara. Animator bertugas untuk menciptakan dunia visual yang sepenuhnya berasal dari gambaran yang ada dalam benak sang sutradara. Berbeda dengan film *live-action*, di mana visualisasi imajinasi sutradara melibatkan kerja sama dari banyak pihak seperti aktor, penata cahaya, dan set desainer, film animasi lebih menitikberatkan pada keahlian dan kreativitas animator untuk menciptakan setiap *frame* secara mendetail.

Dalam beberapa dekade terakhir, industri film animasi telah berkembang pesat dengan banyak produksi dari rumah-rumah produksi besar seperti Disney, Pixar, dan DreamWorks. Studio-studio ini telah menghasilkan berbagai film animasi yang tidak hanya sukses secara komersial tetapi juga mendapatkan pengakuan kritis. Selain itu, banyak rumah produksi lokal yang mulai menunjukkan taringnya dengan memproduksi film-film animasi berkualitas. Salah satu contoh yang menonjol adalah film "Paddle Pop Dinoterra," yang diproduksi oleh Walls dengan kolaborasi Egg Story Studio. Film ini menjadi favorit di kalangan anak-anak di berbagai belahan dunia berkat cerita petualangannya yang menarik, karakter-karakter yang kuat, dan visual yang memukau.

"Paddle Pop Dinoterra" dibuat sebagai pendamping penjualan produk es krim, maka pertimbangan penonton disesuaikan dengan khalayak sasaran es krim Paddle Pop. Sejak awak karakter Paddle Pop telah diposisikan sebagai idola, berupa penempatan sebagai karakter utama. Namun, di balik keseruan yang ditampilkan, terdapat kompleksitas dalam pembangunan karakter. Setiap karakter dalam film ini dirancang dengan teliti untuk memberikan kedalaman dan dinamika pada cerita. Pemahaman yang mendalam tentang karakter-karakter ini penting untuk mengeksplorasi nilai-nilai yang ada dalam film serta memahami bagaimana cerita berkembang melalui interaksi dan pertumbuhan karakter.

Perusahaan Walls, yang dikenal luas dengan produk es krimnya, memproduksi "Paddle Pop Dinoterra" sebagai bagian dari strategi untuk menawarkan lebih dari sekadar produk fisik. Dengan merek dagang Paddle Pop, Walls berkolaborasi dengan Egg Story Studio untuk menciptakan narasi yang menarik melalui film ini. Langkah ini menunjukkan bagaimana perusahaan dapat memperluas jangkauan ke dunia hiburan dan memberikan nilai tambah kepada konsumennya. Melalui film ini, Walls berhasil menggabungkan hiburan dan branding dengan cara yang inovatif dan menarik.

Analisis karakter dalam "Paddle Pop Dinoterra" menjadi penting untuk memahami pembentukan karakter yang memuat teori dari Carl Gustav Jung, penokohan, dan pembabakan cerita dalam film tersebut. Dengan menganalisis dinamika pembangunan karakter, maka dapat digali lebih dalam tentang pesan-pesan dan nilai-nilai yang diusung oleh film ini. Selain itu, pemahaman tentang peran Walls sebagai produsen dan Egg Story Studio sebagai *production house* memberikan wawasan tentang dinamika industri animasi. Kolaborasi antara perusahaan es krim dan studio animasi ini menunjukkan bagaimana sinergi antara dua industri yang berbeda dapat menghasilkan produk yang menarik dan bermakna.

I.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pembahasan diatas, karakter pada sebuah tokoh animasi memang menjadi peranan penting dalam sebuah film animasi, selain memainkan perannya

pada film tersebut, maka dari itu ada beberapa hal yang dapat diidentifikasi menjadi beberapa poin penting, yang terdiri dari:

- a. Pembangunan karakter dalam film animasi, termasuk penokohan dan pendalaman karakter tokoh-tokoh utama, menjadi fokus utama. Karakter-karakter ini dirancang dan dieksplorasi sehingga dapat mempengaruhi cerita.
- b. Pembagian cerita menjadi beberapa babak atau adegan yang memengaruhi dinamika alur cerita. Setiap babak yang disusun dan diatur akan memengaruhi pengalaman penonton dalam mengikuti perkembangan cerita dan perkembangan karakter.

I.3. Rumusan Masalah

Dari beberapa yang sudah diuraikan pada latar belakang masalah, maka dapat disimpulkan rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Apakah visualisasi karakter-karakter ini memuat teori arketipe Carl Gustav Jung?
- b. Bagaimana implementasi teori narasi Gillespie pada film Paddle Pop Dinoterra?

I.4. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini agar pembahasannya tidak melebar maka difokuskan dengan lingkup pembahasan yang dibatasi hanya pada berikut:

- a. Pembahasan mengenai karakter dibatasi pada bentuk terkait sifat berdasarkan teori arketipe.
- b. Pembahasan dibatasi peran karakter melalui posisi dalam tangkapan layar terpilih.

I.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam tentang pembangunan karakter, pembabakan cerita, dan penyampaian pesan moral melalui karakter-karakter utama dalam film animasi "Paddle Pop Dinoterra". Fokus utama penelitian adalah untuk:

- a. Memahami pembangunan karakter dalam film animasi dan bagaimana karakter-karakter tersebut mempengaruhi alur cerita.
- b. Menganalisis pembagian cerita menjadi beberapa babak yang dapat berpengaruh terhadap dinamika alur cerita dalam film animasi.

I.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut:

- a. Menyediakan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana pembagian cerita dalam sebuah film animasi
- b. Meningkatkan landasan teoritis bagi penelitian lebih lanjut dalam bidang pembangunan karakter dan storytelling dalam film animasi.

I.7. Penelitian Terdahulu & Posisi Penelitian

Penelitian terdahulu dapat menjadi suatu acuan pada penelitian ini. Peneliti juga telah mengidentifikasi bahwa tidak ada judul penelitian yang persis serupa, Berikut ini merupakan tabel yang merangkum penelitian terdahulu yang kami jadikan sebagai perbandingan dalam penelitian kami:

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Habibah, Nur (2013)	ANALISIS SEMIOTIK CERITA ANIMASI IKLAN PADDLE POP DALAM IKLAN TELEVISI ICE CREAM WALLS.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa iklan Walls Paddle Pop Begins 2 mengandung pesan edukasi melalui sikap tokoh utama, Paddle Pop, seperti kecerdasan, aktivitas, ketekunan, jiwa petualang, dan keberanian. Unsur semiotik dalam bentuk gerakan visual dalam iklan tersebut dianalisis menggunakan teori Ferdinand De Saussure,

		menunjukkan makna seperti kecerdasan, aktivitas, ketekunan, jiwa petualang, dan keberanian.
Mimin Kurniawati Suseno (2019)	TINJAUAN VISUAL KARAKTER TOKOH SINGA DALAM IKLAN ANIMASI ES KRIM PADDLE POP VERSI DINOTERRA	Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter singa Paddle Pop berhasil menciptakan dampak yang signifikan dalam iklan karena memiliki tiga aspek karakter yang menarik, yaitu kejiwaan, penampilan visual yang membedakan, dan sikap ekspresif. Iklan Paddle Pop juga berhasil mengikuti faktor AIDCA dalam menciptakan iklan yang sukses, dengan menarik perhatian, menarik minat, menginginkan produk, meyakinkan konsumen, dan mendorong tindakan. Dengan demikian, karakter singa Paddle Pop menjadi kunci dalam kesuksesan iklan es krim tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat lebih dalam seperti apa suatu karakter atau tokoh dalam sebuah film animasi ini dibangun, dan struktur narasi yang digunakan seperti apa. Melihat dari penelitian sebelumnya, para peneliti terdahulu membahas iklan dari Paddle Pop, maka disini peneliti membahas salah satu film dari Paddle Pop ini.

1.8. Metode Penelitian

Penelitian ini berfokus pada interpretasi subjektif dan perspektif dari berbagai pihak yang relevan, serta pemahaman tentang bagaimana elemen-elemen naratif dan visual dalam film mempengaruhi makna yang dihasilkan. Penelitian ini menggunakan desain studi kasus. Desain ini memungkinkan peneliti untuk

melakukan eksplorasi mendalam terhadap film animasi yang dikaji, dengan memperhatikan berbagai aspek yang berkontribusi pada pengembangan cerita dan visual film tersebut.

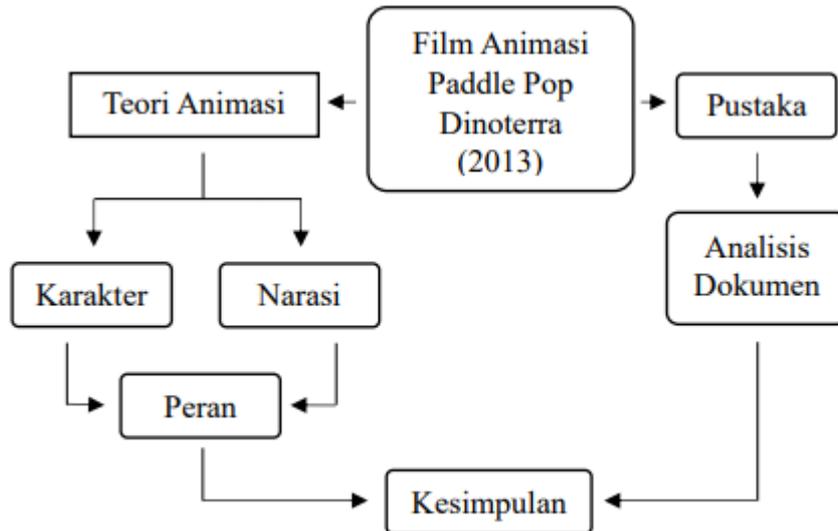
Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui **analisis dokumen** yang mencakup tiga aspek utama, yaitu:

1. **Storyline**: Peneliti menganalisis alur cerita (*storyline*) dari film animasi yang menjadi objek kajian. Analisis ini bertujuan untuk memahami struktur naratif, pengembangan plot, dan bagaimana cerita tersebut disampaikan kepada audiens.
2. **Karakter**: Karakter-karakter dalam film dianalisis untuk mengidentifikasi perannya dalam narasi, karakterisasi, serta dinamika antar karakter. Fokus utama adalah pada bagaimana karakter dikembangkan dan bagaimana kontribusinya pada keseluruhan cerita.
3. **Teori Warna dan Bentuk**: Penelitian ini juga mengkaji penggunaan warna dan bentuk dalam film. Analisis ini didasarkan pada teori-teori warna dan bentuk, dengan tujuan untuk memahami bagaimana elemen-elemen visual ini digunakan untuk mendukung tema, suasana, dan karakterisasi dalam film.

Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis menggunakan metode analisis tematik (*thematic analysis*). Proses ini melibatkan identifikasi tema-tema utama yang muncul dari analisis *storyline*, karakter, dan elemen visual (warna dan bentuk). Analisis dilakukan dengan mempertimbangkan konteks naratif dan visual untuk memberikan pemahaman yang mendalam mengenai bagaimana elemen-elemen ini bekerja bersama dalam membentuk makna film.

Melalui pendekatan analisis dokumen yang komprehensif ini, penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam mengenai elemen-elemen naratif dan visual dalam film animasi yang dikaji. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan kajian teoritis dalam studi film animasi serta menjadi referensi yang berguna bagi peneliti dan praktisi di bidang ini.

I.9. Kerangka Penelitian



I.10. Sistematika Penulisan

Dalam Penelitian ini, sistematika penulisan dan penyusunannya sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan pendahuluan mengenai latar belakang film animasi yang di dalamnya memiliki struktur narasi dan juga pembangunan suatu karakter secara mendalam. Penyampaiannya disampaikan secara singkat, lalu masalah akan diidentifikasi dengan batasan, tujuan, dan manfaat, agar mendapatkan suatu penelitian yang baru dan menghindari adanya kesamaan dengan penelitian sebelumnya.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan teori teori utama dan referensi referensi yang akan digunakan pada pembahasan permasalahan. Bahasan-bahasan mengenai sejarah perfilman dan juga perkembangannya sampai saat ini, teori teori yang dikemukakan oleh para ahli akan dijadikan suatu landasan dalam penelitian Film Paddle Pop Dinoterra.

BAB III. OBJEK PENELITIAN

Bab ini merupakan bab yang menguraikan data data dari objek yang diteliti, hal hal mengenai film Paddle Pop Dinoterra akan diuraikan secara deskriptif. Dengan begitu semua unsur utama dan pendukung akan menjadi sebuah keterkaitan pada penelitian.

BAB IV. ANALISIS OBJEK

Bab ini menguraikan pembahasan permasalahan dari objek yang diteliti dengan menggunakan landasan teori yang telah dijelaskan di bab sebelumnya. Analisis mengenai film Paddle Pop Dinoterra akan mengacu pada teori teori tersebut agar tidak keluar dari konteks pembahasan.

BAB V. KESIMPULAN

Merupakan bab yang menguraikan kesimpulan dari hasil penelitian dan hal hal yang didapat selama melakukan penelitian film Paddle Pop Dinoterra.