

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Penelitian ini berfokus pada analisis naratif film dalam waralaba film *Marvel Cinematic Universe* atau disingkat MCU. Dalam penelitian ini, struktur dan alur cerita dalam waralaba film MCU diidentifikasi berdasarkan pada analisis naratif film oleh model Tzvetan Todorov untuk mengetahui bagaimana naratif dalam beberapa film disusun menjadi sebuah alur cerita yang runtut dan berkelanjutan. Adapun analisis naratif dilakukan dengan membagi waralaba MCU berdasarkan pada tiga fase – yang disebut dengan *The Infinity Saga* – dan memilih alur cerita relevan pada beberapa film untuk dibandingkan berdasarkan struktur narasi Todorov (ekuilibrium awal, gangguan, ekuilibrium akhir).

Film merupakan salah satu media komunikasi massa yang digemari oleh masyarakat. Kemampuan film dalam menyentuh berbagai lapisan masyarakat tidak lepas dari bagaimana film mampu untuk menangkap berbagai realitas dan merefleksikan suatu fenomena sosial masyarakat untuk ditampilkan ke dalam layar lebar. Fungsi film selain menjadi sarana hiburan, juga digunakan sebagai media pendidikan dan pengajaran. Oleh sebab itu, film memiliki kemampuan untuk dapat mempengaruhi audiens yang menyaksikannya (Effendy, 2003). Selain itu, film juga menjadi sebuah sarana pengekspresian diri bagi para pembuat film untuk menyampaikan ide serta gagasan mereka lewat sebuah karya seni yang unik dan bermakna.

Tidak seperti media komunikasi massa lainnya, film menyampaikan informasi melalui audio visual yang mengandung cerita serta elemen-elemennya, seperti suara, gambar, dialog, dan sebagainya. Sehingga, pesan yang disampaikan dalam film dapat

dengan mudah untuk dipahami dan diinterpretasi serta meninggalkan efek yang beragam bagi khalayak, baik positif maupun negatif.

Industri film mulai memproduksi film dengan berbagai macam tema, sehingga mampu mengakomodir dan menjangkau pasar audiens yang lebih luas. Oleh karena itu, para pembuat film dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menciptakan jenis-jenis film yang diminati. Berangkat dari tuntutan tersebut, lahirlah sebuah genre film. Genre film merupakan klasifikasi dari kumpulan film-film yang memiliki karakteristik dan ciri-ciri yang sama. Kehadiran genre memberikan variasi gaya penceritaan pada film, sehingga individu atau kelompok masyarakat tertentu memiliki preferensi dalam menonton sebuah film. Genre film juga memberikan keakraban dengan genre tertentu yang muncul dari pengulangan dan variasi film-film terdahulu, sehingga mampu menghadirkan ekspektasi dalam benak audiens (Langford, 2005).

Berkembangnya industri film dalam kurun waktu beberapa tahun kebelakang, memberikan waktu yang cukup untuk mendorong adanya inovasi dalam genre film. Karena genre film sendiri tidak bersifat statis melainkan bersifat dinamis, genre dapat berubah seiring dengan minat dan preferensi dari audiens. (Lacey, 2000). Untuk itu, beberapa pembuat film mencoba mengembangkan genre-genre yang telah ada dan bereksperimen dengan genre film yang ada. Perkembangan ini tidak hanya sekedar menciptakan sebuah genre film baru, tetapi juga memperluas elemen-elemen yang ada dalam sebuah genre dan memunculkan beberapa sub-genre dibawahnya. Seperti bagaimana genre film aksi yang menurunkan beberapa sub-genre, seperti bela diri, perang, pahlawan super, dan sebagainya.

Apabila melihat sejarah dan asal usulnya, genre pahlawan super berakar dari sosok *hero* atau pahlawan yang digambarkan dalam cerita-cerita mitologi zaman dahulu. Menurut kamus Merriam-Webster (2010), kata pahlawan didefinisikan sebagai:

a) mythological or legendary figure often of divine descent endowed with great strength or ability, b) an illustrious warrior, c) a person admired for achievements and noble qualities, d) one who shows great courage, e) the principal male character in a literary or dramatic work, f) the central figure in an event, period, or movement.

Pada cerita mitologi kebudayaan Yunani Kuno, disebutkan sejumlah karakter pahlawan, diantaranya Hercules, Perseus, dan Jason. Karakter tersebut dikisahkan menjelajahi daratan dan mengarungi lautan serta mengalahkan makhluk-makhluk mitologi mengerikan. Karakteristik yang menonjol dari kisah-kisah tersebut adalah bagaimana para pahlawan tersebut digambarkan dengan sifat dan kepribadian yang mulia, kekuatan yang diluar akal sehat, serta pencapaian atau jasa yang telah mereka lakukan. Nilai-nilai tersebut yang kemudian menginspirasi para pembuat film untuk memperkenalkannya kepada khalayak luas dengan mengadaptasinya ke dalam layar lebar, diantaranya seperti *Hercules* (1997), *Clash of the Titans* (1981), dan *Troy* (2004).

Konsep pahlawan dalam film mengalami perkembangan dari masa ke masa untuk menyesuaikan dengan zaman. Pahlawan tidak lagi hanya identik dengan karakter yang berasal dari kisah-kisah mitologi ribuan tahun yang lalu. Saat ini, karakter pahlawan diciptakan dengan karakteristik yang lebih membumi, lebih dekat dengan kehidupan masyarakat, namun tetap mempertahankan nilai-nilai dari seorang pahlawan. Beberapa karakter pahlawan yang diciptakan mengambil inspirasi dari karakter pahlawan dalam mitologi yang menampilkan kemampuan-kemampuan luar biasa dan diluar nalar manusia, seperti kekuatan super, kecepatan kilat, kekebalan, dan lain sebagainya. Singkatnya, karakter pahlawan pada zaman modern tidak lepas dari pengaruh karakter pahlawan pada zaman dahulu. Definisi dari *superhero* atau pahlawan super menurut kamus Merriam-Webster (2010) adalah:

“A fictional hero having extraordinary or superhuman power, also an exceptionally skillful or successful person”

Terlepas dari definisi diatas, tidak semua karakter pahlawan super yang diciptakan digambarkan memiliki kemampuan yang luar biasa. Pahlawan super seperti *Iron Man* atau *Batman* yang berasal dari komik Marvel dan DC merupakan seorang manusia biasa. Namun, mereka memiliki kecerdasan dalam memanfaatkan teknologi dan sumber daya yang mereka miliki dengan baik untuk mengatasi kelemahan mereka demi membela kebenaran. Dalam tingkatan tertentu, kedua pahlawan super bahkan dapat disejajarkan dengan para pahlawan super lain yang memiliki kemampuan super.

Genre pahlawan super berkembang hingga menjadi salah satu genre film yang berhasil mendominasi *box office* dunia dalam setiap perilisannya. Hal ini tidak lepas dari adanya dua studio film seperti *The Walt Disney Company* dan *Warner Bros* yang masing-masing memegang hak lisensi atas *Marvel Comics* dan *DC Comics*. Keduanya merupakan sumber dari adaptasi karakter-karakter pahlawan super yang kini dinikmati oleh audiens di seluruh dunia. Saat ini, produksi film serta serial televisi Marvel ditangani oleh studio film *Marvel Studios*. Sementara produksi film-film DC berada dalam naungan *Warner Bros. Pictures*.

Kedua studio film tersebut telah berkecimpung dalam industri perfilman global dengan memproduksi dan merilis film-film bergenre pahlawan super. Berbekal nostalgia dan kesuksesan dari karakter-karakter tersebut di masa lalu, mereka berlomba-lomba untuk membawa karakter-karakter tersebut ke layar lebar. Hanya saja, mengandalkan karakter pahlawan super yang sudah memiliki “nama” saja tidak cukup. Untuk itu, dibutuhkan “perluasan” agar audiens tidak bosan dengan mengadaptasi karakter baru. Sayangnya, sebagian besar dari karakter-karakter baru yang akan diadaptasi tidak dikenal secara luas oleh khalayak. Studio film pun mengembangkan cara dengan memasukkan karakter-karakter pahlawan super tersebut ke dalam beberapa film, membawanya ke dalam dunia yang sama, dan menyatukannya dengan satu alur cerita utama yang bertindak sebagai penghubung antara satu film dengan yang lain. Konsep tersebut kemudian dikenal dengan nama *Transmedia Storytelling*.

Transmedia Storytelling merupakan proses kompleks dimana elemen-elemen penting dari sebuah cerita tersebar ke dalam beberapa media secara sistematis dengan tujuan untuk menciptakan sebuah pengalaman menikmati hiburan yang unik dan terkoordinasi (Jenkins, 2007). Masing-masing media dapat berkembang secara mandiri, menciptakan cabang baru, dan memperkaya cerita dengan berpedoman pada naratif yang telah disusun.

Aplikasi dari konsep ini selanjutnya diterapkan pada pembuatan serial film. Sederhananya, konsep serial film mengacu pada kumpulan film-film yang saling terhubung antara satu sama lain berdasarkan naratif cerita yang sama. Namun, serial film tidak memiliki aturan berapa banyak film yang dapat saling terhubung sehingga kemudian dapat disebut sebagai serial film. Umumnya, serial film membatasi pada dua film (duologi) penyusun, seperti “Duologi *IT*”, yang merupakan film bergenre horor adaptasi dari novel berjudul sama karya penulis Stephen King atau tiga film (trilogi) penyusun, seperti “Trilogi *The Lord of The Rings*”, yang merupakan film bergenre fantasi adaptasi dari novel karya penulis J.R.R. Tolkien. Namun, serial film juga dapat tersusun dari empat film atau lebih, seperti serial film *Star Wars* yang memiliki 12 seri film penyusun. Selain itu, serial film juga tidak dibatasi dalam bagaimana naratif cerita dibangun antar film. Di dalam serial film, dapat memuat beberapa jenis penceritaan, seperti film yang melanjutkan cerita dari film sebelumnya (sekuel), film yang menceritakan peristiwa yang berlatar sebelum film utama terjadi (prekuil), dan film yang sepenuhnya berfokus pada tokoh/karakter tertentu dari film utama (*spin off*).

Beberapa serial film terkadang merupakan salah satu bagian dari sebuah *film franchise* atau waralaba film. Menurut Andrew (2007), *franchise* merupakan sebuah sistem dimana pemilik waralaba memberikan akses terhadap seluruh atau sebagian properti intelektual yang mereka kuasai, berupa lisensi dan merek dagang untuk disewa, atau dijual kepada pihak lain sebagai bagian dari hubungan bisnis jangka panjang. Istilah waralaba kerap digunakan dalam industri restoran cepat saji, seperti *McDonalds* dan *KFC*. Namun, penggunaannya juga dapat mencakup bisnis media dan

hiburan, termasuk dalam industri perfilman. Beberapa waralaba film yang telah dikenal dan mendulang kesuksesan secara global diantaranya *Marvel Cinematic Universe*, *Star Wars*, *Wizards World*, *DCEU*, dan sebagainya. Industri perfilman Indonesia kini sedang berusaha untuk membangun waralaba film sendiri bernama Jagat Sinema Bumilangit (*Bumilangit Cinematic Universe*), yang terinspirasi dari kisah-kisah komik legendaris Indonesia yang telah ada sejak tahun 1960-an. Karakter-karakter pahlawan super tersebut merupakan karya dari beberapa pengarang yang berbeda dan nantinya akan dapat bertemu cerita dalam satu penerbitan dibawah Jagat Sinema Bumilangit.

Marvel Cinematic Universe atau disingkat MCU merupakan salah satu waralaba film bergenre superhero yang berfokus pada kisah-kisah pahlawan super hasil adaptasi komik dalam semesta Marvel. Ide awal terbentuknya MCU pertama kali dicetuskan oleh Kevin Feige. Sebagai seorang penggemar komik pahlawan super, Kevin Feige membayangkan sebuah “semesta fiksi” dimana beberapa pahlawan super dari Marvel dapat muncul dalam film secara individu dan kemudian menggabungkannya ke dalam sebuah film melalui *crossover*. Di tahun 2020, *Marvel Studios* telah memproduksi dan merilis total 23 film. Masing-masing film disutradarai oleh beberapa sutradara kenamaan, seperti Jon Favreau, Joss Whedon, James Gunn, Ryan Coogler, Anthony dan Joe Russo, serta dibintangi oleh aktor dan aktris yang telah berhasil meraih penghargaan bergengsi dalam industri perfilman, diantaranya Robert Downey Jr., Chris Evans, Scarlet Johansson, Chadwick Boseman, Benedict Cumberbach, Brie Larson, dan masih banyak lagi.

Film pertama MCU diawali dengan *Iron Man* (2008) hingga *Spider-Man: Far From Home* (2019) sebagai film ke-23 dalam MCU. Selanjutnya, ke dua puluh tiga film tersebut dikelompokkan ke dalam 3 fase yang dikenal dengan nama “*The Infinity Saga*”. Saat ini, MCU telah memasuki fase keempatnya dengan sejumlah film dan serial televisi yang berada dalam tahap pengembangan dan dijadwalkan rilis dalam beberapa tahun ke depan.

Dengan jumlah film yang telah dirilis serta beberapa sutradara dan aktor terkenal yang terlibat didalamnya, MCU telah menapakkan diri sebagai salah satu proyek waralaba film yang paling berpengaruh dalam industri perfilman. Sejak dirilis film pertama di tahun 2008 hingga tahun 2020, MCU telah meraih total pendapatan *box office* di seluruh dunia sebesar 22.5 miliar dolar Amerika atau setara dengan 320.9 triliun rupiah, menjadikannya waralaba film dengan pendapatan tertinggi sepanjang masa, mengalahkan beberapa waralaba film terkenal lainnya seperti *Star Wars*, *Harry Potter*, *DC*, dan *The Lord of The Rings* (CNBC, 2021). Dengan kesuksesan yang diraih, MCU juga menginspirasi munculnya beberapa proyek lainnya seperti bentuk buku komik, permainan video, musik, pameran, taman bermain tematik, dan sebagainya. Tidak hanya itu, beberapa film MCU juga menuai berbagai prestasi dengan meraih piala dalam beberapa ajang penghargaan internasional, seperti *Academy Awards*, *Golden Globe*, *Grammy*, *Saturn Awards*, dan *MTV Awards*.

Berdasarkan data diatas, maka dapat disimpulkan bahwa MCU merupakan waralaba film yang sukses, baik dari segi komersial maupun budaya dan telah mendapatkan banyak sekali respon dan tanggapan positif dari berbagai pihak. Untuk dapat mempertahankan formula dalam menceritakan sebuah kisah yang berbeda dalam setiap filmnya, namun tetap saling terhubung dengan naratif penceritaan yang sama adalah sebuah pencapaian yang luar biasa.

Oleh sebab itu, peneliti menganggap penelitian ini sangat menarik dan penting untuk dilakukan dalam rangka analisis naratif film MCU. Dalam penelitian ini, struktur dan alur cerita waralaba film MCU diidentifikasi berdasarkan pada analisis naratif film yang dikemukakan oleh Tzvetan Todorov untuk mengetahui bagaimana naratif dalam beberapa film disusun menjadi sebuah alur cerita yang berkelanjutan. Adapun analisis naratif dilakukan dengan membagi waralaba MCU berdasarkan pada tiga fase – yang disebut dengan *The Infinity Saga* – dan memilih alur cerita relevan pada beberapa film untuk dibandingkan berdasarkan struktur narasi Todorov (ekuilibrium awal, gangguan, ekuilibrium akhir). Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dan

pemahaman mendalam pada studi media, terutama dalam mengidentifikasi struktur dan alur cerita sebuah waralaba film.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana struktur dan alur cerita dalam waralaba film *Marvel Cinematic Universe* menurut Analisis Naratif Film Model Tzvetan Todorov?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi struktur dan alur cerita dalam waralaba film *Marvel Cinematic Universe* berdasarkan pada analisis naratif film oleh model Tzvetan Todorov.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dalam disiplin ilmu studi Komunikasi, terutama pada bidang media. Lebih lanjut, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai rujukan yang membantu peneliti lain berkaitan dengan analisis naratif film menggunakan model Tzvetan Todorov.

1.4.2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi peneliti maupun pembuat film yang berkeinginan untuk menambah wawasan berkenaan tentang analisis naratif dalam sebuah waralaba film.

1.5. Tinjauan Pustaka

1.5.1. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan analisis naratif dan digunakan oleh peneliti sebagai sumber referensi dan rujukkan dalam melakukan penelitian diantaranya adalah sebagai berikut:

Penelitian pertama berjudul **“Studi Narasi Tzvetan Todorov dalam Film Tiga Srikandi”** oleh Fitri Askiyati, mahasiswa S1 program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Penelitian ini berfokus pada analisis struktur narasi film Tiga Srikandi. Film Tiga Srikandi berkisah tentang perjalanan tiga pemanah perempuan Indonesia yang berhasil menorehkan sejarah dengan meraih medali untuk pertama kalinya dalam gelaran Olimpiade 1988 di Seoul, Korea Selatan. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian secara kualitatif berdasarkan metode analisis struktur Tzvetan Todorov. Sementara sumber penelitian didapatkan melalui observasi film, wawancara dengan penulis skenario film, dan dokumentasi. Hasil penelitian menemukan bahwa struktur naratif dalam film Tiga Srikandi sesuai dengan pembagian tiga babak yang digagas oleh Tzvetan Todorov, yaitu alur awal, tengah, dan akhir.

Penelitian kedua berjudul **“Analisis Struktur Naratif dan Unsur Sinematik Film *Yakuza Apocalypse* Karya Takahashi Mike”** oleh Aulia Imam Fikri, mahasiswa S1 program studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro Semarang. Penelitian ini berfokus pada analisis struktur naratif dan hubungannya terhadap unsur sinematik film. Film *Yakuza Apocalypse* berkisah tentang pimpinan organisasi Yakuza bawah tanah dari Jepang bernama Kamiura yang adalah seorang vampir, makhluk pengisap darah. Penelitian dilakukan melalui pengumpulan data penelitian yang didapat melalui observasi film dan studi kepustakaan dan dianalisis berdasarkan teori struktural sastra Himawan Pratista untuk mengetahui unsur-unsur naratif dan sinematik dalam film. Sedangkan teori pengkajian fiksi oleh Burhan Nurgiyantoro digunakan

untuk mengetahui watak karakter dalam film. Selanjutnya, hasil penelitian disajikan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Kesimpulan dari hasil penelitian menemukan beberapa aspek penting dalam film, seperti tokoh, elemen ruang, elemen waktu, konflik, tema, pola struktur naratif, dan hubungan antara unsur naratif dan unsur sinematik.

Penelitian ketiga berjudul **“Struktur Naratif Film Kartini Karya Sutradara Hanung Bramantyo”** oleh Septian Khrisna Widyasmara, mahasiswa S1 program studi Televisi dan Film jurusan Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Surakarta. Penelitian ini berfokus pada deskripsi struktur naratif film Kartini. Film Kartini berkisah tentang perjuangan Raden Adjeng Kartini dalam menuntut kesetaraan gender bagi perempuan-perempuan lokal, terutama dalam mengenyam pendidikan yang lebih tinggi pada awal tahun 1900-an. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif, sementara pengumpulan data didapat melalui studi kepustakaan dan dipaparkan dengan metode deskriptif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penerapan struktur naratif film terdiri atas tema, latar, dan pembagian struktur cerita berdasarkan tiga babak, yaitu babak pertama (pembuka), babak kedua (konflik), dan babak ketiga (penutup).

1.5.2. Narasi

Narasi menjadi salah satu unsur terpenting dalam pembentukan sebuah film. Kata narasi berasal dari bahasa latin *narre*, yang berarti “membuat tahu” (Eriyanto, 2013). Sebuah peristiwa disusun dengan tahapan dan urutan yang jelas serta memiliki awal dan akhir. Hal ini bermaksud agar audiens dapat mengetahui secara pasti bagaimana cerita disajikan. Namun, tidak semua peristiwa dapat disebut sebagai narasi. Dalam peristiwa nyata, tahapan-tahapan tersebut tidak selalu dapat ditemukan. Misalnya, jadwal perjalanan kereta api atau siaran televisi.

Sebuah narasi mengandung dua unsur utama, yaitu cerita dan plot. Cerita merupakan urutan peristiwa yang terjadi secara kronologis dan dimasukan oleh pembuat film ke dalam karya mereka. Unsur cerita biasanya lebih berfokus pada apa makna yang terkandung dalam kejadian tersebut. Sedangkan plot merupakan segala sesuatu yang ditampilkan secara eksplisit ke dalam bentuk teks. Plot juga bisa diartikan sebagai skema yang didesain oleh pembuat film untuk menguatkan skenario dari cerita yang ditulis.

Selanjutnya, Ida (2011) menyebut bahwa narasi terdiri dari urutan-urutan yang sifatnya linear, tidak acak, tetapi terstruktur secara logis. Proses ini terjadi secara berkesinambungan dan ditandai dengan hubungan sebab-akibat. Pertama, sebuah cerita dimulai dengan sebuah awalan. Selanjutnya, terjadi situasi yang merupakan tindak lanjut dari bagian sebelumnya. Terakhir, adalah bagian yang menjadi penutup dari keseluruhan cerita.

Analisis naratif sebagai metode penelitian digunakan untuk memahami dan mengetahui struktur naratif dari sebuah film, baik fiksi maupun non-fiksi. Dalam analisis naratif, terdapat seperangkat aturan yang harus dipahami dalam rangka membaca alur dan struktur cerita melalui gambar visual dalam film. Karena pada hakikatnya, naratif film membawa informasi yang ingin disampaikan oleh pembuat film tentang bagaimana cerita dibuat dan dikembangkan sehingga menjadi sebuah film (Ida, 2014).

Menurut Branston dan Stafford (2010), terdapat empat model analisis naratif, diantaranya :

- a) Analisis naratif menurut Tzvetan Todorov, yang memiliki susunan urutan alur awal, tengah, dan akhir.
- b) Analisis naratif menurut Vladimir Propp, yang berfokus pada tujuh aspek karakter dalam cerita (pahlawan, penjahat, putri, penolong, pengirim, pendonor, dan pahlawan palsu).

- c) Analisis naratif menurut Levi-Strauss, yang menekankan pada aspek kebahasaan dalam film.
- d) Analisis naratif menurut Joseph Campbell, yang menjelaskan keterkaitan antara narasi dengan mitos.

1.5.3. Analisis Naratif menurut Model Tzvetan Todorov

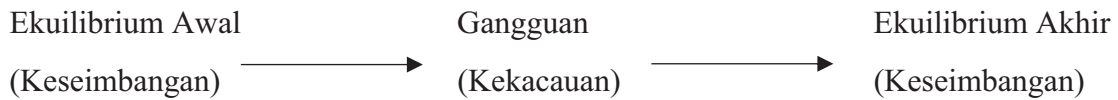
Tzvetan Todorov memandang bahwa sebuah cerita memiliki susunan atau struktur tertentu yang seimbang. Lebih lanjut, Todorov menganggap bahwa narasi merupakan rangkaian yang runtut, karena mempunyai urutan kronologis, motif dan plot, dan hubungan sebab akibat dari suatu peristiwa (Eriyanto, 2013). Unsur-unsur penyusun narasi menurut Todorov terdiri dari tiga bagian: awal, tengah, dan akhir.

Bagian awal atau ekuilibrium awal ditandai dengan dimulainya keseimbangan awal. Pada bagian ini, audiens diperkenalkan pada kondisi awal yang biasanya cenderung netral. Tujuannya adalah agar audiens memahami peristiwa yang kemungkinan akan terjadi pada bagian selanjutnya. Bagian ini juga menjadi bagian yang penting, sebab disinilah para audiens menentukan apakah sebuah cerita memiliki daya tarik dan layak untuk disimak.

Bagian tengah merupakan bagian utama dalam sebuah cerita. Disini, kondisi awal yang sudah dipersembahkan kepada audiens sebelumnya mendapatkan sebuah gangguan. Gangguan yang terjadi biasanya sudah diisyaratkan pada bagian awal dalam bentuk tersirat maupun tersurat. Hanya saja, perwujudannya baru memberikan dampak pada babak pertengahan.

Bagian akhir atau ekuilibrium akhir adalah bagian yang mengandung usaha untuk menghentikan gangguan sehingga situasi kembali kepada keseimbangan semula (ekuilibrium akhir). Pada bagian ini, seluruh gangguan dalam proses menuju

penyelesaian. Bagian ini juga menjadi penutup dari keseluruhan cerita. Berikut merupakan gambaran struktur narasi menurut Tzvetan Todorov:



Selanjutnya, Nick Lacey (2000) memodifikasi struktur naratif yang diusulkan Todorov dan mengembangkannya menjadi lima bagian. Modifikasi dilakukan dengan menambahkan tahapan yang terjadi di bagian gangguan menuju ke bagian akhir. Berikut adalah tabel perbandingan dari struktur narasi Todorov dan Lacey :

No	Struktur Narasi oleh Todorov	Struktur Narasi oleh Lacey
1.	Ekuilibrium (Keseimbangan)	<i>a state of equilibrium at the outset</i> (Kondisi keseimbangan dan keteraturan)
2.	Gangguan (Kekacauan)	<i>a disruption of the equilibrium by some action</i> (Gangguan terhadap keseimbangan oleh suatu tindakan)
3.	-	<i>a recognition that there has been a disruption</i> (Kesadaran adanya gangguan)
4.	-	<i>an attempt to repair the disruption</i> (Upaya untuk memperbaiki gangguan)
5.	Ekuilibrium (Keseimbangan)	<i>a reinstatement of the equilibrium</i> (Pemulihan menuju keseimbangan)

Tabel 1.1. Tabel Perbandingan Struktur Narasi Todorov dan Lacey

Lebih lanjut, penjelasan mengenai struktur narasi Lacey adalah sebagai berikut :

- Kondisi keseimbangan dan keteraturan

Struktur pertama diawali dengan kondisi keseimbangan yang menggambarkan situasi di suatu tempat. Cerita juga dapat dimulai dengan menceritakan kisah dari karakter utama.

- Gangguan terhadap keseimbangan oleh suatu tindakan

Struktur kedua merupakan tahap munculnya gangguan yang mulai merusak kondisi keseimbangan. Gangguan ini disebabkan oleh tindakan atau pengaruh karakter lain yang merupakan sosok antagonis dalam cerita.

- Kesadaran adanya gangguan

Struktur ketiga mulai menyebabkan gangguan yang semakin besar, sehingga dampaknya dapat dirasakan oleh karakter utama. Tahap ini juga menandai dimulainya babak utama dari sebuah cerita (klimaks).

- Upaya untuk memperbaiki gangguan

Struktur keempat merupakan tahap dimana karakter utama menangani gangguan dan mengembalikan kondisi keseimbangan. Dalam usahanya, karakter utama tak jarang mengalami kegagalan dalam menyelesaikan gangguan.

- Pemulihan menuju keseimbangan

Struktur kelima adalah penutup dari keseluruhan cerita. Gangguan yang ditimbulkan oleh karakter antagonis telah berhasil dihentikan dan situasi kembali dalam keadaan semula (Eriyanto, 2013).

1.5.4. Film

Secara sederhana, film merupakan sebuah karya seni yang menggabungkan dua unsur berbeda, yaitu audio dan visual agar menjadi satu kesatuan dengan tujuan untuk menyampaikan informasi kepada khalayak. Dalam pasal 1 ayat (1) UU Nomor 33

Tahun 2009 tentang Perfilman disebutkan bahwa yang dimaksud dengan film adalah karya seni yang menjadi salah satu bentuk media komunikasi massa dan dibuat berdasarkan pada kaidah-kaidah sinematografi. Dari pengertian tersebut, maka film merupakan sebuah bentuk karya seni yang menjadi wadah untuk mengekspresikan ide dan gagasan serta sebagai metode penyampaian pesan dari para pembuat film melalui proses perekaman dengan menggunakan kecanggihan teknologi yang dapat dipertontonkan kepada khalayak.

Secara umum, unsur pembentuk film dapat dibagi menjadi dua, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif merupakan bahan cerita yang nantinya diolah menjadi sebuah film, dan terdiri dari sistem naratif serta non-naratif. Sistem naratif adalah kategori film yang memiliki susunan struktur cerita yang membentuk hubungan sebab-akibat. Sedangkan sistem non-naratif adalah kategori film yang tidak memiliki susunan struktur cerita yang koheren (Sumarno, 2005). Unsur sinematik merupakan cara pengolahan dari sebuah film. Terdapat empat elemen utama dalam unsur sinematik, yaitu *mise-en-scene*, sinematografi, penyuntingan (*editing*), dan tata suara.

Mise-en-scene adalah segala sesuatu yang terjadi di depan kamera dalam sebuah produksi film, seperti tokoh, penokohan, kostum dan rias wajah (*make up*), latar, dan pencahayaan.

Sinematografi adalah teknik yang berkaitan dengan cara memegang kamera dan pengambilan gambar dalam film. Lebih jelasnya, teknik ini bergantung pada koordinasi antara sutradara dalam membayangkan serta mengarahkan adegan yang terjadi dengan kameramen yang bertugas untuk mengatur sudut pandang dalam proses pengambilan gambar. Sinematografi terdiri dari dua aspek, yaitu pengambilan gambar dan *framing*.

Penyuntingan (*editing*) adalah tahap dimana adegan-adegan yang sebelumnya telah diambil dan diseleksi untuk kemudian disusun menjadi sebuah kesatuan. Tahap

ini merupakan tahap yang paling penting dalam menentukan kualitas serta hasil akhir dari sebuah film yang diproduksi.

Tata suara merupakan salah satu aspek sinematis yang penting dalam film. Kehadiran tata suara dapat membantu menghidupkan suatu adegan dalam film sehingga menjadi lebih nyata dan dramatis. Tata suara terdiri dari beberapa aspek diantaranya musik, dialog, dan efek suara (Pratista, 2008).

1.5.5. Transmedia Storytelling

Dalam bukunya yang berjudul *Convergence Culture: When Old and New Media Collide*, Jenkins (2006) menyatakan bahwa *transmedia storytelling* merupakan proses dimana elemen-elemen penting dari sebuah cerita fiksi disebar di berbagai media secara sistematis, dengan tujuan untuk menciptakan pengalaman baru dalam menikmati hiburan yang menyatu dan terkoordinasi. Masing-masing media dapat berkembang dan menghasilkan sesuatu yang baru dibawahnya. Contohnya, waralaba film *Harry Potter* yang berawal dari novel karya J.K. Rowling berkembang dan kemudian melahirkan beberapa proyek yang tersebar dalam berbagai jenis media, seperti film adaptasi, permainan video, cerita pendek, pertunjukkan musikal, dan lain sebagainya.

Cerita-cerita yang bersifat transmedia tidak hanya berdasarkan pada sebuah karakter individu atau suatu cerita semata, tetapi juga dapat terdiri dari kumpulan dunia fiksi yang kompleks serta memuat beberapa karakter dan cerita yang saling berhubungan. Karena proses ini membutuhkan keterhubungan yang tinggi, maka agar dapat bekerja secara efektif diperlukan keterlibatan dari pihak-pihak yang memiliki kewenangan dalam penyusunan naratif utama untuk terlibat dalam proses pembuatan proyek-proyek independen yang berlangsung dibawahnya. Dengan kata lain, proses

kolaborasi tersebut benar-benar harus diawasi dan didorong dalam seluruh divisi (Jenkins, 2007).

Selain itu, setiap bagian dari proyek transmedia harus dapat dinikmati secara individu dan tetap menawarkan cerita yang mudah dipahami tanpa memerlukan pemahaman pada tingkatan tertentu. Bagi audiens, ini akan memberikan pengalaman yang unik serta keterlibatan dalam aspek “memperkaya naratif utama secara keseluruhan”. Adanya “*world-building*” juga akan mendorong keinginan untuk lebih memahami cerita dan mengonsumsi lebih banyak media yang ditawarkan. Bagi produsen film, ini dapat berfungsi sebagai “*point of entry*” yang digunakan untuk menembus segmen-segmen pasar potensial yang sebelumnya belum terjamah dengan jenis media tersebut (Jenkins, 2007).

1.6. Metodologi Penelitian

1.6.1. Pendekatan dan Fokus Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif berfokus pada pengamatan suatu objek dalam kondisinya yang alami dan tanpa adanya intervensi dari luar. Teknik pengumpulan data dilakukan secara induktif dan hasil dari penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi (Ahmad dan Afifuddin, 2009).

Tujuan penggunaan pendekatan kualitatif adalah untuk memahami suatu objek secara mendalam sehingga menghasilkan temuan berupa data deskriptif yang akurat dan faktual tanpa melalui proses penghitungan atau pengukuran statistik. Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif berfokus pada analisis naratif film dalam waralaba film MCU berdasarkan pada model struktur Tzvetan Todorov yang terdiri dari ekulibrium awal, gangguan, dan ekuilibrium akhir.

1.6.2. Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe penelitian deskriptif yang bertujuan untuk memunculkan pemahaman tentang bagaimana dan mengapa suatu gejala atau realitas dapat terjadi (Pawito, 2007).

Tipe penelitian ini dipilih karena dinilai dapat digunakan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan struktur alur cerita dari film-film dalam waralaba film MCU.

1.6.3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada model struktur analisis naratif film oleh Tzvetan Todorov yang terdiri atas tiga bagian, yaitu ekuilibrium awal, gangguan, dan ekuilibrium akhir. Metode penelitian dipilih sebagai sumber acuan dalam mengidentifikasi dan mendeskripsikan struktur alur cerita dari film-film dalam waralaba film MCU.

1.6.4. Objek Penelitian

Objek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada film-film dalam lingkup waralaba film MCU. Pemilihan objek penelitian didasarkan pada penetapan alur cerita menyeluruh dari ke dua puluh tiga film awal *Marvel Cinematic Universe* yang disebut dengan “*The Infinity Saga*”.

1.6.5. Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian ini didasarkan pada model struktur analisis naratif oleh Tzvetan Todorov yang terdiri dari ekuilibrium awal, gangguan, dan ekuilibrium akhir. Analisis data dilakukan dengan mengamati elemen-elemen film, seperti tokoh, plot, adegan, dan latar tempat/waktu.

1.6.6. Jenis dan Sumber Data

1. Data Primer

Data primer merupakan sumber data utama yang memberikan informasi secara langsung kepada peneliti. Data primer dalam penelitian ini berupa video dua puluh tiga film awal dari *Marvel Cinematic Universe*.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang sifatnya pelengkap bagi informasi yang didapat dari data primer. Data sekunder diperoleh melalui beberapa sumber referensi diantaranya buku, artikel, jurnal, situs web yang dinilai relevan.

1.6.7. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk penelitian ini diperoleh melalui dua cara, yaitu:

a. Observasi

Merupakan proses pengamatan, pencatatan, dan pertimbangan secara akurat hubungan antar fenomena yang terjadi yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian (Imam, 2013). Hasil observasi

berupa pengetahuan mengenai peristiwa, suasana, dan adegan yang didapat dengan menyaksikan objek dari penelitian ini, yaitu film-film dalam waralaba film MCU.

b. Dokumentasi

Data yang didapat untuk dokumentasi berasal dari karya-karya literatur seperti buku, artikel, jurnal, situs web, serta referensi dari sumber-sumber lainnya yang relevan dalam penelitian ini.

1.6.8. Teknik Analisis Data

Tahapan analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu:

1. Reduksi Data

Tahap pertama merupakan proses seleksi dari seluruh data yang telah dikumpulkan untuk penelitian. Hal ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam melakukan pemrosesan data sesuai dengan permasalahan yang ingin dicari dalam penelitian ini. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengambilan elemen-elemen film (tokoh, plot, adegan, latar tempat/waktu) berdasarkan unit analisis. Pengambilan data melalui sumber-sumber literatur juga dilakukan sebagai bahan rujukan tambahan.

2. Penyajian Data

Setelah melalui proses reduksi data, hasil kemudian diolah untuk melihat seperti apa struktur dan alur cerita yang diterapkan dalam waralaba film MCU berdasarkan metode analisis naratif oleh Tzvetan Todorov yang terdiri dari:

a. Ekuilibrium awal

Bagian pertama merupakan pengenalan audiens terhadap situasi awal cerita yang seimbang. Bagian ini juga menentukan apakah sebuah cerita memiliki daya tarik bagi audiens.

b. Gangguan

Bagian kedua merupakan tahap dimana keseimbangan awal mulai mendapatkan sebuah gangguan. Bagian ini juga menjadi klimaks dari sebuah cerita.

c. Ekuilibrium akhir

Bagian ketiga adalah bagian akhir cerita yang ditandai dengan adanya usaha untuk menghentikan gangguan dan mengembalikan situasi kembali pada keseimbangan semula. Bagian ini juga menjadi penutup dari keseluruhan cerita yang telah dibangun.

Selanjutnya, data kemudian disajikan dalam bentuk narasi beserta bukti –bukti pendukung lain berupa potongan gambar dalam film untuk dipaparkan secara deskriptif.

3. Verifikasi dan Penarikan Kesimpulan

Tahap terakhir adalah proses verifikasi, yaitu menguji kembali kebenaran dari hasil penelitian berdasarkan fakta untuk memperoleh konfirmasi bahwa penelitian yang dilakukan telah sesuai dengan koridor yang ditetapkan, untuk kemudian dilakukan penarikan kesimpulan agar dapat dianggap sebagai penelitian yang kredibel.