

Analisis Struktur Cerita *Kishotenketsu* dalam Film Animasi *Guilty Crown*

Helvinsky Christian

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
hc80026@student.uph.edu

Naldo Yanuar Heryanto

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
naldo.heryanto@uph.edu

ABSTRAK

Di dalam membuat suatu cerita untuk sebuah film animasi, tentu dibutuhkan sejumlah elemen di dalamnya agar cerita yang akan disampaikan dalam bentuk film animasi itu bisa terasa hidup dan tidak monoton. Karakter, topik, latar tempat atau waktu merupakan salah satu elemen yang tidak boleh dilupakan di dalam proses penyusunan suatu cerita. Namun selain hal tersebut, tidak boleh dilupakan juga akan keberadaan struktur cerita dalam perancangan scenario narasi pada sebuah film animasi. Peranan struktur cerita dibalik perancangan sebuah cerita untuk media kreatif tentu sangat lah besar. Karena disitulah seorang perancang cerita akan menentukan bagaimana keseluruhan cerita akan berjalan, baik itu cerita untuk novel ataupun untuk film. Struktur cerita sendiri terbagi menjadi beberapa jenis, diantaranya ada struktur cerita barat dan ada juga yang dari asia. Berbincang mengenai struktur cerita dari asia, terdapat sebuah struktur cerita bernama *Kishotenketsu*. Struktur cerita ini bisa dikatakan cukup unik, karena banyak yang mengatakan kalau struktur cerita ini merupakan struktur cerita tanpa konflik, walau pada kenyataannya tentu tidaklah seperti demikian. Oleh karenanya, disini akan dilakukan penelitian lebih lanjut terkait penggunaan struktur cerita *Kishotenketsu* ini dengan memakai studi kasus cerita dalam film animasi *Guilty Crown*. Diharapkan dengan disusunnya paper ini akan mampu membuka wawasan terkait proses penyusunan cerita *Kishotenketsu* dalam perancangan cerita, khususnya di dalam membuat cerita untuk film animasi.

Kata Kunci: Film, Animasi, Cerita, Struktur Cerita, *Kishotenketsu*

PENDAHULUAN

Bercerita merupakan suatu kegiatan yang sudah begitu lumrah kita kenal sejak dahulu. Dari mendengarkan orang tua kita bercerita dongeng saat kecil, hingga melihatnya dari berbagai media-media untuk menyampaikan suatu cerita, seperti novel, komik, atau menonton film tentu kita menyadari bahwa bercerita itu sudah menjadi sebuah media bagi manusia untuk dapat menyalurkan apa yang ada di dalam benak pikirannya. Ketika hendak bercerita, tentu kita membutuhkan sesuatu susunan yang dinamakan “cerita” agar orang-orang yang mendengarkan kita pun bisa mengerti apa yang hendak ingin diungkapkan atau disampaikan oleh sang pencerita. Cerita merupakan serangkaian peristiwa yang mampu disampaikan dan dibayangkan (Cambridge Dictionary, 2016). Cerita juga terbagi ke dalam dua jenis, yakni cerita non fiksi (berasal dari kejadian nyata) dan fiksi (tidak nyata atau karangan belaka).

Di dalam menyusun suatu cerita, baik itu yang bersifat fiksi ataupun non-fiksi tentu terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan. Diantaranya, terdapat *genre* cerita, *setting* tempat dan waktu, tema, karakter atau tokoh, serta rangkaian alur cerita atau yang biasa disebut struktur cerita (Mckee, 1997). Berbicara lebih lanjut tentang struktur cerita, di dalam perancangan sebuah cerita yang baik tentu pemilihan dan penggunaan struktur cerita yang tepat tidak bisa terlepas darinya. Karena tanpa adanya pemilihan struktur cerita yang baik dan tepat, maka kemungkinan besar cerita yang dihasilkan dan disajikan menjadi monoton dan membosankan (Mckee, 1997). Oleh karenanya pemilihan struktur cerita yang tepat di dalam menyusun suatu konsep atau ide cerita itu sangatlah penting guna menghindari munculnya rasa bosan karena cerita yang terasa datar.

Pada saat ini, penyusunan struktur cerita sendiri sudah cukup beragam. Diantaranya kalau di barat, terdapat struktur cerita *Freytag Pyramid*, *The Heroes Journey*, *The Snowflake Method*, *The 7-Point Story Structure*, *The Three-Act Structure*, *A Disturbance and Doorways*, *Classic Story Structure*, dan masih banyak lagi (Bell, 2004). Namun, selain jenis-jenis struktur cerita yang telah disebutkan tersebut terdapat juga sebuah struktur cerita yang dinamakan *Kishotenketsu*. *Kishotenketsu* merupakan struktur cerita klasik yang berkembang di daerah Asia Timur, seperti Jepang, Cina, dan Korea (Qian, 2018). Tidak seperti struktur cerita klasik yang berasal dari barat seperti *Three Act Structure* yang dimana langsung di tahap eksposisi langsung diperlihatkan pemicu konfliknya dan kemudian di dua babak berikutnya langsung mencapai *Rising action* dan penyelesaian, *Kishotenketsu* menyampaikan konfliknya dari kontras yang tercipta di dua babak pertama yang kemudian diiringi *twist* dan kesimpulan di dua babak selanjutnya. Hal ini, tentu menciptakan suatu keunikan tersendiri yang berbeda dari struktur cerita klasik yang berasal dari barat. Karena gaya penyusunannya struktur ceritanya yang cenderung tidak memberi kesan terburu-buru namun tetap dapat berjalan dengan pasti, sambil diiringi beberapa kejutan di dalamnya.

Berdasarkan hal tersebut, penulis menjadi tertarik untuk melakukan analisa lebih lanjut terkait penyusunan struktur cerita *Kishotenketsu* ini dengan menggunakan film animasi *Guilty Crown* sebagai bahan studi kasus analisis struktur cerita *Kishotenketsu*. *Guilty Crown* (2011-2012), merupakan film animasi serial dari Jepang yang mengisahkan tentang perjuangan seorang pemuda bernama Ouma Shu bersama rekan-rekan lainnya dalam menyelamatkan negara Jepang dari situasi darurat karena munculnya sebuah pandemi virus bernama “*Apocalypse*”. Isi dari pembahasan tulisan ini juga selain menganalisa struktur cerita *Kishotenketsu* dalam film animasi *Guilty Crown*, juga ingin sekaligus memperlihatkan proses penyusunan struktur cerita *Kishotenketsu*. Khususnya di dalam membuat cerita untuk film animasi, beserta dampaknya terhadap hasil keseluruhan cerita yang menggunakan jenis struktur cerita tersebut.

KAJIAN TEORI

The Five Essential Elements of A Story

Di dalam membangun sebuah cerita yang baik, ada beberapa unsur atau hal penting yang kiranya harus diperhatikan, diantaranya:

1. Setting atau Latar
Latar adalah keterangan ruang, waktu, tempat dalam cerita. Membangun latar di dalam penyusunan suatu cerita merupakan hal yang sangat krusial. Karena dalam sebuah cerita yang baik, tidak mungkin bisa terjadi kapan saja ataupun dimana saja (Surya, 2017). Oleh karenanya dibutuhkan suatu ruang dan waktu di dalam pembuatan suatu konsep cerita guna membuatnya menjadi masuk akal.
2. Karakter atau Tokoh
Tokoh atau karakter adalah sesosok figure yang menjadi titik fokus utama yang berperan membuat keseluruhan cerita tersebut menjadi hidup sekaligus menarik (Surya, 2017). Tokoh sendiri terbagi menjadi dua jenis berdasarkan tingkat kepentingannya, yakni tokoh utama dan tokoh pembantu (sampingan).
3. Plot
Plot adalah keseluruhan jalan cerita yang ada di dalam sebuah rangkaian cerita. Plot juga erat kaitannya dengan keberadaan konflik dalam suatu cerita hingga perubahan yang dialami sang karakter dalam suatu cerita pasca munculnya konflik tersebut (Surya, 2017).
4. Tema
Tema membahas tentang topik seperti apa yang hendak dibahas atau di bicarakan di dalam suatu cerita (Surya, 2017).
5. Sudut Pandang
Sudut pandang merupakan arah pandang seorang penyusun cerita dalam menyampaikan sebuah kisah dengan tujuan agar cerita yang disusun tersebut dapat lebih hidup, menarik dan bisa tersampaikan dengan baik ke mata audience (Tysara, 2021).

Struktur Cerita *Kishotenketsu* menurut Iwane Salovaara

Kishotenketsu merupakan struktur cerita yang paling erat kaitannya dengan Jepang. Karena hampir seluruh literatur budaya disana, seperti dari legenda urban, cerita-cerita lucu, komik strip, film animasi, sampai pembuatan cerita dalam *video game* hampir semuanya mengadopsi jenis struktur cerita ini. Struktur cerita *Kishotenketsu* juga sangat bergantung di putaran babak ketiga dari keempat babak yang ada, karena hampir sebagian besar cerita semuanya diatur dan dibangun sedemikian rupa untuk menuju *twist/climax* di babak ketiga pada suatu rancangan cerita. Metode penyampaian konflik yang ada di dalam jenis struktur cerita ini pun juga termasuk unik. Karena tidak secara langsung memperkenalkan konflik dan membangun klimaks seperti struktur cerita barat pada umumnya, dimana struktur cerita *kishotenketsu* lebih memilih untuk menyampaikan konfliknya berdasarkan kontras yang tercipta di dua babak pertama yang kemudian diiringi *twist* dan kesimpulan di dua babak selanjutnya (Salovaara, 2011). Di dalam penggunaan struktur cerita *Kishotenketsu*, adapun 4 bagian babak yang terbagi di dalamnya, diantaranya:

1. Ki (*kiku* 起句) / *Introduction*
Awal mulainya cerita, seperti memperkenalkan karakter, latar dan informasi lainnya untuk dapat memahami cerita seperti apa yang hendak disampaikan.
2. Shō (*shōku* 承句) / *Development*
Mulai mengembangkan cerita yang ada, seperti dengan memperlihatkan situasi dalam ceritanya untuk memberi pandangan yang lebih dalam terkait ceritanya.
3. Ten (*tenku* 転句) / *Climax or Twist*
Masuk ke bagian terpenting dalam ceritanya, seperti mungkin adanya

perkembangan tidak terduga yang muncul di dalam ceritanya. Layaknya klimaks kalau di dalam cerita barat.

4. Ketsu (*kekku* 結句) / *Conclusion*

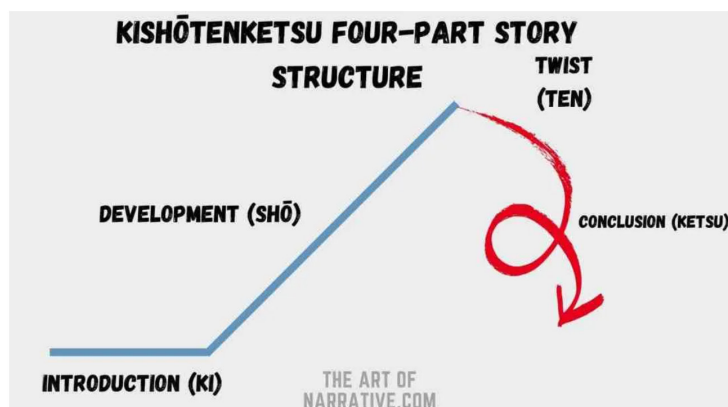
Penyelesaian atau akhir dari suatu cerita. Akhir dari suatu juga cerita tidak harus menunjukkan seperti pertumbuhan yang dialami karakter setelahnya. Cukup tunjukkan akibat dari babak ketiga tersebut.

METODOLOGI

Isi pada bagian pembahasan ini, akan dilakukan sebuah analisis terhadap proses penyusunan cerita dengan berlandaskan pada metode penerapan struktur cerita *Kishotenketsu*. Dalam observasi yang akan dilakukan ini, nantinya juga cerita yang dijadikan sebagai bahan studi kasus, yakni cerita di dalam film animasi *Guilty Crown* akan dilakukan pembedahan untuk dimasukkan ke empat babak yang terkandung pada struktur cerita *Kishotenketsu*. Isi pembahasan paper ini juga nantinya akan sekaligus memperlihatkan bagaimana tahapan-tahapan yang tepat untuk menyusun sebuah cerita dengan berlandaskan pada metode *Kishotenketsu*, yang kemudian menjadikan cerita dalam film animasi *Guilty Crown* sebagai bahan studi kasus dalam penelitian ini.

PEMBAHASAN

Di dalam penyusunan sebuah rangkaian struktur cerita *Kishotenketsu*, struktur cerita ini sendiri terdiri menjadi 4 bagian babak. Diantaranya *Ki* (babak 1/pendahuluan), *Sho* (babak 2/pengembangan), *Ten* (babak 3/*twist* atau klimaks), *Ketsu* (babak 4/penutup). Sebagaimana yang telah dijelaskan pada bagian bagian kajian teori, struktur cerita ini berbeda dengan struktur cerita barat, seperti misalkan *three act structure*, yang dimana menjadikan konflik sebagai faktor pendorong utamanya sehingga konfliknya langsung diperkenalkan di awal babak, struktur cerita *Kishotenketsu* menggunakan kedua babak pertamanya sebagai kontras untuk menampilkan gambaran keseluruhan konflik yang ada pada babak ketiganya nanti (*ten*) dalam ceritanya.



Gambar 1 *Kishotenketsu* Story Structure Chart (Sumber: artofnarrative.com)

Sebagaimana yang dilihat pada gambar 1, struktur cerita *kishotenketsu* mendapatkan ketegangan naratifnya berdasarkan kontras yang tercipta dari dua babak pertama (*Ki* dan *Sho*), yang kemudian diiringi dengan putaran (*twist*

atau *climax*) pada babak ketiganya dan penyelesaian pada babak keempatnya. Banyak yang mengatakan bahwa struktur cerita ini merupakan struktur cerita tanpa konflik, namun pada kenyataannya struktur cerita ini tetap memiliki konflik di dalamnya. Hanya saja konflik tersebut tidak langsung di konfrontasikan menjadi inti keseluruhan cerita, melainkan dibangun dari babak ke babak hingga mencapai titik fokus utamanya pada babak ketiga (Ten).

Sebagai contoh, disini penulis akan memakai film animasi serial tv dari Jepang berjudul *Guilty Crown*. Film animasi ini dirilis pada tahun 2011-2012 yang digarap oleh studio *Production I.G* dan disutradarai oleh Tetsuro Araki. Film animasi serial ini mengisahkan tentang kota Tokyo pada tahun 2039 yang dimana dikala itu diceritakan bahwa tengah melandanya sebuah wabah virus bernama Apocalypse pasca adanya sebuah insiden yang terjadi pada 10 tahun lalu yang dikenal sebagai insiden "*Lost Christmas*". Sehingga menyebabkan diambil alihnya Jepang oleh GHQ yang merupakan badan pengawas virus tersebut. Meski pada awalnya GHQ diciptakan dengan sebuah tujuan yang baik, namun karena memiliki hak penuh untuk mengeksekusi pengendalian virus membuat organisasi GHQ ini menjadi tidak kenal ampun (seperti langsung dibunuh tanpa ampun begitu ada salah satu penduduk yang baru terduga terjangkit virus tersebut) dan menimbulkan kemarahan publik. Sehingga alhasil muncul organisasi-organisasi yang melakukan pemberontakan. Disinilah kemudian muncullah seorang pelajar pria yang bernama Ouma Shu yang pada awalnya sedang mencari cara untuk menyelamatkan adik temannya yang tengah terjangkit virus tersebut namun berakhir tidak sengaja terlibat dengan sebuah organisasi pemberontak bernama "*Funeral Parlor*" dan kemudian tidak sengaja menerima serum "*Void*" yang dimana merupakan sebuah serum yang mampu membuat seorang manusia memiliki kekuatan yang tak terbatas dan kekebalan terhadap virus Apocalypse.

Singkat cerita, Shu pun kemudian bergabung ke dalam organisasi tersebut dengan catatan organisasi tersebut harus membantunya menyelamatkan adik temannya tersebut. Darisini kemudian Shu pun mulai menjadi terlibat ke dalam berbagai macam kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh organisasi tersebut, seperti melawan GHQ dan lainnya. Hingga suatu hari, kemudian organisasi "*Funeral Parlor*" tidak berhasil menepati syarat yang diberikan oleh Shu, karena teman baiknya yang berakhir menjadi buronan GHQ dan adik temannya yang terkena virus tersebut tidak berhasil diselamatkan. Ditambah dengan runtutan kematian beberapa orang yang di sayangi dan di kagumi olehnya disaat yang bersamaan, alhasil berhasil mengubah Shu 180 derajat. Dari yang sebelumnya Shu dikenal sebagai seorang pemuda pria yang baik hati, ramah, dan lemah lembut kemudian berubah menjadi sesosok orang yang kejam, berhati dingin, dan egois. Sehingga alhasil, rekan-rekan yang sebelumnya bersama dengan dia pun mulai menjauhinya dan beberapa bahkan ada yang berkhianat. Hingga akhirnya, di penghujung cerita Shu berhasil tersadarkan kembali dari sikapnya tersebut, dan kemudian mengorbankan dirinya untuk menyerap semua virus yang ada di seluruh Jepang, karena dirinya yang telah menerima serum Void yang mampu menyerap seluruh virus tersebut. Meski pada akhirnya Shu sendiri tidak jadi berkorban karena salah satu rekannya bernama Inori yang secara tiba-tiba mengorbankan dirinya untuk mengganti Shu.



**Gambar 2 Kishotenketsu Story Structure Chart in Guilty Crown Story
(Sumber: dokumentasi pribadi)**

Dari kisah yang diangkat tersebut, kita dapat melihat bahwa penggunaan struktur cerita *Kishotenketsu*, cukup kental dirasakan di dalamnya. Dari *Ki (kiku 起句)* yang dimulai dari pengenalan ceritanya terlebih dahulu, lalu *Shō (shōku 承句)* disaat Shu yang tanpa sengaja terlibat dengan organisasi pemberontak dan menerima "Void" sehingga alhasil harus bergabung dan terlibat beberapa kejadian di dalamnya, kemudian *Ten (tenku 転句)* ketika Shu berubah sifat 180 derajat dan menjadi sesosok orang yang berhati dingin, kejam dan egois setelah kehilangan satu persatu orang-orang yang disayangi dan dikaguminya, dan *Ketsu (kekku 結句)* disaat Shu berhasil tersadarkan kembali dan kemudian rela mengorbankan dirinya untuk menghapus wabah virus Apocalypse di seluruh Jepang. Meskipun pada akhirnya Shu tidak jadi berkorban karena rekannya bernama Inori yang secara tiba-tiba menyelamatkan Shu dari keadaan tersebut dan kemudian mengorbankan dirinya demi menghapus segala kekacauan yang ada karena virus tersebut.

Melihat penggunaan struktur cerita *Kishotenketsu* dalam film animasi tersebut, tentu membuat kita tersadar bahwa pada dasarnya penggunaan struktur cerita ini sebenarnya cukup diawali dengan membaginya menjadi keempat babak. Babak kesatu sebagai pembuka, babak kedua sebagai pengembangan cerita, dan babak ketiga sebagai *twist* atau *climax* di dalam ceritanya, dan babak keempat sebagai resolusi atau penyelesaian dalam ceritanya. Ketika berada pada tahap penyelesaian ceritanya pun juga tidak harus menunjukkan seperti apa pertumbuhan yang dialami karakternya setelahnya. Cukup dengan menjawab hasil dari babak ketiga (*Ten*) tersebut atau mungkin bisa juga dilakukan improvisasi di akhir-akhir ceritanya seperti memberikan sebuah kejutan yang mampu mengagetkan penonton. Sehingga keseluruhan cerita yang ada pun bisa menjadi lebih optimal dan menarik untuk dinikmati.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Penggunaan struktur cerita *Kishotenketsu* pada dasarnya cukup berpatok kepada empat babak yang tersedia, yakni *Ki* (babak pertama), *Sho* (babak kedua), *Ten* (babak ketiga), dan *Ketsu* (babak keempat). Babak pertama (*ki*) sebagai

pembukaan cerita, babak kedua (*sho*) sebagai tahap pengembangan cerita untuk memberi pandangan yang lebih dalam pada ceritanya (namun masih belum terjadi perubahan-perubahan di dalam ceritanya), lalu babak ketiga (*ten*) yang dimana mulai memasuki tahap terpenting dalam struktur ceritanya karena menampilkan perkembangan yang tidak terduga dalam ceritanya, dan terakhir babak keempat (*ketsu*) sebagai tahap akhir atau penyelesaian dalam ceritanya.

Penyusunan struktur cerita *Kishotenketsu* di dalam film animasi *Guilty Crown* ini bisa terbilang sangat baik. Karena semua aspek yang terkandung di dalam cerita pada film animasi ini berhasil di aplikasikan dengan tepat mengikuti kajian pembuatan struktur cerita *Kishotenketsu*. Dari susunan babak ke babaknya, tahap-tahapan perkembangan ceritanya, serta penokohan yang ada pada film ini semuanya berhasil di aplikasikan dengan baik. Sehingga keseluruhan cerita yang ada di dalamnya pun bisa tetap menjadi menarik untuk ditonton sekaligus dapat menjadi contoh yang tepat dari penggunaan struktur cerita *Kishotenketsu* ini. Adanya temuan ini tentu menyadarkan kepada kita akan betapa pentingnya peran struktur cerita dalam pembuatan suatu media kreatif seperti film animasi. Pemilihan jenis struktur cerita yang tepat pun juga sangat diperlukan agar jalan atau perkembangan cerita di dalam sebuah film animasi dapat tetap menarik dan tidak membosankan, seperti penggunaan struktur cerita *Kishotenketsu* pada film animasi *Guilty Crown* ini.

DAFTAR PUSTAKA

Bell, J. S. (2004). *Write Great Fiction: Plot and Structure*. United States: FW Publications.

Griffith, P. L., Ripich, D. N., & Dastoli, S. L. (1986). Story structure, cohesion, and propositions in story recalls by learning-disabled and nondisabled children. *Journal of Psycholinguistic Research*, 15(6), 539–555. <https://doi.org/10.1007/BF01067635>

John & Wendy. (2009). *The Five Essential Elements of A Story*. Retrieved September 24, 2021, from http://www.katiekazoo.com/pdf/KK_FiveEssentialElements.pdf

John. (2020). *Kishotenketsu: Exploring The Four Act Story Structure*. Retrieved September 25, 2021, from <https://artofnarrative.com/2020/07/08/Kishotenketsu-exploring-the-four-act-story-structure/>

Mckee, R. (1997). *Story Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting*. United States: Harper Collins Publishers.

Staff, M. C. (2021). *The 4 Most Common Story Structures*. Retrieved September 24, 2021, from <https://www.masterclass.com/articles/how-to-write-a-better-novel#what-is-story-structure>

Salovaara, M. I. (2011). *Reflecting on English Language Teaching in Japan*. St. Andrew Repository System, 201-208.

Salovaara, M. I. (2011). *Who Is Responsible? Kishotenketsu and The 5-Paragraph Essay*. St. Andrew Repository System, 47-50.

Story. (n.d.). In *Online Cambridge Dictionary*. Retrieved September 24, 2021, from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/story>

Surya, P.A. (2017). Lima Hal Penting yang Perlu Diperhatikan saat Menulis Cerita. Retrieved September 24, 2021, from <https://www.kompasiana.com/pringadiasurya/59fada975169955cc3651e92/lima-hal-penting-ketika-menulis-cerita>

Tysara, L. (2021). 4 Macam Sudut Pandang dalam Cerita dan Contohnya yang Perlu Diketahui. Retrieved September 24, 2021, from <https://hot.liputan6.com/read/4602575/4-macam-sudut-pandang-dalam-cerita-dan-contohnya-yang-perlu-diketahui>

Qian, J. (2018). The Moon Is Beautiful Tonight: On East Asian Narratives. Retrieved September 25, 2021, from <https://themillions.com/2018/04/the-moon-is-beautiful-how-and-why-east-asian-stories-generate-plot-without-conflict.html>