

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Film bagi masyarakat merupakan bagian dari kehidupan modern dan telah menjadi sebuah kebutuhan untuk masyarakat, di mana film dapat menjadi sebuah sumber yang menginspirasi pada kehidupan masyarakat. Film yang dahulu hanya dikenal sebagai alat hiburan, lambat laun akhirnya berkembang menjadi media pendidikan, informasi, dan sebagai media ekspresi. Pesan dalam film menggunakan mekanisme lambang-lambang yang ada di pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan, dan sebagainya.

Film dianggap sebagai media komunikasi yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya karena sifatnya yang audio visual, dengan suara dan gambar yang hidup. Film dapat bercerita banyak dalam waktu yang singkat, ketika menonton film maka penonton seolah-olah menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bahkan dapat mempengaruhi audiens. Film mempunyai satu sasaran yaitu menarik perhatian orang terhadap muatan-muatan masalah yang dikandung, selain itu film dapat dirancang untuk melayani keperluan publik terbatas maupun publik yang seluas-luasnya.

Di saat film masih menjadi tontonan utama, tiada hari masyarakat tanpa menyaksikan film. Pada saat ini film sudah banyak masuk ke layar televisi di masing-masing rumah, sedangkan pada jaman dahulu orang-orang menikmati film dapat hanya menontonnya di gedung-gedung bioskop namun untuk jaman sekarang banyak film yang sudah ditayangkan pada layar televisi sehingga masyarakat pun tidak harus pergi ke gedung bioskop.

Film merupakan media hiburan bagi penikmatnya, tetapi dalam kenyataannya, film tidak hanya sekedar sebuah karya seni yang lantas bersama-sama dapat dinikmati, lebih dari itu film dapat dilihat sebagai sebuah bangunan sosial dari masyarakat yang ada di mana film itu diciptakan. Film juga dapat mendeskripsikan watak, harkat, dan martabat budaya bangsa sekaligus memberikan manfaat dan fungsi yang luas bagi bidang ekonomi, sosial, dan budaya.

Film berfungsi sebagai duta dalam pergaulan antar bangsa. Film merupakan karya cipta manusia yang berkaitan erat dengan berbagai aspek kehidupan, mampu menghubungkan gambaran masa lampau dan sekarang, mencerdaskan dan mencerahkan bangsa karena memberikan nilai-nilai keragaman yang terkandung di dalamnya, seperti sarana penerangan informasi, mengekspresikan seni dan juga pendidikan. Dilihat dari sudut mana pun, film adalah acuan autentik tentang berbagai macam hal termasuk perkembangan sejarah suatu bangsa. Film juga berfungsi sebagai duta dalam pergaulan antar bangsa.

Menurut JB Kristianto dalam Nonton Film Nonton Indonesia, film ia makna sebagai cerminan atau representasi dari kehidupan. Pengamat film di Indonesia yang berprofesi sebagai kritikus film JB Kristianto membenarkan pemahaman atas film sebagai bentuk karya seni.

“Pada awalnya saya termasuk orang yang tidak percaya pada film sebagai media kesenian. Dibandingkan dengan sastra, teater, atau musik, rasanya film hanyalah pabrik hiburan tempat orang melupakan hidup kesehariannya, bukan tempat orang berkaca dan mendapatkan ilham untuk mengarungi kehidupan. Pendapat ini agak sok dan naif. Belakangan saya tahu bahwa film memiliki fungsi dan tujuan yang sangat beragam. Pandangan saya tentang film berubah ketika saya memperoleh kesempatan seminggu sekali menonton film-film Cekoslowakia di Pusat Kebudayaan Cekoslowakia pada awal 1970-an. Saya mulai menyadari bahwa film pun mampu menjadi replika kehidupan; bahwa film mampu duduk sama tinggi dengan seni sastra, teater, dan musik.”

Maka dari itu, film dapat pula menjadi media pembelajaran bagi khalayak (Kristanto,2004 : 3).

Proses komunikasi pada penelitian ini menunjukkan bahwa film juga menjadi bagian dari komunikasi massa, di mana sang sineas memberikan pesan dan makna melalui audio visual dari karya filmnya, setiap kejadian-kejadian yang terjadi pada filmnya tidaklah dibuat secara sembarang melainkan terdapat maksud dan tujuan tertentu maupun pesan moral dibalik film tersebut agar sang audiens paham apa yang ingin disampaikan oleh sang sineas.

Sebagai salah satu bentuk perkembangan media komunikasi massa, film tidak lagi dipandang sebagai hiburan yang hanya menyajikan tontonan cerita, film sudah menjadi sebuah media komunikasi yang efektif, dan jika disalahgunakan maka akan berakibat fatal, karena film mempunyai kemampuan untuk merepresentasikan berbagai pesan, baik itu pesan-pesan moral, kemanusiaan, sosial, politik, ekonomi, maupun budaya. Sehingga dapat menyebabkan kerusakan yang lebih kompleks dan mendasar.

Kelebihan film adalah karakternya yang audio-visual menjadikan film lebih kuat untuk dalam penyampaian pesan terhadap khalayak yang multikultur dan berbagai macam kalangan kelas sosial. Perasaan dan pengalaman ikut hadir saat kita menonton film menjadikan film sebagai media yang spesial karena dapat membuat khalayak ikut terbawa ke dalam dimensi film tersebut. Bagi para sineas, film merupakan media representatif atas ide-ide kreatif mereka. Serta keakraban film dengan khalayak menjadikan ide-ide dan pesan para sineas lebih gampang diterima oleh khalayak.

Ada juga kekurangan dari sebuah film, diperlukan analisa tersendiri untuk memahami unsur semiotik yang ditampilkan dalam film. Kemampuan yang dapat menembus batas-batas kultural di sisi lainnya justru membuat film yang membawa unsur tradisional susah untuk ditafsirkan bahkan hingga salah tafsir oleh khalayak yang berasal dari kelompok budaya lain. Film-film yang dibuat dalam universalitas dapat mengikis lokalitas masyarakat tertentu. Film juga dapat memberikan efek negatif bagi anak-anak, film tertentu yang memiliki unsur horor, kekerasan dan pornografi akan memberikan pengaruh negatif bagi khalayak.

Dengan perkembangan animasi yang sangat pesat dan mampu menarik minat masyarakat dari berbagai kalangan, maka dari itu ada pula sineas-sineas yang membuat film kartun dengan menggunakan teknik animasi. Film kartun tidak hanya membawa sisi positif akan tetapi juga negatif, imajinasi yang luas dapat mengembangkan kreativitas anak mengenai apa yang mereka lihat dari film kartun. Karena film kartun adalah imajinasi yang luas, termasuk di dalamnya memiliki unsur yang dapat mempengaruhi anak, akan tetapi film kartun merupakan salah satu contoh perkembangan dunia melalui media televisi dengan menggunakan tayangan animasi yang bergerak.

Film kartun juga sering dibuat dengan bertemakan pahlawan super, di mana kekuatan jahat pasti akan selalu di kalahkan oleh kebaikan. Film tentang pahlawan super ini juga selalu digemari oleh anak-anak karena film ini mampu mengasah imajinasi anak-anak serta dapat mengajari anak-anak untuk mengetahui perbedaan kebaikan dengan kejahatan. Pahlawan super umumnya adalah karakter yang mempunyai kekuatan lebih dibandingkan dengan karakter normal lainnya yang memiliki keahlian untuk terbang, kekuatan yang besar, kepekaan yang berlebih dan juga dapat menghasilkan proyektil bola energi. Tetapi ada pula pahlawan super yang tidak memiliki beberapa kemampuan hebat tersebut dengan mendalami ilmu bela diri, spionase dan juga ilmu forensik. Lalu ada pula pahlawan super yang hanya mengandalkan kepada senjata-senjata fantasi serta suplemen yang dapat menghasilkan suatu kekuatan super dan juga alat teknologi yang canggih.

Pahlawan super sering digambarkan dengan seseorang atau sekelompok yang memakai atribut tertentu seperti topeng maupun jubah, guna untuk menjaga identitas aslinya agar tidak membahayakan orang-orang di sekitar kehidupannya. Pahlawan super memiliki kode moral yang sangat tinggi, mereka rela untuk mengorbankan dirinya guna kebaikan tanpa mengharapkan imbalan apa pun, dan juga sangat menentang untuk melakukan tindakan pembunuhan.

Pahlawan super memiliki ciri-ciri yang kuat, gagah, hebat, berani, tampan dan menawan, melindungi dan menyelamatkan dunia dari kejahatan, namun berbeda dengan Big Hero 6, film animasi ini merupakan gambaran di mana sebuah karakter pahlawan super tidak terlihat seperti biasanya, para pahlawan super ini berasal dari kawan-kawan kutu buku yang terlihat tidak memiliki kekuatan-kekuatan layaknya seorang pahlawan super lainnya. Kelompok kutu buku ini mengubah dirinya menjadi pahlawan berkat kepintaran salah satu anggota kelompoknya dan mereka bertujuan untuk mengungkap sebuah tragedi yang dipenuhi dengan rasa dendam serta kebencian terhadap seseorang yang merupakan penyebab dari kejadian tersebut. Big Hero 6 adalah film animasi yang diproduksi oleh The Walt Disney Company.

Pada tahun 2014, Walt Disney Animations Studios dan Marvel Comics, kembali memproduksi film pahlawan super dengan konteks yang berbeda, yaitu pahlawan super ini mengungkap kejadian yang mematikan dengan melacak dan mengejar keberadaan sang penjahat, di mana super hero tidak selamanya aktif dalam melindungi kota pada saat teror menyerang melainkan super hero bisa memiliki rasa dendam yang mendalam atas perbuatan sang penjahat yang mempengaruhi kehidupan personal sang pahlawan super.

Big Hero 6 menawarkan visual yang spektakuler, rasa realistis sebuah tempat dengan penduduk sekitar dicampur dengan pertempuran heroik mewah antar dimensi, masih berdasarkan sumber buku komik yang diadaptasi dari seri kecil Marvel. Pada film Big Hero 6 Don Hall dan Chris Williams merealisasikan karya Steve Seagle dan Duncan Rouleau dengan judul Sunfire and Big Hero Six #1. Aktor pengisi suara film animasi ini antara lain Ryan Potter, Scott Adsit, Daniel Henney, T. J. Miller, Jamie Chung, Damon Wayans, Jr. , Genesis Rodriguez, James Cromwell dan Maya Rudolph.

Big Hero 6 merupakan cerita orisinal tim super tetapi diceritakan dengan akal, gaya dan perasaan, di mana sang karakter Baymax telah mengambil hati para penontonnya dan ceritanya yang kuat tetapi mudah dipahami sehingga tidak ada batasan umur untuk menikmati film bertemakan pahlawan super yang lucu dan menggemaskan ini.

Gambar 1.1

Poster Film Big Hero 6



(sumber: putlok3r.com)

Hiro Hamada (Ryan Potter) adalah seorang genius yang menyelesaikan sekolah menengah atasnya pada umur 13 tahun. Akan tetapi ia membuang talenta elektroniknya dengan mengikuti pertarungan robot ilegal. Setelah akhirnya ia dibujuk oleh Tadashi (Daniel Henney) untuk bergabung ke universitas teknologi sanfransokyo, di sana ia bertemu dengan kawan-kawan Tadashi yang merupakan “kutu-buku” yaitu GoGo (Jamie Chung) Wasabi (Damon Wayans Jr.) Honey Lemon (Genesis Rodriguez) dan Fred (T. J. Miller) mereka membuat penemuan yang menarik dan menciptakan benda yang sangat keren.

Sebuah tragedi maut terjadi setelah Hiro mempresentasikan microbots miliknya yang hilang bersama Tadashi serta Professor Robert Callaghan (James Cromwell) karena tertelan api, ia pun merasa sangat terpukul akan kehilangan seorang kakak dalam hidupnya. Hingga suatu hari Hiro tidak sengaja mengaktifkan Baymax (Scott Adist), robot perawat baik hati yang diciptakan oleh Tadashi.

Hiro menemukan sisa microbots yang ada pada jaketnya dan Baymax menyelidiki ke mana arah microbots tersebut ingin pergi. Hiro menemukan bahwa microbots miliknya sama sekali tidak hilang karena microbots tersebut diproduksi lebih banyak dan digunakan oleh seseorang dengan topeng kabuki yang segera menyerang Hiro dan Baymax setelah mengungkap keberadaannya. Hiro pun memulai melakukan peningkatan kepada Baymax serta membuat alat-alat canggih untuk teman-temannya dan bersama mereka mengejar sang pria bertopeng kabuki untuk mengungkap misteri tragedi maut sebelumnya.

Film animasi *Big Hero 6* mendapatkan peringkat pertama dari jajaran box office di minggu pertamanya tayang dengan total penghasilan sebesar Rp 3 Miliar dan juga memenangkan banyak penghargaan seperti film animasi terbaik dalam Penghargaan Akademi yang ke-87, animasi terbaik pada produksi film animasi dalam Penghargaan tahunan Annie yang ke-42, animasi bergerak yang terkemuka, model media bergerak yang terkemuka, lingkungan yang terkemuka, simulasi efek dan karakter animasi terkemuka pada film animasi dalam Penghargaan Visual Efek Masyarakat tahunan yang ke-13 (<http://www.boxofficemojo.com/movies/>).

Film animasi *Big Hero 6* ini sangat berbeda dengan film-film pahlawan super lainnya di mana sang pahlawan super selalu digambarkan dengan sosok yang gagah dan selalu sigap akan situasi apa pun. Serta tugas untuk memberantas kejahatan, menjaga kedamaian dunia, melindungi yang lemah dan menegakkan keadilan sudah menjadi prioritas dari sang pahlawan super tersebut. Dalam film animasi *Big Hero 6* inilah di mana sang pahlawan super digambarkan dengan bertolak belakang dari sosok pahlawan super sebelumnya.

Film animasi ini telah menginspirasi Chirs Atkenson, profesor robotika asal Carneige Mellon University Australia untuk menciptakan robot Baymax itu sendiri yang memang didesain untuk menolong manusia agar dapat menjadi kenyataan. (<http://www.notimpossible.com/live/why-big-hero-6-brought-a-robotics-professor-to-tears>).

Baymax adalah salah satu pahlawan super yang ditonjolkan dalam film *Big Hero 6* dan ia tidak terlihat mempunyai kriteria sebagai pahlawan super, badannya yang terasa lembut, kenyal dan tidak bisa kempis. Salah satu faktor lainnya adalah film *Big Hero 6* para pahlawan super inilah yang mengejar sosok sang penjahat, di mana para penjahat biasanya yang mengejar para pahlawan super melainkan sang pahlawan super dalam *Big Hero 6* mengejar penjahat atas rasa dendam yang terpendam dari salah satu tokohnya karena telah kehilangan salah satu anggota keluarganya.

Analisis naratif terdiri dari 3 bagian utama yaitu waktu, karakteristik, dan fokusasi. (Luc herman, 2001:59). Struktur analisis waktu dapat dipelajari dengan mengetahui relasi antara kejadian waktu dalam cerita dengan waktu naratif, sebagai contoh kejadian utama dalam cerita bisa saja tidak dapat diceritakan pada naratifnya atau kejadian yang memakan waktu sangat lama dalam cerita ada kemungkinan disebutkan secara jelas dan singkat dalam narasinya. Lanjut dari waktu ada yang namanya karakteristik, karakteristik membuat dimensi kedua dari sebuah naratif, di mana cerita berurusan dengan peran abstrak sedangkan narasi melibatkan konkritisasinya. Pertanyaan sentral ini menyangkut di mana cara karakter direpresentasikan dalam narasi.

Pertanyaan ini tidak hanya sebagai panggilan dari sebuah karakteristik tetapi juga sebagai cara bagaimana karakter ini dapat dianyam menjadi teks, menurut Rimmon-Kenan kita dapat membedakan menjadi tiga metode.

Pertama, seorang karakter yang dideskripsikan secara langsung, tipe karakteristik banyak terjadi pada novel-novel tradisional yang memperkenalkan karakter dengan sifat tertentu, sifat tersebut bisa saja berhubungan dengan keadaan psikologis. Pengenalan karakter secara langsung selalu mengambil bentuk lebih spesifik dan pernyataan yang evaluatif seperti: “Tuan Hoorn adalah orang yang ramah dan jujur, meskipun percakapan biasa dan leluconnya bisa dibilang tidak brilian. Melainkan bodoh, tidak, dia tidak bodoh”. Pengenalan karakter ini digunakan sebagai strategi langsung untuk menginformasikan pembaca, tetapi pembaca dapat dengan mudah dengan terbiasa (disalahgunakan) untuk mengirim pembaca kepada arah yang salah. Di awal cerita “*A Rose for Emily*,” oleh William Faulkner, karakteristik “bangsawan” Emily sangat positif, tetapi pembaca segera bahwa pernyataan positif tersebut salah dan menyesatkan.

Tipe kedua yaitu karakteristik secara tidak langsung. Tipe seperti ini biasanya berdasarkan metonimi; yaitu yang bekerja dengan elemen-elemen yang berdampingan dengan karakter. Aksi, seperti contohnya sering mengikuti secara natural dari identitas karakter. Wacana juga sering disebutkan secara harfiah dan kiasan. Kata-kata dan gaya bahasanya digunakan oleh karakter yang menghinai posisi sosialnya, ideologinya, dan psikologinya. Penampilan fisik serta lingkungan karakter dapat disimak juga. Ben, karakter utama dari “*Post Card from America*” (Ansichten uit America) oleh William Brakman, yang berpindah-pindah rumah, akan tetapi lingkungannya terus menerus menyerupai sebuah labirin. Rumahnya “didesain sangat rumit” jalanan rumahnya sangatlah remang dan “menjadi sulit untuk dilalui.” “Labirin dari jalanan kecil.” Muncul dalam segala konteks yang berhubungan dengan Ben dan karena itu ada yang mengatakan tentang sesaknya dan pandangan paranoid dari karakter ini.

Ketiga, karakter dapat dideskripsikan dengan bantuan analogi yang mana menuntun kepada metafora dibandingkan metonimi. Dalam “*Pegasian*,” identitas karakter utama sebagian didirikan melalui perbedaan implisit dengan kudanya. Sama seperti sang kuda, penunggang wanita ingin bebas dari tanah dan lepas landas. Yang terakhir mengacu pada pesan teks. Faktanya bahwa metafora sering mengacu kepada etis atau ideologi yang spesifik yang muncul juga dalam Theodor Adorno’s study of the images Kafka menggunakan untuk mendeskripsikan karakternya. Kafka sering membandingkan karakternya kepada hewan dan benda-benda, dan metafora cerita menunjukkan bagaimana umat manusia telah menjadi biadab.

Di samping itu, Fokalisasi tidak termasuk penting terhadap teori wawasan narasi memikul strukturalisme. Istilah ini mengacu pada hubungan antara apa yang di difokalisasi – karakternya, aksi, dan benda menurut sang pembaca – dan sang focaliser, seorang agen yang merasakan karena itu menentukan apa yang disajikan kepada pembaca. Jadi, apa yang kita bicarakan di sini ialah tentang hubungan antara objek dan subjek berdasarkan persepsinya. Kita menghindari bentuk kata kerja “untuk melihat” secara sengaja karena semua Indera terlibat. Untuk hal itu, persepsi, bisa menyiratkan fungsi kognitif seperti pemikiran dan penilaian. “*The Map*” menampilkan ciri khas klausul berikut: “Aku harus mengenal bahwa aku terkadang bepergian menggunakan kereta....” Karakter-Aku adalah pusat dari persepsi – dalam kasus tindakan pengenalan yaitu bukan secara visual dan bahkan tidak sensual tetapi lebih menyinggung kepada sebuah pemikiran. Dari persepsi guru berkuda dinyatakan dalam kalimat dari “*Pegasian*” yang sepertinya berhubungan dengan emosi dan sikap: “Sekarang guru berkuda merasa bahwa menjelaskan sesuatu tidaklah perlu lagi”

Istilah yang akan kita pergunakan untuk diskusi berikut, “fokaliser” dan “objek fokalisasi,” merupakan sebuah masalah. Mereka menyarankan bahwa ada sentral dari persepsi dalam sebuah teks narasi bahwa manusia relatif berpikir dan merasa sama seperti apa yang kita lakukan. (Luc Herman, 2001:60-71)

Dalam sebuah narasi (cerita) terdapat karakter, yaitu orang memiliki sifat atau perilaku tertentu, karakter-karakter tersebut memiliki masing-masing fungsi sehingga narasinya menyatu. Karakter utama itu terbagi menjadi dua bagian yaitu, protagonis dan antagonis, mereka tidak bekerja sendiri melainkan ada bantuan dari karakter pendukung dari dua belah pihak, Dengan adanya karakter, akan memudahkan bagi pembuat cerita dalam mengungkapkan gagasannya, Karakter dapat digambar sebagai sesuatu yang dekat atau jauh dari kehidupan sehari-hari khalayak tetapi tetap membantu untuk menggambarkan dunia atau realitas. Di mana pada biasanya sang pahlawan akan kalah terlebih dahulu dari sang penjahat namun akan tetap menang di akhir cerita karena dukungan-dukungan oleh beberapa karakter.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "*Analisis Naratif Film Animasi Big Hero 6*" Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif beserta dengan paradigma konstruktivisme. Sementara untuk analisis penelitian penulis memilih teori analisis naratif menurut Vladimir Propp karena Vladimir Propp lebih membahas terhadap alur dan tokoh, bagaimana alur dalam suatu narasi serta karakter-karakter yang ada dalam narasi lalu cerita dipotong dalam beberapa adegan (Eriyanto, 2013:65).

Lewat analisis naratif, kita menempatkan berita tidak ubahnya seperti sebuah novel, puisi, cerpen, atau cerita rakyat. Di dalam teks berita terdapat jalan cerita, plot, karakter dan penokohan. Adapun yang membedakan kalau novel fiksi cerita diambil dari fiksi, berita didasarkan peristiwa aktual (fakta). Tidak ada perbedaan antara sebuah berita dengan cerita fiksi seperti di novel. Di dalam novel terdapat tokoh dan karakter. Demikian juga berita, di sana terdapat tokoh dengan sifat dan karakter tertentu yang membedakan hanya tokoh dalam adalah orang-orang nyata. Novel mengangkat peristiwa secara dramatis dengan alur dan plot tertentu agar sang pembaca bisa membaca hingga selesai, demikian pula dengan berita hanya peristiwanya saja yang dramatis. (dalam konsepsi berita disebut sebagai nilai berita seperti adanya konflik). Penulis berita juga diatur agar khalayak dapat mengikuti berita dengan tuntas.

Maka dari itu penulis ingin meneliti film animasi pahlawan super *Big Hero 6* ini dengan menggunakan teori analisis naratif dari Vladimir Propp karena dirasa akan cocok dan mendukung peneliti untuk melakukan penelitian ini.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan sebelumnya maka dalam perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “**Analisis Naratif dalam Film animasi *Big Hero 6***”. Berikut masalah dalam film *Big Hero 6* yang akan diangkat oleh penulis sebagai berikut:

1. Bagaimana penggambaran fungsi karakter dalam narasi pada film animasi *Big Hero 6* menurut analisis Vladimir Propp?
2. Bagaimana penggambaran karakter oposisi berlawanan dalam narasi film animasi *Big Hero 6* menurut Vladimir Propp?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui penggambaran fungsi karakter dalam narasi yang ada pada film animasi *Big Hero 6*.
2. Mengetahui penggambaran karakter oposisi berlawanan dalam narasi film animasi *Big Hero 6*.

1.4 Manfaat dan Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat dan kegunaan penelitian diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, diharapkan sekurang-kurangnya ada dua manfaat yang didapat yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Menjadi karya ilmiah yang bisa berkaitan tentang teori analisis naratif dari Vladimir Propp dan menambah pemahaman tentang analisis naratif pada film. Serta menjadi referensi untuk peneliti lain untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan analisis naratif.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan dari hasil ini untuk menambah pengetahuan tentang penggunaan fungsi-fungsi karakter dalam narasi serta fungsi karakter oposisi berlawanan dalam narasi di sebuah film.

2. Kegunaan Penelitian

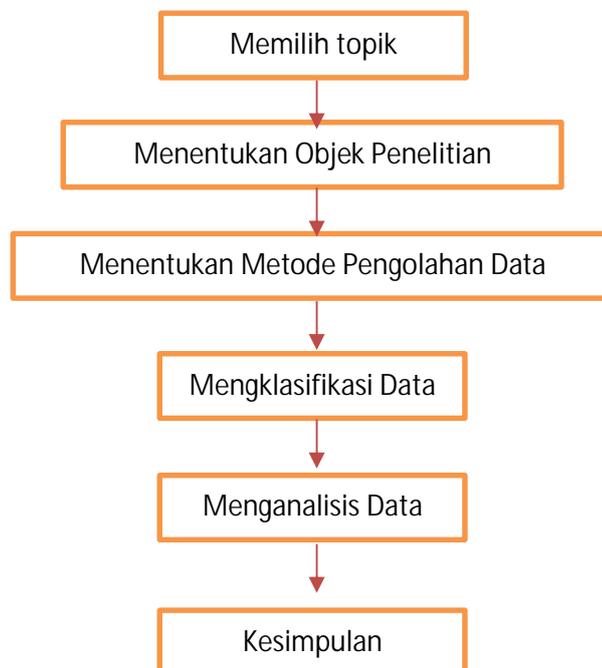
Kegunaan penelitian ini nantinya akan mendukung dan memberikan referensi kepada peneliti lain. Selain itu akan memberikan tambahan pemikiran komunikasi terutama dalam topik naratif dan film.

1.5 Tahapan Penelitian

Dalam tahapan penelitian ini perlu untuk mengetahui tahapan-tahapan dalam sebuah penelitian. Maka dari itu penulis membuat beberapa tahapan penelitian dan menyusun tahapan tersebut. Penulis akan mengetahui secara sistematis untuk mendapatkan hasil yang sistematis juga. Penulis telah melakukan observasi, mencari teori, dan penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian, setelah itu penulis akan menganalisis film animasi *Big Hero 6* dengan menggunakan analisis naratif Vladimir Propp serta mencari teori-teori yang relevan serta literatur yang mendukung dan berkaitan agar keabsahan data film tersebut menjadi kuat. Setelah analisis dilakukan peneliti dapat menemukan hasil akhir dan menyimpulkan film animasi *Big Hero 6* berdasarkan teori yang dipakai. Proses Penelitian sebagai berikut:

Gambar 1.2

Tahapan Penelitian



1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di mana saja karena penelitian analisis naratif tidak terkait dengan tempat penelitian.

Tabel 1.1
Tahap Waktu

No.	Tahapan	Bulan					
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
1	Penyusunan Proposal Skripsi Bab I sampai dengan Bab III						
2	Pelaksanaan Sidang Seminar Proposal Skripsi						
3	Pengumpulan Data dan Pengerjaan Bab IV dan Bab 5						
4	Pelaksanaan Sidang Skripsi						