STRUKTUR NARATIF PADA FILM ANIMASI *AVATAR THE LEGEND OF AANG:THE LAST AIRBENDER*

Ellara Karla
Alumni Program Studi Televisi, Jurusan Seni Media Rekam,
Institut Seni Indonesia Surakarta.

Abstract

An analysis of narrative structure is as a media to understand to story and in the same time to deliver the mesassge and the meaning of the moral, cultural and religious values by the frame of education. In this case of Avatar The legend of Aang : The Last Airbender, narrative structure can provide the natural elements in every characters.

The Natural element in which consist of water, ground, fire, air, is the mainly composition of making the characters. This kind of natural unsure is merely similar with daily Javanese living and as the energy representation in Javanese living.

Keywords :Narrative structure, natural elements.

Analisis struktur naratif sebagai piranti dalam pemahaman cerita sekaligus tersampaikannya pesan dan makna melalui nilai-nilai moral, ajaran religi dan budaya yang bersifat edukatif. Hal ini mampu mencerminkan elemen-elemen alam dalam serial film animasi kartun Avatar The Legend of Aang:The Last Airbender *pada karakter tokoh-tokohnya.*

Elemen alam yang meliputi air, tanah, api, udara dalam serial animasi kartun Avatar The Legend of Aang: The Last Airbender, *merupakan dasar pembentuk karakter-karakter tokohnya. Unsur tersebut memiliki kedekatan dengan unsur alam yang ada pada kehidupan manusia Jawa dan perwujudan energi pada kehidupan manusia Jawa*

PENDAHULUAN

Komunikasi satu arah seperti televisi, sudah ada pada zaman dahulu, contohnya dongeng. Dongeng bersifat anonim dan memuat nilai-nilai lokal suatu wilayah, yang banyak berisi pesan moral, nilai-nilai pendidikan yang mengandung makna hidup dan cara berinteraksi dengan makhluk lainnya (Danandjaja, 2002:4). Dongeng juga merupakan dunia khayalan dan imajinasi yang biasa dikatakan secara lisan, turun-temurun dari generasi ke generasi sebagai sifat tradisi yang memiliki standar. Namun dewasa ini eksistensi dongeng mulai tergantikan dengan media televisi yang menampilkan tayangan dunia khayalan dan imajinasi pada animasi untuk anak-anak.

Beragam serial animasi yang ditayangkan di televisi, salah satu yang sangat menarik perhatian untuk dipelajari lebih jauh adalah serial animasi dengan judul *Avatar: The Legend of Aang The Last Airbender* yang ditayangkan di *channel* TV kabel *Nickelodeon.* Serial kartun animasi merupakan tayangan animasi dua dimensi yang memiliki latar belakang budaya sebagai dasar pembentukan ceritanya, yakni proses karsa dan ciptanya bersifat imajinatif dari berbagai kisah-kisah mitologi, dongeng dan elemen-elemen alam yang universal dengan aneka penambahan, pengurangan, penataan, baik artistik maupun estetik pada karakter

tokoh-tokohnya. . Serial animasi ini memiliki keunggulan dalam citra dan visualisasi karakter yang diadopsi dari seni, dan kisah mitologi benua Asia yang di dalamnya terdapat ajaran filsafat, ajaran religi, seni bela-diri, dan budaya dari negara-negara Asia, khususnya, China, Jepang, Mongolia, Korea, India, dan Tibet. Keunggulan visualisasi serial animasi Avatar tampak sekali pada metafora fenomena empat elemen alam: air, api, udara, tanah, yang diterjemahkan melalui tokoh-tokoh karakter remaja.

Sebuah tayangan di dalamnya pasti memiliki struktur. Struktur tersebut tampak jelas pada penulisan naskah. Inilah yang disebut struktur naratif. Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu (Himawan Pratista, 2008:33).Adapun struktur naratif berisi tentang struktur cerita, pengembangan ide, pengembangan karakter dan konflik yang disusun untuk memberikan perspektif sebuah cerita, dan dimensi dalam karakter tokoh-tokohnya. Analisis struktur naratif dalam serial *Avatar* ini untuk mendapatkan kemudahan pemahaman cerita sekaligus tersampaikannya pesan dan makna melalui nilai-nilai moral, ajaran religi dan budaya yang bersifat edukatif tanpa adanya adegan kekerasan

Masalah yang muncul difokuskan pada bagaimana struktur naratif penulisan naskah mampu mencerminkan elemen-elemen alam dalam serial film animasi kartun *Avatar The Legend of Aang:The Last Airbender* pada karakter tokoh-tokohnya, dan bagaimana struktur naratif itu mudah dipahami, sehingga pesan tersampaikan dengan baik.

Tujuan penelitian adalah agar pembaca mudah memahami karakter simbolis dalam tokoh serial animasi kartun *Avatar The Legend of Aang:The Last Airbender,* juga memahami struktur naratifnya.

Dengan menggunakan metode kualitatif dan sebagai landasan teori yang dianggap tepat untuk membahasnya. Pemahaman terhadap narasi serta elemen alam yang tercermin dalam karakter tokoh-tokohnya dinggunakan pendekatan struktur naratif. Pendekatan ini orientasinya adalah mengkaji tahapan-tahapan sistematika penulisan naskah untuk mendapatkan esensi sebuah cerita. Menguraikan aplikasi kearifan lokal dan berbagai macam informasi struktur narasi penulisan naskah, budaya-budaya universal dan mitologi yang menyertainya, serta pesan dan tujuan yang ingin disampaikan. Dengan demikian anggapan dasar di atas dapat dipahami dengan mudah melalui serial animasi *Avatar The Legend of Aang.*

Tinjauan Konsep

Data berhubungan dengan karakter yang muncul cerminan dari elemen-elemen alam yang ada, yakni Aang (Pengembara Udara), Katara, Sokka dan Pakku (Suku Air), Zuko, Azula, Iroh, Ozai, Roku, Mai, TyLee, Jeong-Jeong (Negara Api), Toph, Suki dan Bummi (Kerajaan Tanah). Beberapa naskah sebuah cerita memiliki masalah, antara lain cerita tersebut tidak memiliki struktur, cerita

yang kabur dan tidak konsisten. Permasalahan semacam ini biasanya disebabkan karena penokohan yang tidak tepat, secara sederhana dapat dijelaskan sebuah figur yang disukai penulis atau pembuat cerita namun tidak tepat dengan adegan dan karakter yang dimainkannya. Karakter menjadi bagian dari sebuah cerita, karakter mampu membuat cerita berjalan atau merusaknya yang dikarenakan pemilihan yang tidak tepat. Setiap karakter dalam sebuah cerita harus ada yang menjadi peran utama, karakter itu sesuatu yang spesifik bisa berupa informasi atau tanda-tanda agar cerita dapat dipahami, apapun karakter itu dan siapapun yang menjadi karakter itu memiliki alasan untuk menjadi figur dalam sebuah cerita. Dalam naskah yang baik, karakter-karakter yang dipilih dapat bercerita.

Karakter-Karakter dalam Avatar

Linda Seger dalam bukunya *Making a Good Script Great* (1987:161-168), fungsi karakter dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu:

a. *Main Characters*

Karakter-karakter utama adalah yang melakukan banyak aksi dan yang menggerakan sepanjang cerita, karena karakter tersebut adalah fokus dalam sebuah cerita. *Main characters* dibagi dalam dua kategori yaitu:

1. Protagonis

Karakter ini adalah figur yang diikuti dan karakter yang menjadi bagian dan dipedulikan, biasanya karakter ini adalah figur yang bersifat positif, karakter ini adalah sebagai pahlawan/*lakon* dalam cerita. Karakter yang masuk kedalam kategori protagonis adalah Aang, Katara, Sokka, Toph.

2. Antagonis

Setiap karakter protagonis membutuhkan oposisi dari karakter lain untuk memunculkan sebuah drama konflik, figur ini disebut antagonis, pada umumnya antagonis bertentangan dengan protagonis. Terkadang karakter ini adalah sebuah kombinasi dari gambaran masyarakat, bisa bersifat positif ataupun negatif. Karakter yang masuk kedalam kategori antagonis adalah Azula, dan Ozai.

b. *Supporting Roles*

Karakter-karakter utama tidak dapat begitu saja menjadi bagian sebuah cerita, untuk memunculkan adanya karakter utama perlu *Supporting Roles*, karakter ini bisa berpihak pada figur pahlawan/ protagonis ataupun figur antagonis, tujuannya adalah untuk menjelaskan kedudukan seorang protagonis. Figur ini berfungsi sabagai penegas cerita dan pembawa info bagi penonton, dan syarat sebagai figur seorang *Supporting Roles* adalah figur yang pandai/cerdas. Karakter yang termasuk dalam kategori *supporting roles* adalah Mai, TyLee, Pakku, Suki, Bummi, Jeong-Jeong

c. *Thematic Character*

Karakter-karakter yang posisinya adalah untuk mengekspresikan sebuah cerita, dan karakter menyeimbangkan karakter dengan karakter yang lain, agar

tema dari cerita tidak salah ditafsirkan oleh penontonnya, karakter itu adalah *themathic character*. Karakter yang termasuk dalam kategori *temathic character* adalah Roku dan Iroh.

d. *Shadow Figure*

Shadow Figure yaitu karakter yang bertentangan dengan karakter seorang pahlawan (Aang), terkadang figur ini membantu pahlawan di dalam perjalanannya, namun sekali waktu figur ini juga menjadi karakter penentang (Linda Seger, 1987:101). Karakter yang termasuk dalam kategori ini adalah Zuko, dan *Blue Spirit*.

Pembahasan pada bab tiga mengenai relasi antara elemen alam dan sifatnya pada karakter tokoh. Serial animasi *Avatar The Legend of Aang: The Last Airbender* tidak terlepas dari paparan visual tentang elemen alam sebagai dasar dari alur ceritanya. Elemen-elemen tersebut yakni air, api, tanah, dan udara adalah sebuah kaidah universal yang eksistensinya diyakini sebagai elemen keseimbangan dunia. Pada serial animasi *Avatar*, elemen alam tersebut divisualisasikan melalui beragam karakter tokoh dari empat bangsa, yaitu Suku Air *(Water Tribe),* Kerajaan Bumi *(Earth Kingdom),* Pengembara Udara *(Air Nomads),* dan Negara Api *(Fire Nation)*. Masing-masing elemen memiliki sifat yang khas, air mewakili kecerdasan, udara mewakili perasaan, bumi/tanah mewakili kekuatan, dan api mewakili semangat (Dan Brown, 2005 : 329). Pada serial animasi ini, deskripsi tentang empat elemen disebutkan oleh tokoh Iroh di episode *Bitter Work, Book* 2. Air adalah elemen perubahan, air tidak hanya mewakili kecerdasan namun juga memiliki sifat menenangkan, bahkan mampu menyembuhkan segala macam sakit. Orang Suku Air mampu melakukan banyak hal, mereka memiliki perasaan dan cinta yang mendalam pada komunitasnya, juga selalu bersama-sama dalam melakukan sesuatu. Elemen air berurusan dengan aliran energi. Orang suku air memiliki pertahanan interaktif karena mereka mampu menyerang dahsyat dengan cara membalikkan energi lawan dengan lebih kuat. Keunggulan kualias suku air sebagaimana tersebut di atas, tercermin dalam karakter dua tokoh yang sangat memikat bernama Katara dan Sokka (lihat gambar 19 dan 22).

Udara adalah elemen dari kebebasan, mereka semua pengembara dan selalu melepaskan diri dari konflik-konflik, mereka mencari kedamaian dan kebebasan. Pengembara udara memiliki rasa humor yang tinggi. Elemen udara yang divisualkan melalui karakter tokoh bernama Aang mempunyai sifat sangat perasa, lembut, mudah dalam bergaul dan membenci sikap emosi yang berlebihan yang dapat memicu konflik. Elemen bumi atau biasa disebut elemen kekuatan tanah adalah elemen dari pertahanan, orang Kerajaan Bumi berbeda, mereka lebih kuat dan gigih dalam melakukan sesuatu. Elemen bumi memiliki kekuatan sebagai sifat dasar yang visualisasinya tercermin dengan baik pada karakter tokoh bernama Toph Bei Fong. Ia adalah

seorang gadis cilik buta sebagai pengendali tanah yang sangat ahli.

Elemen api sebagaimana diungkap oleh tokoh Iroh sebagai suatu elemen yang mewakili kekuatan. Orang Negara Api selalu memiliki keinginan kuat dan akan mengendalikan api sebagai energi guna mendapatkan apa yang diinginkan. Pada buku karangan Dan Brown, disebutkan bahwa elemen api adalah cermin semangat yang karakter visualnya dapat menujuk pada dua tokoh, yaitu Zuko dan Iroh. Dua tokoh ini memiliki semangat dan kekuatan dalam porsi yang seimbang sebagai dasar keinginan kuat untuk memajukan Negara Api, namun ketika semangat itu terlalu berlebihan pada akhirnya menjadi sebuah obsesi yang sangat kuat dan menghancurkan, tampak jelas pada karakter Azula dan *Fire Lord* Ozai yang memiliki sifat agresif ingin menaklukan dan menguasai ketiga bangsa lainnya yaitu Suku Air, Kerajaan Bumi dan Kuil Pengembara Udara.

Konsep-konsep energi/elemen alam yang bersifat universal, sebenarnya memiliki juga kedekatan dengan konsep elemen alam versi budaya lokal Jawa, khususnya di dalam cerita mitologi dunia pewayangan, ataupun versi kehidupan manusia jawa dari konsep mandala. Versi mitologi wayang tentang unsur elemen alam disebut dengan energi kehidupan dan tiap-tiap elemen mempunyai sifat masing-masing. Api memiliki sifat kemarahan namun juga sebagai simbol kehidupan, tanah bersifat tabah sentosa menghadapi segala sesuatunya dengan hal-hal yang baik, air memiliki sifat tenang, sedangkan elemen udara bersifat lembut bersahabat dan tidak pernah membeda-bedakan satu dan lainnya. Unsur-unsur elemen tersebut cenderung memiliki orientasi pada kekuatan spiritual (Wawancara dengan Sri Joko Laksitono S.Kar seorang pengajar Jurusan Pedalangan ISI Surakarta, pada tanggal 15 Maret 2010 di Gedung Jurusan Pedalangan ISI Surakarta.).

Perwujudan energi pada kehidupan manusia Jawa tercermin dalam konsep mandala. Konsep mandala dalam buku *Mandala* karangan Jose and Miriam Arguelles yaitu konsep hubungan interaksi yang kemudian membentuk satu kesatuan dan keseimbangan pusat kosmos (1972:85). Masyarakat Jawa menjaga keseimbangan secara vertikal dan horisontal yang dalam kosmogoni Jawa dikenal dengan *keblat papat lima pancer*, Bumi (tanah) dilambangkan dengan warna hitam menunjukkan nafsu serakah. Api dilambangkan dengan warna merah menunjukkan nafsu amarah memiliki watak murka, iri, pemarah. Angin (udara) dilambangkan dengan warna kuning menunjukkan *supiah* (birahi) memiliki watak rindu, membangkitkan keinginan dan kesenangan. Sedangkan air dilambangkan dengan warna putih yang bersifat *mutmainah* (jujur) artinya ketentraman, memiliki watak loba akan kebaikan tanpa mengenal batas kemampuan. Sedangkan pusat bumi dengan posisi ditengah dilambangkan dengan warna hijau yang bersifat *kama* (budi) (Wawancara dengan Prof. Dr. Dharsono, M.Sn tanggal 23 Maret 2010

di Wisma Seni taman Budaya Jawa Tengah).

Kedekatan karakter energi versi serial animasi *Avatar The Legend of Aang* yang dikatakan oleh figur Iroh pada *Book 2* episode *Bitter Work*, tidak jauh berbeda dengan pendapat-pendapat diatas dari sudut pandang budaya timur dalam dunia pewayangan dan kehidupan masyarakat Jawa, dengan kata lain bahwa konsep-konsep energi yang ada dalam serial animasi *Avatar* mudah dipahami dan tidak asing di kebudayaan timur.

Setiap elemen dalam serial animasi ini dihubungkan dengan jenis pengendalian energi tertentu, antara lain pengendalian air, pengendalian tanah, pengendalian api, dan pengendalian udara. Adapun penjelasan dari setiap pengendalian adalah sebagai berikut:

1. Pengendalian Air

Dalam serial animasi *Avatar*, pengendali air merupakan bagian dari anggota Suku Air, dan mereka mewarisi seni bela diri pengendalian air, yaitu kemampuan hidrokinetik untuk mengontrol air, uap, es, dan menyembuhkan luka. Menurut episode *The Siege of the North* dalam *Book* 1, leluhur Suku Air memiliki kemampuan mengendalikan air setelah mengamati dan memahami fenomena alam kosmis bagaimana bulan mampu mendorong dan menarik air dalam bentuk energi pasang-surut di lautan. Kemudian mereka belajar untuk melakukannya sendiri. Kekuatan mereka berasal dari Spirit Bulan.

Pengendali air yang mahir mampu menyembuhkan luka dan menghilangkan rasa sakit dengan menggunakan air terpilih sebagai media perantaranya.

2. Pengendali Bumi/Tanah

Kekuatan pengendalian bumi/tanah adalah sebuah seni bela diri yang memungkinkan penggunanya memiliki kekuatan geokinetik untuk mengontrol tanah. Dalam serial film animasi Avatar, untuk pertama kalinya, manusia mempelajari pengendalian tanah sejak mengamati dan meniru kekuatan geokinetik milik hewan *badgermole* yang hidup di wilayah Kerajaan Bumi.

Pengendali tanah menggunakan keseimbangan antara kekuatan dan pertahanan, untuk menyerang musuhnya. Ahli pengendalian tanah mampu mengubah tanah menjadi pasir hisap untuk menghentikan gerakan lawan, atau melontarkan tanah ke udara, dan melunakkan tanah untuk melakukan pendaratan yang aman. Beberapa pengendali tanah yang telah hidup beradaptasi di Gurun mampu memanipulasi pasir, mereka bergerak cepat di tengah gurun dengan perahu layar khusus dari kayu seperti yang diceritakan dalam *Book 2* episode *The Library*. Pengendalian tanah tidak terbatas hanya untuk batu dan tanah saja. Seorang pengendali tanah mampu menambahkan teknik manipulasi terhadap subtansi lain yang mengandung tanah termasuk pasir, kristal dan batu bara.

3. Pengendalian Api

Dalam serial animasi *Avatar*, *Book 3* episode *The Firebending Masters* para naga adalah pengendali api pertama. Filsafat

pengendalian api saat pertama kali diciptakan, sangat jauh berbeda dengan filsafat Negara Api di zaman Raja Sozin hingga Ozai. Pada mulanya pengendalian api menggambarkan energi dan kehidupan, namun di Negara Api pengendalian api dipenuhi oleh sifat kemarahan dan kehancuran. Dalam pengendalian api sesungguhnya fokus pengendalian api terletak pada keseimbangan. Pengendalian api bertumpu pada ketenangan batin, disiplin, dan stabilitas emosional (*Book* 2, episode *Bitter Work*). Seperti yang diungkapkan oleh Zuko, dalam *Book 1 The Siege of the North* episode 19 dan 20, pengendalian api berasal dari energi dan kekuatan dalam diri.

4. Pengendalian Udara

Para pengendali udara mempelajari jurus pengendalian udara dari Bison terbang. Selanjutnya, mereka meniru tanda lahir Bison Terbang yang berbentuk anak panah sebagai tato mereka. Tato di sekujur tubuh dan berwarna biru itu merupakan tanda-tanda seseorang yang sangat mahir dalam ilmu pengendalian udara.

Dalam serial animasi kartun berjudul *Avatar The Legend of Aang: The Last Airbender*, pengendalian unsur merupakan suatu bentuk ilmu sihir fiktif, dimana orang tertentu mampu mengendalikan dan memanipulasi suatu unsur. Dalam cerita, empat unsur yang mampu dikendalikan adalah air, bumi/tanah, api, dan udara. Setiap jurus pengendalian berdasarkan pada jenis ilmu bela diri yang berbeda-beda, dan setiap jenis pengendalian memiliki budayanya sendiri. Adapun karakter-karakter tersebut dibagi dalam beberapa kategori yaitu protagonis, antagonis, *supporting roles, thematic character,* dan *shadow figure.*

1. Protagonis

a) Aang

Visualisasi Aang adalah seorang rahib cilik, memiliki tato berwarna biru bergambar panah yang melambangkan seorang ahli pengendalian udara. Sifat elemen udara yang tercermin dalam karakter tokoh Aang adalah sifatnya yang perasa, mencintai kedamaian, ramah dan bersahabat.

Gambar 23.
Avatar Aang memiliki kedekatan peradaban budaya dengan Dalai Lama, rahib Tibet
Sumber: Goggle, 2010

Melihat kostum yang digunakan, warna pakaian tersebut mengadaptasi pakaian para rahib yang ada di beberapa belahan dunia, misal rahib pegunungan Alpen/Tibet (Gambar 23).

b) Katara

Katara berasal dari Suku Air Selatan yang tinggal di daerah kutub. Sesuai

dengan elemen yang dia kuasai dan tempat tinggalnya, pakaian Suku air berwarna biru, terdapat beberapa ornamen bulu-bulu binatang di pakaian yang dikenakannya, seperti pakaian suku Inuit yang tampak pada sepatu dan jaket yang selalu dikenakan (gambar 25).

Gambar 24.
Katara pengendali air Suku Air Selatan
Sumber: Goggle, 2010

Sifat elemen air yang ada dalam dirinya tercermin dari sifatnya yang ramah, mampu menerima perubahan, sangat mencintai keluarga dan kelompoknya. Katara adalah seorang pengendali air yang hebat dan juga seorang pengendali darah sehingga mampu menggerakan tubuh makhluk hidup sesuai keinginannya.

Gambar 25.
Sokka dan Katara memiliki kesamaan kostum/ pakaian dengan suku Inuit, Eskimo.
Sumber: Repro. Elara 2010

c) Sokka

Sokka adalah kakak dari Katara, dia juga berasal dari Suku Air Selatan, berbeda dengan Katara yang mampu mengendalikan air, Sokka tidak memiliki keahlian mengendalikan elemen apapun, namun dia mahir menggunakan senjata andalannya yaitu bumerang, dan pedang (yang dia kuasai setelah berada di Negara Api).

Gambar 26.
Sokka dengan senjata andalannya bumerang
Sumber: Goggle, 2010

Pakaian yang dikenakan sejenis dengan pakaian yang dipakai oleh Katara, berwarna biru dan berornamen bulu binatang pada jaket yang selalu dikenakan (gambar 25). Elemen air yang tercermin dalam karakter tokoh Sokka ini, adalah kecerdasan yang selalu menghasilkan ide cemerlang disaat tim Avatar dalam kesusahan, selain itu Sokka juga ramah, humoris dan mudah mencintai seorang gadis. Adapun gadis yang menjadi kekasih Sokka adalah Yue (yang akhirnya meninggal menjadi Roh Bulan) dan Suki seorang prajurit wanita pulau Kyoshi.

d) Toph Bei Fong

Gambar 27. T
oph Bei Fong gadis buta pengendali tanah
Sumber: Goggle, 2010

Seorang gadis buta berasal dari kota Gao Ling dalam wilayah Kerajaan Bumi bernama Toph Bei Fong ini pengendali tanah yang sangat hebat, dia juga satu-satunya pengendali tanah yang mampu mengendalikan logam. Tokoh Toph ini memiliki karakter yang baik hati, keras, tegas, memiliki pendirian dan berkemauan kuat dalam melakukan suatu hal. Dia juga seorang yang independen dalam artian mampu melakukan apapun seorang diri meskipun dia terlahir buta. Toph melakukan pengendalian tanah dengan cara mendengar dan merasakan getaran melalui tanah yang ia pijak, sampai hal sekecil seseorang berbohong pun ia dapat mengetahuinya.

Pakaian yang Toph kenakan berwarna hijau identik dengan warna Kerajaan Bumi. Pada episode awal di mana Ang bertemu dengan Toph, pakaian yang Toph kenakan sekilas mirip dengan HanBok pakaian wanita adat Korea (gambar 28).

Gambar 28.
Pakaian Toph Bei Fong yang sekilas memiliki kemiripan dengan HanBok, pakaian wanita adat Korea
Sumber: Repro. Elara, 2010

2. Antagonis

a) Azula

Azula adalah seorang putri dari Raja Api Ozai sekaligus adik dari tokoh Zuko. Dia memiliki karakter temperamental, kuat, bengis, meledak-ledak, dan agresif seperti layaknya karakter elemen api yang dimiliki oleh leluhurnya Raja Api Sozin.

Gambar 29.
Azula, pengendali api, putri Raja Api Ozai
Sumber: Goggle, 2010

Ketika menginginkan sesuatu, dia akan berusaha mendapatkannya dengan

cara apapun. Azula adalah tipe penyerang saat bertempur, dan dia seorang pengendali api yang hebat dan mampu menciptakan halilintar dengan kekuatannya, dengan kehebatannya itulah Azula mampu menguasai Omashu dan Ba Sing Se.

Visualisasi kostum yang dipakai oleh Azula berwarna merah dengan aksen emas seperti warna api, juga karena Azula seorang Putri dari Raja Negara Api. Karakter ini digambarkan dengan garis-garis yang runcing hingga sangat tampak sifat jahat sebagai karakter antagonis.

b) Ozai

Raja Api Ozai adalah ayah dari Zuko dan Azula, dia seorang pengendali api yang hebat. Ozai memiliki sifat yang tidak beda jauh dari Azula, dia berwatak bengis.

Gambar 30.
Raja Api Ozai
Sumber: Goggle, 2010

Ozai ingin menguasai dunia dengan pengendalian apinya dan menjadi maha-raja dunia, maka dari itu Ozai berusaha membinasakan dunia ketika komet Sozin melintas melalui Bumi (dikisahkan kekuatan elemen api berasal dari energi matahari, dan akan bertambah dahsyat ketika komet Sozin melintas melalui Bumi). Seperti elemen api yang diajarkan leluhurnya Raja Api Sozin, api memiliki sifat kuat dan menghancurkan melekat erat pada sifat karakter tokoh Ozai.

Kostum yang Ozai kenakan berwarna merah sesuai dengan elemen yang menaunginya dengan banyak aksen emas yang membuat pakaiannya tampak mewah khas keluarga kerajaan, dia mengenakan jubah dan tunik panjang sebagai pakaian kebesaran seorang raja, dengan lengan melebar di ujungnya seperti pakaian tradisional kerajaan china kuno (gambar 31).

Gambar 31.
Lengan tunik Raja Api Ozai mengadopsi lengan pakaian tradisional China kuno
Sumber: Goggle, 2010

3. *Supporting Roles*

a) Mai

Mai adalah tokoh pendukung yang memiliki watak pendiam dan tegas dalam mengambil keputusan, dia adalah kekasih

dari pangeran Negara Api yaitu Zuko. Mai tidak memiliki keahlian mengendalikan api seperti Zuko dan Azula.

Gambar 32. Mai teman baik Azula dan Ty Lee
Sumber: Goggle, 2010

Kostum yang dikenakan Mai adalah baju panjang tunik hampir serupa dengan pakaian yang dikenakan oleh Raja Api Ozai, namun tidak memakai jubah dan tidak menggunakan aksen berwarna emas, hanya warna merah saja sesuai dengan warna Negara Api.

b) Ty Lee

Visualisasi yang tampak dari karakter tokoh pendukung bernama Ty Lee adalah seorang yang ceria, dan genit. Ty Lee sama sekali tidak tampak seperti orang Negara Api yang temperamental dan suka menghancurkan, dia cenderung bersahabat dan terbuka dengan hal-hal baru, dia mencintai kesenangan.

Gambar 33.
Ty Lee teman baik Azula dan Mai
Sumber: Goggle, 2010

Ty Lee adalah teman baik Azula dan Mai. Seperti Mai dia tidak mampu mengendalikan elemen apapun, dia adalah seorang pemain akrobat sebelum masuk ke kelompok Azula bersama Mai untuk menangkap Avatar. Ty Lee seperti warga Negara api lainnya, dia mengenakan pakaian berwarna merah tanpa aksen emas karena bukan dari keluarga kerajaan. Pakaian yang disesuaikan dengan profesinya sebagai seorang pemain akrobat dibuat sederhana yang mempertimbangkan kelenturan tubuh, tingkah yang lincah agar mampu membuatnya bergerak cepat dan gesit.

c) Suki

Suki adalah seorang prajurit Kyoshi dari Pulau Kyoshi wilayah Kerajaan Bumi. Dia adalah kekasih Sokka. Keahlian yang dimilikinya adalah seni beladiri menggunakan kipas sebagai senjatanya.

Gambar 34.
Suki prajurit wanita Pulau Kyoshi
Sumber: Goggle, 2010

Tokoh ini memiliki visual dengan *make-up* tebal layaknya Kabuki tarian yang berasal dari Jepang (gambar 34) dan pakaian yang mengadaptasi pakaian perang samurai Jepang. Sifat elemen tanah yang menaunginya tercermin dalam karakter sifatnya yang tidak mudah menyerah dan gigih dalam melakukan sesuatu. Selain itu, Suki juga seorang yang tegas, penyayang, suka menolong dan ramah.

Gambar 35.
Make up Suki mirip dengan *make-up Kabuki*
Sumber: Goggle, 2010

d) Bummi

Bummi adalah seorang raja dari Kerajaan Omashu yang berada di wilayah Kerajaan Bumi. Bummi adalah teman baik Aang sewaktu mereka kecil, dia memiliki watak bijaksana, cerdas dan suka melucu. Tidak seperti warga Kerajaan Bumi yang kebanyakan bersifat keras, Bummi cenderung bersifat tegas dan sabar.

Gambar 36.
Bummi Raja Omashu wilayah Kerajaan Tanah
Sumber: Goggle, 2010

Meskipun sudah berumur seratus tahun, Bummi masih sangat kuat sebagai seorang pengendali tanah. Layaknya seorang Raja, jubah panjang dan lebar adalah pakaian yang selalu dikenakan oleh Bummi, terkadang dia terlihat memakai jubah berwarna hijau atau berwarna ungu. Aksesoris yang dikenakan bersama jubah tersebut adalah topi dengan bulu panjang di kedua sisinya. Sedangkan pakaian yang dia gunakan ketika bertempur adalah celana pendek berwarna hijau, dengan aksesoris gelang yang terdapat paku-paku metal di permukaannya (gambar 36). Warna pakaian yang dikenakannya ketika bertempur (hijau dan coklat kehitaman) mewakili warna elemen tanah.

Gambar 37. Detail aksesoris yang dikenakan oleh Bummi
Sumber: Goggle, 2010

e) Pakku

Pakku adalah guru pengendalian air dari Katara yang juga sekaligus kakek dari Katara dan Sokka. Pakku tinggal di Suku Air Utara.

Gambar 38. Master Pakku, guru pengendali air Suku Air Utara
Sumber: Goggle, 2010

Dia sebenarnya orang yang ramah, meskipun yang sering ditonjolkan adalah wataknya yang keras, dan disiplin. Sedikit melenceng dari karakter elemen air yang mampu menerima perubahan, Pakku adalah orang yang cenderung *straigh*/ kolot terhadap hal diluar budaya Suku Air Utara, namun salah satu sifat elemen yang kuat ada dalam dirinya adalah cinta yang mendalam yang akhirnya mampu membuatnya menerima perubahan.

Pakaian yang dikenakan oleh Pakku tidak berbeda jauh dengan pakaian yang dikenakan warga Suku Air lainnya, memakai jaket berwarna biru dengan ornamen bulu-bulu binatang di tepinya.

f) Jeong Jeong

Karakter tokoh bernama Jeong Jeong tidak selalu tampak di banyak episode, namun Jeong Jeong adalah karakter yang membantu Aang mengajari ilmu pengendalian api pertama padanya.

Gambar 39.
Jeong-Jeong guru pengendali api pertama Aang
Sumber: Goggle, 2010

Jeong Jeong memiliki sifat yang hampir sama dengan Pakku, dia seorang yang misterius karena cenderung diam, dia juga seorang yang tegas dan kaku. Karena dia seorang warga Negara Api, pakaian yang dia kenakan tetap terdapat unsur warna merah meskipun jubah yang dia pakai selalu dominan berwarna coklat kehitaman. Tidak seperti jubah seorang Raja, jubah yang ia kenakan sepanjang

betis, terkesan rombeng dan terdapat syal panjang yang biasanya digunakan untuk tudung sebagai penutup kepala.

4. *Thematic Character*

a) Avatar Roku

Avatar Roku adalah inkarnasi dari Avatar Aang, dia seorang warga Negara Api sahabat Raja Api Sozin. Roku adalah seorang yang bijaksana, ramah, tegas, dan sabar.

Gambar 40.
Avatar Roku memiliki kemiripan kostum dengan *Kimono/ yukata* yang dipakai pejuang samurai
Sumber: Goggle, 2010

Pakaian yang dia kenakan sekilas memiliki kemiripan dengan *kimono/yukata* para pejuang samurai (gambar 40), dia mengenakan jubah panjang dengan lengan melebar di bagian ujungnya dengan bahu runcing kebawah, berbeda dengan anggota keluarga kerajaan yang banyak didominasi aksen warna emas, pakaian Roku tidak mengenakan aksen warna emas sedikitpun, hanya saja dia memakai hiasan rambut berwarna emas benda keluarga kerajaan Negara Api milik Sozin yang diberikan kepadanya.

b) Iroh

Karakter yang visualnya bertubuh tambun menyerupai Budha Julai ini awalnya dikenal sebagai seorang jenderal perang yang ditugaskan merebut Kerajaan Bumi Ba Sing Se. Dia juga seorang kakak dari Raja Api Ozai.

Gambar 41.
Jenderal Iroh, paman Zuko Pangeran Negara Api
Sumber: Goggle, 2010

Ketika anaknya yang bernama Lu Ten meninggal di medan perang, Iroh mengundurkan diri dari peperangan dan memutuskan untuk mendampingi Zuko mencari Avatar Aang. Iroh seorang yang menyukai bermacam jenis teh ini memiliki sifat humoris, baik, bijaksana, ramah, dan sabar. Dia banyak belajar dari perjalanannya di Suku Air, Kuil Udara, dan Kerajaan Bumi yang membuatnya memahami bahwa energi Api bukan berbicara tentang kemarahan dan kehancuran seperti yang dianut oleh warga Negara Api sejak pemerintahan Raja Sozin, melainkan api adalah energi

kehidupan. Hal itulah yang dia ajarkan sedikit demi sedikit kepada Zuko dalam perjalanan mereka.

Kostum yang ia kenakan seperti anggota keluarga kerajaan lainnya yang mengenakan jubah, jubah yang ia kenakan bagian atasnya divariasi seperti pakaian perang pejuang samurai (gambar 42), berwarna merah dengan aksen kuning keemasan.

Gambar 42.
Variasi pada jubah yang dikenakan Iroh, mengadopsi jubah pakaian perang pejuang samurai Jepang
Sumber: Goggle, 2010

5. *Shadow Figure*

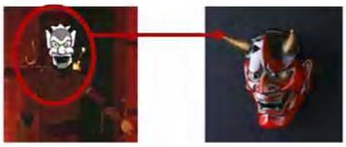
Zuko

Zuko adalah seorang pangeran dari Negara Api, putra dari Raja Api Ozai dan kakak dari Azula. Di awal cerita, Zuko adalah seorang yang temperamental, hidupnya dipenuhi oleh kemarahan dan dendam. Namun di beberapa episode terakhir dia sebagai guru pengendalian api dari Aang, memiliki sifat ramah, bersahabat, baik, dan suka menolong.

Gambar 43.
Zuko, Pangeran Negara Api anak Raja Api Ozai
Sumber: Goggle, 2010

Pada masa transisi dimana Zuko yang jahat selalu memburu Aang menjadi Zuko yang akhirnya bersedia berteman dan mengajari Aang ilmu pengendalian api, Zuko menyamar menjadi karakter misterius yang dipanggil dengan sebutan *The Blue Spirit*.

Blue Spirit seorang yang misterius mengenakan topeng berwarna biru di tiap aksinya (gambar 44), dan aksi tersebut selalu dia munculkan untuk membantu Tim Avatar saat terdesak dan membantu warga yang kesusahan. Pakaian yang dipakai oleh *The Blue Spirit* seperti pakaian ninja, berwarna hitam pekat sebagai kamuflase karena dia selalu beraksi pada malam hari. Sedangkan topengnya menyerupai topeng *Noh* yaitu topeng setan dari neraka kepercayaan masyarakat Jepang (gambar 44). *Blue Spirit* yang tidak lain adalah Zuko, dia tidak pernah menggunakan pengendalian api tetapi dia menggunakan senjata pedang kembar di tiap aksi kepahlawanannya.



Gambar 44.
The Blue Spirit; Zuko yang menyamar menggunakan topeng yang visualisasinya tampak seperti topeng Noh
Sumber: Goggle, 2010

Karakter Zuko mengenakan pakaian perang berwarna merah dengan aksen emas di beberapa episode awal, ketika dia dan pamannya menjadi buronan Negara Api mereka menyamar menjadi rakyat biasa yang berpindah pindah tempat hingga akhirnya menetap di Ba Sing Se. Pakaian yang dia kenakan adalah pakaian rakyat, dengan warna menyesuaikan negara yang ditempatinya.

PEMBAHASAN

Pembahasan lebih dalam tentang struktur naratif dan struktur naratif pada serial animasi kartun *Avatar*. Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu (Himawan Pratista, 2008:33). Di dalam struktur naratif terdapat substansi yang berhubungan satu sama lain menjadi sebuah rangkaian cerita.

1. Struktur Cerita

a. Struktur tiga babak

Alur suatu cerita tercipta karena adanya struktur yang disebut struktur tiga babak. Adapun struktur tersebut antara lain babak pertama berisi *set-up*/ pengenalan, babak kedua berisi *turning point* yang terdiri dari *first turning point, second turning point,* sedangkan babak ketiga menjelaskan tentang resolusi atau penyelesaian. *Set-up*/pengenalan adalah babak yang dirancang untuk memberikan *clue* tentang kerangka ataupun panduan dalam memahami sebuah cerita (Linda Seger, 1987:6). Tujuan dari babak ini adalah untuk memberikan informasi penting yang diperlukan dalam memahami permulaan cerita.

Turning Points adalah sebuah titik balik untuk membangun sebuah cerita agar tidak bersifat linier. Sebuah cerita yang menarik, memiliki sebuah daya tarik yang tidak terduga. Rasa ketertarikan penonton selalu dipelihara sejak permulaan hingga akhir cerita, bagaimana membuat penonton tertarik adalah dengan cara memunculkan *twist and turn* dengan tujuan agar cerita tidak terbangun secara linier dari awal sampai akhir. Adapun fungsi dari *turning points* adalah sebagai berikut:

1) Menciptakan sebuah arah baru dalam sebuah cerita agar tidak bersifat linier.

2) Memunculkan pertanyaan baru, dan membuat penonton menduga tentang jawabannya.

3) Biasanya merupakan pengambilan keputusan atau sikap-sikap ketegasan dalam karakter utama.

4) Memunculkan batasan-batasan

baru.

5) Mendorong untuk masuk ke cerita berikutnya.

6) Membuat penonton masuk ke dalam arena baru yang diluar dugaan dan membangkitkan perasaan dengan fokus yang berbeda namun berkaitan.

Dalam fungsi *turning points* seperti di atas, *first turning point* digunakan untuk memperlambat alur cerita yang membuat penonton bertanya-tanya dan merekareka jawabannya. Sedangkan *second turning point* digunakan untuk mempercepat alur cerita yang dihasilkan dari *first turning point,* alur ini cenderung memberikan banyak tanda agar dapat segera membawa penonton masuk kedalam tahap penyelesaian/resolusi.

Resolusi adalah babak akhir dari sebuah cerita, hal tersebut adalah peristiwa dimana masalah mampu diselesaikan, sebuah pertanyaan terjawab, ketegangan memuncak, dan semua hal menjadi sebuah kebenaran. (Linda Seger, 1987:22).

Struktur tiga babak tidak hanya ada pada penulisan naskah film/tayangan, tetapi pada budaya lokal Indonesia seperti wayang kulit purwo juga memiliki struktur tiga babak dalam penyajiannya. Seperti yang dikatakan oleh Prof. Dr. Soetarno, DEA bahwa struktur/kaidah dalam pementasan wayang antara lain adalah *pathet nem, pathet sanga*, dan *pathet manyura*. *Pathet nem* dapat dikatakan sebagai pengenalan masalah yang belum bisa diselesaikan ditandai adanya perang gagal, *pathet sanga* berisi tentang proses di mana *lakon*/ksatria menghadapi *inner conflict*, hanya ditemani seorang abdi dan dibantu oleh tokoh pendita. Pada saat *lakon* melakukan perjalanan untuk mendapatkan *kasampurnan* (kesempurnaan) mendapat rintangan yaitu perang kembang, dan *pathet manyura* adalah klimaks atau babak penyelesaian masalah yang ditandai dengan adanya penyampaian wahyu kepada *lakon* (Wawancara dengan Prof. Dr. Soetarno, DEA pada tanggal 6 April 2010 di Ruang Guru Besar ISI Surakarta).

Tiga babak yang tercermin dalam serial animasi *Avatar The Legend of Aang* dapat dijabarkan sebagai berikut.

(a) Pengenalan/*set-up*

Pengenalan yang ada dalam serial animasi *Avatar The Legend of Aang,* terdapat pada *Book 1* episode 1 *Boy in The Iceberg* di mana pengenalan berawal dari Avatar Aang bertemu dengan Katara, Sokka, pada saat mereka memancing di laut. Ketika Aang terbebas dari bongkahan es yang membekukannya selama seratus tahun, muncul lah cahaya biru yang berasal dari kekuatan Avatar yang melindunginya, saat yang bersamaan Zuko dan Iroh dalam perjalanan mencari Avatar menuju asal cahaya tersebut. Pengejaran Zuko sampai di desa tempat tinggal kelompok Katara dan Sokka, disitulah Aang menyerahkan diri karena Zuko mengancam akan membinasakan penduduk desa. Namun Aang berhasil melarikan diri dengan bantuan Appa, Katara dan Sokka. Ketika Katara dan Sokka mengetahui bahwa Aang adalah *Avatar*, mereka memutuskan untuk

menemai Aang memulai perjalanan menguasai ketiga elemen lainnya (Air, Tanah, Api).

(b) Turning Points

Turning *points* atau titik balik dalam serial animasi *Avatar The Legend of Aang: The Legend of Aang* dapat dilihat melalui *sample* episode yang ada dalam *Book* 2, episode tersebut adalah episode 19 *The Guru*. Dalam episode ini diceritakan Azula dan kawan-kawannya menyusup ke dalam Kerajaan Bumi dengan cara menyamar menjadi prajurit Kyoshi. *Earth King* yang mendapat persetujuan dari tim Avatar untuk menerima prajurit Kyoshi tersebut menceritakan bahwa tim Avatar dengan dukungan penuh darinya akan melakukan invasi besar-besaran ke Negara Api saat gerhana matahari. Azula dalam penyamarannya terkejut sekaligus gembira mendapat bocoran kabar tersebut. Hingga saat kepergian Aang untuk membuka cakra bersama Guru Pathik, Sokka menemui ayahnya, dan Toph menemui orang tuanya, Azula menyekap Katara dan mengambil alih kekuasaan Kerajaan Bumi. Azula juga berusaha menggagalkan rencana tim Avatar dengan cara membunuh Aang saat akan menyelamatkan Katara

Second turning point adalah titik balik dimana adegan tidak lagi di *twist*, melainkan mengembalikan/*turning back* adegan yang di *twist* oleh *first turning point* masuk kembali ke alur utama cerita. Adapun *turn* dalam serial film Avatar ini dapat diketahui pada *Book* 3, episode 19 *Sozin's Comet, part 2 : The Old Masters*. Episode tersebut adalah rangkaian episode *Sozin's Comet*, yang menceritakan tentang kebingungan Avatar Aang dalam mencari cara untuk tidak membunuh Raja Api Ozai pada duel yang akan dilaksanakan saat komet Sozin melintasi Bumi. Aang yang tidak juga mendapat jalan keluar mencoba bermeditasi untuk mendapatkan pencerahan, dalam meditasi tersebut tanpa sadarnya Aang mendapat panggilan menuju ke sebuah pulau asing yang ternyata pulau tersebut adalah tempurung dari *Lion Turtle* yang ditumbuhi pepohonan, yang mengantarkannya menuju pulau tempat dimana dia berduel dengan Raja Api Ozai. *Lion Turtle* tidaklah nyata untuk mata manusia biasa, dia ada namun tidak diketahui keberadaannya, dengan kata lain *Lion Turtle* ini bersifat gaib.

Aang yang kemudian mengetahui bahwa dia berada diatas tempurung seekor *Lion Turtle*, mendapatkan jawaban bagaimana agar dia mengalahkan Ozai namun tidak dengan cara membunuhnya. *Lion Turtle* tersebut mengatakan pada Aang bahwa manusia memiliki energi dari dua sumber yaitu hati dan otak.

(c) Resolusi/Penyelesaian

Tahap resolusi adalah kelanjutan dari episode 19 *Sozin's Comet, part 2 :The Old Masters,* yaitu episode 20 *Sozin's Comet, part 3 : Into the Inferno* dan episode 21 *Sozin's Comet, part 4 :Avatar Aang*. Resolusi *digambarkan* dengan jelas bagaimana Avatar Aang mampu menyelamatkan dunia dan mengalahkan Raja Api Ozai dengan cara mencabut kekuatan api dan energi yang ada di dalam tubuhnya. Pengendalian

energi yang ada dalam tubuh seseorang yang dilakukan oleh Aang dikatakan dan diajarkan oleh Lion Turtle.(d) Menciptakan sub alur cerita/tema

Gagasan yang mengarahkan pada sebuah pernyataan "apa yang akan dibuat?". Melalui sebuah dramatisasi untuk membentuk sebuah tema, alur juga membawa ke sebuah aksi, sedangkan sebuah aksi memiliki sebuah tema. Dalam buku *Making a Good Script Great* karangan Linda Seger (1987:27) dituliskan bahwa sub alur/tema adalah cerita yang sebenarnya. Tema merupakan bagian paling menarik dari sebuah cerita, dan alur utama sebagai kerangka dasar. Tema bisa ada dimana saja, di awal, di tengah, dan di akhir cerita. Orientasi dari sebuah tema selalu mengacu pada pertanyaan utama dalam sebuah film.

Pertanyaan utama seperti yang disebutkan pada kalimat di atas dalam serial animasi *Avatar* adalah, apakah Aang Avatar muda yang sekaligus pengendali udara terakhir mampu menguasai ketiga elemen alam lainnya untuk menyeimbangkan dunia?. Hal itulah yang akan dijawab pada serial ini, dan tema tersebut yang menjadi penggerak dalam alur. Dalam keseluruhan serial animasi *Avatar*, tema utama yang diangkat adalah keseimbangan alam, dan sub tema yang digunakan untuk menggerakan alur serial ini adalah Air, Tanah, dan Api. Air menjadi sub tema yang diangkat untuk menggerakkan *Book* 1, Tanah menjadi sub tema untuk menggerakkan alur dalam *Book* 2, dan Api menjadi sub tema untuk menggerakkan alur dalam *Book* 3.

Beberapa contoh yang dicantumkan untuk membuktikan bahwa sub tema di atas yang menggerakkan keseluruhan alur cerita adalah sebagai berikut: *Book* 1, episode 09 *The Waterbending* Scroll dan episode 18, *The Waterbending Master*. *Book* 2, episode 06 *The Blind Bandit*, dan *Book* 3, episode 13 *The Firebending Master*.

(e) Kaitan cerita tiap episode

Seperti halnya pengembangan sub alur/tema yang terangkai pada keseimbangan alam, kaitan cerita pada serial film animasi Avatar tercermin dalam kepedulian terhadap alam dan lingkungan, yang digambarkan dalam beberapa episode di tiap *Book* nya. Adapun episode tersebut sebagai berikut: *Book* 1, episode 07 *The Spirit World (Winter Solstice part 1)* yang menceritakan kemarahan roh panda karena hutan tempat habitatnya dan hewan-hewan lain habis dibakar oleh Negara Api. Episode 17 *The Northern Air Temple* menceritakan tentang Kuil Udara Utara yang sudah berubah menjadi sangat industrial, karena diubah oleh seorang ilmuwan. Tempat sejarah warga Kuil Udara yang seharusnya dilestarikan sesuai dengan arsitektur aslinya diubah menjadi sebuah pabrik untuk membuat penemuan-penemuan baru seperti senjata ledak, balon udara, dan lain sebagainya.

Book 2, episode 04 *The Swamp*, diceritakan bahwa Aang yang akan melanjutkan perjalanan bersama Katara, dan Sokka terseret ke dalam sebuah rawa yang sangat luas. Sokka yang berusaha melindungi diri dan mencari jalan keluar,

mulai menebas sulur-sulur yang menutupi dan mengganggu pandangannya. Selain itu, dia juga memotong ranting dan akar untuk dibuat sebagai bahan bakar. Aang merasa bahwa rawa tersebut juga makhluk hidup, maka mencoba memperingatkan Sokka untuk tidak merusaknya

Book 3, episode 03, The *Painted Lady,* adalah gambaran yang sangat jelas dalam satu episode dimana tim Avatar yang sedang singgah di sebuah desa yang bernama *River Village*. Desa yang juga sudah dikuasai Negara Api dengan mendirikan sebuah pabrik tersebut penduduknya sangat miskin, banyak yang terjangkit penyakit dikarenakan bahan makanan dan obat-obatan dirampas bangsa api untuk menyembuhkan para pegawai pabrik yang sakit. Selain itu, sungai disekeliling desa tersebut tidak lagi bersih melainkan berwarna coklat bercampur lumpur dan limbah. Penduduk desa percaya dengan roh seorang wanita yang biasa mereka panggil *Painted Lady*, dia adalah roh wanita yang baik hati dan sebagai pelindung desa tersebut. Namun *Painted Lady* tidak pernah menunjukkan dirinya sekalipun untuk membantu kesulitan warga desa tersebut. Katara yang merasa sangat iba, dengan dukungan tim Avatar dia menyamar menjadi *Painted Lady* kemudian mencoba menyembuhkan warga yang sakit hingga meruntuhkan pabrik Negara Api tersebut.

2. Pengembangan Ide

Pengembangan ide yang dituliskan oleh Linda Seger dalam bukunya *Making a Good Script Great* (1987:96) adalah melalui penciptaan mitos. Banyak film-film sukses landasan ceritanya yang berkarakter universal dan juga didukung dengan pengalaman yang universal pula, contohnya adalah perjalanan kehidupan dimana dapat diidentifikasi adanya beragam jenis "pahlawan". Film-film yang dianggap sukses dengan cerita dan didukung pengalaman universal yang juga sukses tersebut dapat dianggap sebagai mitos yang diciptakan. Mitos sendiri adalah cerita-cerita yang pada umumnya memiliki akar budaya yang bersifat universal yang mudah ditemukan di dalam citra kebudayaan dan sastra, mulai dari mitos besar seperti cerita dewa-dewi Yunani sampai mitos anak-anak seperti legenda dan cerita rakyat lokal juga cerita-cerita yang diangkat dari dunia keagamaan seperti cerita nabi.

Mitos adalah sebuah cerita yang terasa lebih nyata. Banyak cerita yang sifatnya faktual yang hidup karena seseorang, disuatu tempat, dan disuatu waktu (Linda Seger, 1987:94). Namun mitos lebih dari itu, karena mitos hidup di lingkungan banyak orang di beberapa tingkatan, yang memiliki kesamaan anggapan dan cerita itu berhubungan satu sama lain.

Serial animasi *Avatar The Legend of Aang: The Last Airbender* memiliki cerita yang berlandaskan pada mitos kepahlawanan, dimana pahlawan yang dikenal sebagai *Avatar* ini adalah seorang yang memiliki penguasaan empat elemen alam yang memiliki tugas mengendalikan keseimbangan dunia. Adapun ciri-ciri dari seorang pahlawan seperti yang disebutkan oleh Linda Seger (1987:95-98)

adalah sebagai berikut:

a. Banyak cerita kepahlawanan, seorang pahlawan diperkenalkan sebagai karakter yang berawal dari kesederhanaan, sebagai orang biasa, polos, muda, hidup sederhana dan rendah hati. Hal tersebut adalah perkenalan/*set-up* dalam kebanyakan mitos, bagaimana penonton mengetahui karakter tokoh seorang pahlawan sebelum tokoh tersebut melalui sebuah perjalanan. Begitu juga dengan karakter tokoh Avatar Aang, yang dikenalkan bermula sebagai seorang rahib cilik, yang masih senang bermain, polos, rendah hati meskipun sudah memiliki gelar master karena menciptakan gelembung bola udara.

b. Tahap kedua yang dialami seorang tokoh pahlawan ini adalah adanya sesuatu yang terjadi yang masuk kedalam kehidupannya, dan hal tersebut mampu mengubah kehidupan yang biasa menjadi sesuatu yang tidak biasa. Hal ini adalah penghubung yang membuat cerita bergerak. Dalam serial animasi *Avatar* hal ini dialami oleh Avatar Aang ketika dia diberitahu oleh para rahib yang tidak lain adalah guru-gurunya bahwa dia seorang reinkarnasi dari Avatar Roku. Kenyataan yang Aang ketahui adalah sebuah hal yang mampu membuat kehidupan yang tadinya dijalani sebagai rahib biasa menjadi tidak biasa, karena Aang diharuskan belajar lebih sering dan tidak lagi bisa bermain dengan kawan-kawan sebayanya.

c. Setelah terjadinya sesuatu yang mampu merubah hidup seorang pahlawan, munculah akibat yang kebanyakan dan bagaimanapun juga tokoh seorang pahlawan ini tidak ingin meninggalkan kehidupannya yang biasa. Penolakan ini terjadi karena rasa takut tentang ketidaktahuan tentang hal baru yang masuk dan mampu mengubah kehidupannya. Dari ketidaktahuan tersebut muncul adanya hal yang memotivasi tokoh seorang pahlawan untuk melakukan sebuah perjalanan dan menerima kenyataan bahwa dia adalah seorang pahlawan. Hal tersebut juga dialami oleh Aang yang melarikan diri karena penolakan terhadap kenyataan bahwa dia adalah seorang Avatar, sehingga dia melarikan diri. Disaat pelariannya, dia bersama Appa ditimpa bencana topan badai di laut, dan tanpa sadar Aang mengeluarkan kekuatan Avatar kemudian membuat bola udara raksasa untuk melindungi dirinya dan Appa, disaat itulah ia terjebak selama seratus tahun di dalam bongkahan es. Setelah seratus tahun, Aang mengetahui dunia yang sengsara karena dikuasai oleh Negara Api, hal itulah yang memotivasi Aang untuk melakukan perjalanan mempelajari ketiga elemen alam agar mampu mengembalikan keseimbangan dunia.

d. Banyak perjalanan, pahlawan menerima pertolongan dan terkadang pertolongan tersebut dari sumber yang tidak lazim. Di beberapa cerita fiksi, orang tua, penyihir, liliput, peri sering menolong tokoh pahlawan dan karena pertolongan itu pahlawan dan mencapai tujuan.

e. Tahap ini adalah tahap dimana pahlawan bersiap masuk ke dunia yang mampu mengubah seorang pahlawan dari

dunianya yang biasa menjadi dunia yang tidak biasa. Di sini transformasi perubahan seorang pahlawan dimulai dan pahlawan mulai menghadapi rintangan untuk mencapai tujuan. Dari hal tersebut perjalanan yang sesungguhnya sang pahlawan dimulai.

f. Masuk kedalam sebuah perjalanan pahlawan sudah pasti adanya campur tangan tokoh yang disebut dengan tokoh antagonis. Tokoh inilah yang memberikan rintangan di perjalanan seorang pahlawan, dan sekaligus tokoh yang membuat pahlawan belajar tentang kehidupan dan bagaimana bertahan untuk terus maju mencapai tujuan. Tokoh antagonis yang ada dalam serial animasi *Avatar* adalah Azula seorang pengendali api berbakat dan Raja Api Ozai, keduanya berusaha untuk menguasai dunia.

g. Pada beberapa titik dalam sebuah cerita, pahlawan terkadang memiliki "pengalaman kematian" yang mengantarkan untuk hidup kembali. Seperti halnya yang dialami oleh Avatar Aang ketika dia mengalami koma setelah dikalahkan oleh Azula di Kerajaan Tanah.

h. Diakhir cerita, pahlawan mampu mencapai tujuan dan membawa perubahan ketika kembali ke kehidupannya. Serial animasi *Avatar The Legend of Aang* memiliki akhir cerita yang bahagia dengan dunia yang tenang dan damai.

Di dalam mitos, terdapat banyak karakter-karakter sebagaimana seperti yang ditemukan dalam cerita. Karakter tersebut disebut *archetypes*, itu juga dianggap sebagai tipologi dasar, salah satu contoh ceritanya adalah perjalanan kepahlawanan. *Archetypes* bisa bermacam-macam, tergantung katagori cerita.

Serial animasi *Avatar The Legend of Aang: The Last Airbender* juga memiliki *archetypes* didalamnya, *archetype* adalah sebuah ketidaksadaran kolektif yang bersifat dominan, hal-hal yang bersifat mitos atau gambaran-gambaran primordial *(original model)*, dan *archetype* cenderung tidak dipelajari, hanya sebuah gambaran pengalaman yang muncul dengan pola tertentu (*Carl Jung and The Theory of Archetype*, 1997 (http://cari-pdf.com/pdf.php : 3 Maret 2010)). *Archetype* yang ada dalam serial film ini adalah *shadow figure*/*The Shadow*. *Shadow figure* adalah sebuah karakter yang berlawanan dengan karakter pahlawan, sekali waktu figur ini membantu pahlawan di perjalanannya, tetapi terkadang juga menjadi karakter yang bertentangan dengan pahlawan itu, bisa jadi seorang *shadow figure* adalah sisi negatif dari karakter seorang pahlawan (Linda Seger, 1987 : 102). Carl Jung (*Jung and Archetype*, http://cari-pdf.com/pdf.php:3 Maret 2010) mendeskripsikan *shadow figure* adalah ketidaksadaran kolektif, pikiran adalah bagian dari kesadaran seseorang, dan bagian yang lain adalah sebagai ketidaksadaran kolektif. Bagian gelap antara kesadaran dan ketidaksadaran disebut dengan *shadow* yang merupakan sisi tidak menyenangkan dari karakter personal. Sisi gelap dari personal itu, sering membahayakan, cenderung primitif, tidak beradab. Hal-hal yang tercakup dalam karakter *shadow* meliputi emosi

seperti kecemburuan dan keinginan terpendam demikian juga hal-hal yang dianggap bersifat duniawi yang kebanyakan orang tidak ingin hal-hal tersebut menjadi bagian dari kehidupannya. Karakter buruk/negatif adalah *shadow caharacter/figure*.

Shadow figure yang ada pada serial animasi *Avatar*, tampak dalam karakter tokoh Zuko. Pada awal cerita, Zuko ditampilkan sebagai karakter yang bertentangan dengan Aang, hal itu dikarenakan Zuko memiliki masa lalu yang membuatnya harus menangkap Avatar Aang. Diperjalanan ternyata tidak hanya Zuko yang mengejar Aang, banyak jenderal dari Negara Api yang hampir berhasil menangkap Aang dengan bantuan tentara Negara Api, disaat itulah Zuko yang merasa terancam karena tidak mampu menangkap Aang, dia menyamar menjadi *Blue Spirit* untuk melepaskan Aang kembali agar dia memiliki kesempatan menangkap Aang dengan kekuatannya sendiri, dari situlah Zuko dipandang memiliki sisi baik karena selalu menolong Aang disaat tak berdaya ditangan pasukan Negara Api.

3. Pengembangan Karakter

a. Menemukan struktur karakter

Hampir semua cerita bisa dikatakan sederhana, ada awal, bagian tengah dan bagian akhir, hal ini sependapat dengan tulisan Ben Brady dan Lance Lee dalam bukunya *The Understructure of Writing for Film & Television* (1988:13) dimana bagian awal, bagian tengah dan akhir adalah esensi dari sebuah struktur adegan. Cerita bisa menjadi kompleks karena beragam karakter didalamnya, karena karakter mempengaruhi cerita sehingga dimensi cerita menjadi berubah dan memiliki arah baru dengan kebiasaan baru dan tanggung jawab sebuah karakter menjadi berubah.

Karakter berpengaruh terhadap cerita karena karakter memiliki tujuan. Pada permulaan sebuah cerita, ada hal yang memotivasi sebuah karakter untuk mencapai tujuan, dan biasanya pada akhir cerita tujuan itu mampu dicapai. Sebagaimana cerita yang memiliki struktur yang ditentukan mulai dari *set-up*, pertanyaan utama, dan klimaks. Struktur karakter sangat ditentukan oleh hubungan dari motivasi dan aksi untuk mencapai tujuan. Jika elemen-elemen seperti hubungan antara motivasi dan aksi tidak ada, maka cerita menjadi tidak jelas.

Motivasi adalah dorongan sebuah karakter untuk menjadi bagian dari sebuah cerita, motivasi adalah penghubung awal sebuah cerita dan karakter menjadi bagian dari cerita. Motivasi sebagai penghubung karakter ke dalam sebuah cerita bisa bersifat dialog yang diekspresikan, atau situasional dalam artian sebagai sesuatu yang disadari sesuai dengan situasinya (Linda Seger, 1987:110).

b. Menemukan konflik

Konflik adalah landasan dari sebuah cerita, konflik itu sendiri adalah alasan mengapa cerita itu harus dibuat. Semua cerita membutuhkan status dan "pukulan", hal itu disebut konflik dan tanpa adanya konflik naskah cerita tidak akan berfungsi seperti yang diinginkan (Linda Seger, 1987:125). Konflik biasanya muncul pada dua karakter (protagonis dan antagonis)

dalam satu waktu dan tujuan yang sama, dua karakter tersebut memiliki cara yang berbeda untuk mencapai tujuannya. Konflik juga dapat bersifat individual, bisa terjadi pada karakter protagonis maupun antagonis. Naskah yang bagus memiliki konflik yang luas namun tidak melenceng dan masih menjadi bagian dari sebuah cerita. Ada lima jenis konflik yang bersifat situasional ditemukan dalam banyak cerita, yaitu *Inner conflict, Relational conflict, Situasional conflict, Societal conflict, Cosmic conflict* (Linda Seger, 1987:125). Adapun deskripsi dari jenis-jenis konflik tersebut adalah sebagai berikut:

1) *Inner Conflict*

Inner conflict adalah konflik yang terjadi dalam diri karakter tokoh yang diperoyeksikan keluar. Konflik ini dalam serial animasi *Avatar* muncul paada beberapa episode di tiap Book nya, yaitu *Book* 1 episode 12 *The Storm, Book* 2 episode 3 *Return to The Omashu*, dan episode 18 *The Earth King,* kemudian pada *Book* 3 episode 9 *Nightmares and Daydreams*.

2) *Relational Conflict*

Relational conflict adalah konflik yang terjadi karena kepentingan yang sama antara tokoh yang berifat buruk dengan tokoh yang bersifat baik/antagonis dengan protagonis. *Relational conflict* dapat ditemukan pada *Book* 3 episode 20 *Sozin's Comet part* 3 *Into The Inferno.*

3) *Situasional Conflict*

Situasional conflict adalah konflik yang terjadi karena adanya permasalahan antara hidup dan mati. Konflik ini menyerupai *Inner conflict*, dalam serial animasi *Avatar* terdapat beberapa *Inner conflict* yang bisa dimasukkan kedalam kategori *Situasional conflict,* contohnya pada Book 2 episode 18 The Earth King dimana tokoh Zuko mengalami permasalahan dan metamorfosa dalam dirinya yang sedikit menyangkut masalah hidup dan mati. Namun penulis cenderung beranggapan untuk memasukkan episode ini ke dalam *Inner conflict* dikarenakan permasalahan dalam diri tokoh Zuko sangat kuat.

4) *Societal Conflict*

Societal conflict adalah konflik yang terjadi antara seseorang dengan grup tertentu, atau bisa juga konflik yang terjadi antar grup. Dalam serial animasi *Avatar*, *Societal conflict* terlihat pada adegan pertempuran antara tim Avatar dengan tim Azula dalam *Book* 2 episode 3 *Return to The Omashu.*

5) *Cosmic Conflict*

Cosmic conflict adalah konflik yang biasanya muncul antara karakter supranatural, namun dapat ditujukan pada sebuah karakter. Beberapa film modern sudah tidak lagi menggunakan *Cosmic conflict* dalam permasalahan yang dibangun dalam ceritanya, namun pada serial animasi *Avatar*, *Cosmic conflict* tampak sekali pada tokoh Aang saat membuka cakra kosmik pada *Book* 2 episode 19 *The Guru.*

SIMPULAN

Elemen alam yang meliputi air, tanah, api, udara dalam serial animasi kartun *Avatar The Legend of Aang: The Last Airbender,* merupakan dasar pembentuk karakter-karakter tokohnya. Unsur tersebut memiliki kedekatan dengan unsur alam yang ada pada kehidupan manusia Jawa dan dunia wayang purwo, perwujudan energi pada kehidupan manusia Jawa tercermin dalam konsep mandala, yaitu konsep hubungan interaksi yang kemudian membentuk satu kesatuan dan keseimbangan pusat kosmos. Masyarakat Jawa menjaga keseimbangan secara vertikal dan horisontal yang dalam kosmogoni Jawa dikenal dengan *keblat papat lima pancer*, Bumi (tanah) dilambangkan dengan warna hitam menunjukkan nafsu serakah. Api dilambangkan dengan warna merah menunjukkan nafsu amarah memiliki watak murka, iri, pemarah. Angin (udara) dilambangkan dengan warna kuning menunjukkan *supiah* (birahi) memiliki watak rindu, membangkitkan keinginan dan kesenangan. Sedangkan air dilambangkan dengan warna putih yang bersifat *mutmainah* (jujur) artinya ketentraman, memiliki watak loba akan kebaikan tanpa mengenal batas kemampuan. Sedangkan pusat bumi dengan posisi ditengah dilambangkan dengan warna hijau yang bersifat *kama* (budi). Konsep tersebut juga merupakan dasar pembentuk karakter tokoh dalam dunia pewayangan, antara antagonis dan protagonis.

Setiap tayangan ataupun film cerita tidak mungkin lepas dari unsur naratif, setiap cerita pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, dan lain sebagainya. Seluruh elemen tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan membentuk struktur naratif secara keseluruhan. Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Serial *Avatar The Legend of Aang: The Last Airbender* dibentuk oleh adanya logika sebab-akibat dan elemen-elemen unsur naratif yang saling berhubungan. Diawali dari struktur tiga babak *(set-up, development, climax)*, pengembangan ide, kemudian pengembangan karakter. Tidak hanya pada serial *Avatar* ataupun film cerita yang lain, struktur tiga babak juga dapat ditemukan dalam struktur pementasan wayang purwa, antara lain *pathet nem, pathet sanga dan pathet manyura*. Hasil penelitian ini menunjukkan dengan jelas bahwa serial animasi *Avatar The Legend of Aang: The Last Airbender* menganut pola pendekatan keilmuan yang dianggap universal *(scientific merit),* dengan memiliki struktur narasi yang sistematis, yang didukung dengan orientasi mitologi budaya di dalamnya. Hal yang menarik pada serial ini yaitu ditemukannya permasalahan cerita dan konflik, yang biasanya terjadi pada katagori orang dewasa namun dituangkan dan diterjemahkan pada figur remaja. Selanjutnya dikemas menggunakan struktur narasi yang mudah dipahami oleh penonton dari segala usia, dengan tidak

menghilangkan nilai-nilai filosofinya yaitu reinkarnasi, dan keseimbangan, perilaku saling menghargai antara manusia dengan alam dan manusia dengan manusia lain.

DAFTAR PUSTAKA

A.M Hermien Kusmayati. *Kembang Setaman, Persembahan Untuk Sang Mahaguru.* Yogyakarta: CV. Arindo, 2003.

Anak Agung Gede Oka Netra. *Tuntunan Dasar Agama Hindu.* Jakarta: Parisada Hindu Dharma Indonesia Pusat, 1994.

Brady, Ben dan Lance Lee. *Understructure of Writing for Film and Television.* Austin: University of Texas Press, 1988.

Brown, Dan. *Malaikat dan Iblis.* New York: Pocket Books, 2005.

Cunningham, Stuart. *Style, Form and History in Australian Mini-Series, in Australian Cultural Studies.* A.Reader. eds. John Frow and Meaghan Morris. Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 1993.

Furniss, Mauren. *Art in Motion, Animation Aesthetic.* Sydney Autralia: John Libbey and Company Ltd, 1998.

H.B Sutopo. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2006.

Himawan Pratista. *Memahami Film.* Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.

James Danandjaja. *Folklor Indonesia.* Jakarta: Pustaka Utama Grafiti, 2002.

Koentjaraningrat. *Pengantar Ilmu Antropologi.* Jakarta: Aksara Baru, 1980.

Koentjaraningrat. *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan.* Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2002

Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario.* Jakarta: Grasindo, 2004.

Miles, dan Michael Hubberman. *Qualitative Data Analysis.* California: SAGE Publications, 1994.

Murphy, Marry. *Begginer's Guide to Animation.* Singapore: Page One, 2008.

Onong U Effendy. *Televisi Siaran Teori dan Praktek.* Bandung: CV. Mandar Maju, 1993.

Peurseun, Van. *Staregi Kebudayaan.* Jakarta: BPK Gunung Mulia dan Yogyakarta: Yayasan Kanisius, 1976.

Seger, Linda. *Making A Good Script Great.* Hollywood: Samuel French Trade, 1987.

Tim Penulis Senawangi. *Ensiklopedi Wayang Indonesia 3.* Jakarta: Senawangi, 1999.

Toeti Heraty Noerhadi. *Aku dalam Budaya (Desertasi s3).* Jakarta: Universi-

tas Indonesia, 1979.

Umar Kayam. *Ketika Orang Jawa Nyeni*. Yogyakarta: Galang Press, 1999.

W.J.S Poerwadarminta. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN. Balai Pustaka, 1976.

http://avatarspirit.com (diakses tanggal 13 Oktober 2008, pukul 23.36)

http://id.wikipedia.org/wiki/Avatar:_The_Legend_of_Aang (diakses tanggal 16 Oktober 2008, pukul 00:37)

http://cari-pdf.com/pdf.php?q=archetypes+carl+jung (diakses tanggal 03 Maret 2010, pukul 23:34)