

## ANALISIS *SCRIPT MOMENTUM* PADA FILM ANIMASI MULAN

Elara Karla Nugraeni, Ghalif Putra Sadewa, Dwi Putri Nugrahaning Widhi  
*Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Institut Seni Indonesia Surakarta*  
elarakarlanugraeni@isi.ac.id

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji struktur naratif pada babak kedua film animasi *Mulan* (1998), sebuah film fiksi dengan genre animasi yang menggunakan struktur tiga babak. Fokus penelitian ini terletak pada pengembangan konstruksi cerita di babak dua melalui karakter utama. Pengembangan alur cerita pada film ini ditandai menguatnya beberapa komponen momentum yang krusial pada babak konflik hingga puncak konflik atau klimaks. Penelitian ini akan melihat bagaimana komponen-komponen *script momentum* diterapkan dalam film animasi *Mulan*, dengan fokus pada permasalahan utama yang dihadapi oleh protagonis yaitu *Mulan*. Oleh karena itu, penelitian ini akan menggunakan teori Linda Seger, yang meliputi *Action Points*, *the Implied Scene*, *The Obstacle*, *The Complication*, dan *The Reversal*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami secara lebih mendalam bagaimana struktur naratif dalam film animasi ini dibangun melalui babak dua, serta untuk mengidentifikasi peran dan pengaruh karakter utama dalam menggerakkan alur cerita. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang penggunaan elemen-elemen naratif dalam film animasi dan memberikan kontribusi pada pengembangan studi film dan animasi di masa depan.

**Kata kunci:** Film *Mulan* 1998, struktur naratif, *script momentum*

**Abstract:** This research aims to examine the narrative structure in the second act of the animated film *Mulan* (1998), a fictional film with an animation genre that uses a three-act structure. The focus of this research is on the development of the story construction in act two through the main character. The progression of the storyline in the film is marked by the strengthening of several crucial momentum components during the conflict phase up to the climax. This study will explore how the components of *script momentum* are applied in this animated film, with a specific emphasis on the main problems faced by the protagonist *Mulan*. Therefore, this research will utilize Linda Seger's theory, which includes *Action Points*, *The Implied Scene*, *The Obstacle*, *The Complication*, and *The Reversal*. The objectives of this research are to gain a deeper understanding of how the narrative structure is built in this animated film during the second act, as well as to identify the role and influence of the main character in driving the story's progression. The anticipated outcome of this study is to provide fresh insights into the use of narrative elements in animated films and contribute to the development of future studies in film and animation.

**Key word:** *The Movie Mulan* 1998, narrative structure, *script momentum*

### Pendahuluan

Film merupakan gabungan dari dua unsur yaitu naratif dan sinematik. Naratif diartikan sebagai cerita, sementara sinematik

mengambil bagian pada visual atau ungkapan yang menggambarkan seluruh aspek cerita dalam wujud visualisasi berkesinambungan (Sathotho, 2020). Pada umumnya, film

naratif terdapat pada film fiksi atau cerita. Pada film fiksi, unsur naratif menjadi hal yang paling utama untuk menyampaikan sebuah pesan. Penonton akan mengikuti cerita melalui rangkaian adegan per adegan. Rangkaian adegan tersebut memuat hubungan sebab-akibat yang terjadi dalam ruang dan waktu, seorang pencipta film harus memahami pola tersebut guna menyusun dan mengembangkan cerita (Maulana, 2022). Hal ini sejalan dengan pemikiran Bordwell, “*a narrative to be a chain of events linked by cause and effect and occurring in time and space*” (Bordwell et al., 2020).

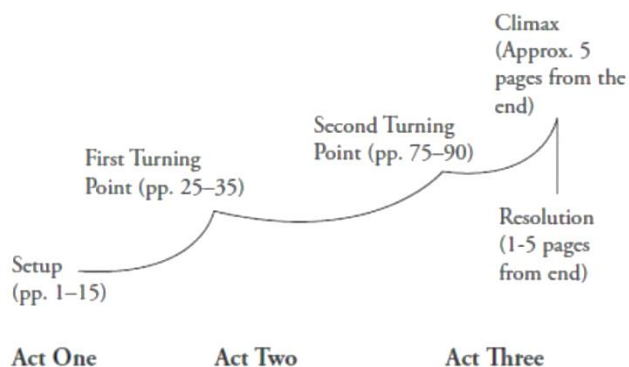
Sebagai suatu medium bertutur, film kerap menyampaikan realitas kehidupan, apapun isi dan isunya, lantas difiksikan (Wibowo, 2022). Pada film fiksi, konstruksi cerita dibangun melalui pembagian babak. Struktur tiga babak merupakan struktur yang sering digunakan untuk membagi cerita dalam sebuah film. Menurut Edward, *narrative is a way of organizing spatial and temporal data into a cause-effect chain of events with a beginning, middle, and end that embodies a judgement about the nature of the events* (Branigan, 1992).

Konstruksi sebuah kisah tidak dapat dilepaskan dari karakter tokoh yang mengendalikan jalannya cerita. Guna membentuk dimensi karakter tokoh, ada tiga unsur yang dapat digunakan yaitu id, ego, dan superego (Nolen; Arianto, 2020). Karakter yang berdimensi baik dapat menghidupkan kembali cerita meskipun plot tersebut tidak cukup baik. Namun, konstruksi naratif yang buruk dengan cerita sangat membosankan akan membuat karakter yang baik tenggelam di dalamnya (Wendig, 2014). Struktur naratif pada film terbagi dalam tiga babak yaitu awal, tengah, dan akhir. Babak awal atau babak satu dikenal sebagai babak yang menunjukkan pengenalan baik konteks, karakter, *setting* dan periode waktu, serta *genre* filmnya. Babak dua adalah tahap perkembangan cerita melalui karakter,

konflik, dan plot. Pada babak tiga adalah babak terakhir yang berisi puncak konflik serta penyelesaian dalam film.

Salah satu film fiksi yang menggunakan unsur tiga babak dalam menyampaikan cerita yaitu film *Mulan* (1998). Film ini merupakan film animasi yang menggunakan latar belakang masa kekaisaran China yang sedang menghadapi krisis oleh serangan bangsa Mongolia. Film *Mulan* merupakan film yang menarik untuk dijadikan objek penelitian karena memiliki karakter utama seorang perempuan sebagai penggerak cerita. Film *Mulan* memiliki karakter utama seorang gadis tunggal bernama Fa Mulan yang digambarkan sebagai perempuan dengan pekerjaan dosmetik dalam keluarganya, tetapi mampu menunjukkan tekad dan kemampuannya dalam berperang serta memiliki energi yang setara dengan kaum pria.

Pengembangan karakter pada tokoh Mulan diwujudkan melalui babak dua. Pada babak ini penonton difokuskan kepada masalah dan tujuan untuk mencapai *goal* di babak tiga. Babak dua merupakan interval yang cukup panjang pada sebuah cerita film. Linda Seger memperlihatkan struktur dua babak melalui tahapan *first turning point* dan *second turning point* seperti pada keterangan di bawah ini;



Gambar 1. Three Act Structure, Linda Seger; page 33.

Melihat struktur tiga babak Linda Seger, babak dua merupakan babak yang

paling penting dalam sebuah film. Cerita sebuah film panjang berada pada babak ini hampir 75% yaitu film bergerak dari halaman 25 sampai halaman ke 90, struktur naratif film diceritakan dengan mengembangkan karakter melalui aksi reaksinya dalam menghadapi masalah, dikuatkan dengan tulisan Rosenfeld “*character in fiction have a dramatic imperative to change in order to give meaning to the narrative they star in*” (Rosenfeld, 2014). Pada babak dua diperlukan momentum-momentum yang terus dikembangkan sebagai bagian dari konstruksi naratif karakter dalam sebuah cerita, agar penonton tetap bertahan dalam menyaksikan sebuah film.

### Penelitian Sebelumnya

Penelitian struktur naratif pada film animasi *Mulan* bukan dalam rangka menihilkan proses-proses analisis terdahulu, melainkan mencoba membaca kembali bagaimana karakter perempuan ditempatkan sebagai satu karakter utuh sekaligus utama dalam konstruksi cerita. Pada pencarian penelitian tentang film animasi *Mulan*, didapatkan beberapa penelitian tentang konstruksi sosial peran perempuan pada film *Mulan*, seperti Anggraeni tahun (2022) yang mengkaji penerimaan penonton khususnya penerimaan isu stereotip gender perempuan pada beragam latar belakang individu. Anwar (2020) melihat pola demikian terjadi karena tubuh perempuan acap kali dibicarakan sebagai objek secara seksual, tetapi pemikiran mereka dilarang keras menyoal seksualitas. Akbar pada artikelnya berjudul Representasi Feminisme dalam Film *Mulan* tahun 2021 mengungkapkan setidaknya ada delapan kode atau unsur yang mencerminkan sisi feminisme dalam film *Mulan*, salah satunya kode perilaku. Perilaku yang disematkan pada karakter *Mulan* merepresentasikan sosok perempuan yang tegas, berani mengutarakan pendapat

sekaligus menanggung resiko atas tindakannya.

Penelitian dengan topik kajian struktur tiga babak ditemukan pada beberapa penelitian seperti yang dilakukan oleh Khalili pada film animasi komedi pendek tentang perbedaan halus antara struktur dua babak Aristotle dengan struktur tiga babak Syd Field, yang menghasilkan temuan bahwa penggunaan struktur dua babak lebih efektif digunakan untuk membangun cerita pada film animasi pendek, sehingga penonton tidak menghabiskan banyak waktu untuk membangun identifikasi tokoh yang mendalam (Khalili, 2018). Karla juga mengkaji tentang struktur naratif pada Film animasi *Avatar the Legend of Aang: The Last Air Bender*, dalam penelitiannya struktur naratif digunakan untuk membaca dimensi karakter tokoh-tokohnya dan pesan moral yang disampaikan. Hasil penelitiannya adalah film animasi tersebut memiliki kedekatan filosofis dengan kehidupan manusia Jawa melalui gambaran cerita dan tokoh-tokohnya (Karla, 2016). Banyak penelitian yang mengkaji tentang struktur tiga babak pada film, namun secara khusus belum ditemukan penelitian yang mengkaji tentang struktur naratif pada konstruksi cerita dalam film *Mulan*.

Mengacu pada beberapa penelitian di atas maka pembahasan penelitian tentang analisis *script momentum* pada film *Mulan* menjadi penting untuk dilakukan guna memperkaya pemahaman struktur naratif yang mendalam pada film khususnya babak dua dan saling melengkapi atas penelitian sebelumnya.

### Landasan Teori

Pada buku *Making a Good Script Great*, Linda Seger menjelaskan bahwa menulis skenario harus memahami bagaimana sistem kerja sinema (bagaimana menceritakan kisah melalui aksi, konflik, dan gambar). Berpijak pada buku ini, film

animasi Mulan (1998) akan dibedah melalui unsur naratif babak dua yang berkontribusi mendorong cerita terus mengalir dalam mencapai tujuannya. Kontruksi cerita film, dituturkan melalui karakter yang dihidupkan dengan menyematkan identitas tokoh di dalamnya. Identitas dipengaruhi oleh kepribadian yang terbentuk atas tiga dimensi tokoh. Identitas bisa berwujud kebangsaan, ras, etnik, kelas pekerjaan, agama, umur, gender, suku, keturunan, dan lain-lain (Sadewa, 2019).

Linda Seger pada buku yang sama mengatakan “*Act Two plays out the central action of the story*” (Seger, 2010), menurutnya pada babak dua merupakan babak yang memainkan aksi sentral dari cerita. Pada babak ini dilakukan pengembangan cerita dan menciptakan aksi yang kuat untuk menyelesaikan masalahnya, maka diperlukan momentum-momentum untuk karakter tokoh mengambil tindakan atau aksi reaksi untuk mencapai tujuannya.

*Script momentum* merupakan perasaan bahwa satu adegan mendorong penonton ke adegan berikutnya. Setiap adegan akan menunjukkan perkembangan pada adegan yang mengikutinya. Momentum tersebut akan terus berkembang yang terhubung pada kausalitas untuk menuju dan mendekati klimaks. Terdapat beberapa elemen untuk membangun momentum dalam film;

### 1. *Action Points*

*Action points* merupakan peristiwa dramatis (aksi, bukan dialog) yang menyebabkan reaksi dan mendorong cerita maju, reaksi biasanya kemudian menyebabkan tindakan lain. *Action points* biasanya adalah aksi-aksi yang berupa proses dramatis karakter tokoh untuk mencapai tujuannya.

### 2. *Using the Implied Scene*

Ini merupakan adegan tersirat yang tidak tampak di layar tetapi memberikan dampak

(respon) dan membentuk alur cerita. Pemotongan gambar dilakukan untuk menghilangkan proses-proses membosankan, dan membawa penonton menuju adegan yang lebih penting. Beberapa kasus, dialog yang kuat dapat menyiratkan aksi yang akan menyusul.

### 3. *The Obstacle*

Adalah penghalang karakter tokoh saat mencoba melakukan sesuatu, bermula dari halangan/rintangan inilah karakter tokoh berhenti sejenak yang kemudian cerita berkembang dari aksi/tindakan karakter tokoh melalui keputusan yang diambil dan bergerak maju. Karakteristik *obstacle* adalah membuat tokoh berhenti sejenak, bergerak di seputaran rintangan tersebut, kemudian bergerak menuju keputusan dan tindakan. Rintangan memaksa karakter mengambil keputusan dan bertindak, ataupun membuat karakter bergerak mengembangkan cerita menuju arah yang baru.

### 4. *The Complication*

*Complication* adalah poin tindakan yang tidak langsung memunculkan reaksi, menunjukkan sesuatu terjadi namun reaksinya memiliki jeda waktu. Komplikasi yang tidak membuahkan reaksi dengan segera, membuat penonton memiliki antisipasi terhadap ceritanya. Namun komplikasi adalah aksi yang menghalangi niat karakter tokoh.

### 5. *The Reversal*

Ini adalah titik aksi terkuat, merupakan pembalikan yang mengubah arah cerita bergerak dari arah positif ke negatif maupun sebaliknya. Pembalikan ini bekerja secara fisik (tindakan) maupun emosional karakter tokoh, melontarkan cerita ke arah berlawanan kemudian menyebabkan perkembangan baru.

## Metode dan Data

Metode penelitian pada film animasi Mulan menggunakan pendekatan deskriptif, yaitu mendeskripsikan fenomena yang tampak baik karakteristiknya ataupun keterkaitan tokoh dengan elemen cerita lainnya (Sukmadinata, 2011). Tujuannya agar mampu memaparkan secara akurat dan sistematis mengenai citra perempuan pada karakter yang disuguhkan dalam film. Tahapan deskriptif dilakukan dengan memaparkan proses penanjakan konflik yang dialami tokoh utama perempuan yaitu Mulan.

Guna mampu menjabarkan pendekatan deskriptif yang tepat, maka dilakukan beberapa tahapan sistematis sebagai berikut:

### 1. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dimaksud di sini adalah film animasi berjudul Mulan produksi Walt Disney Feature tahun 1998 dengan genre musikal dan target pasarnya anak-anak. Data yang didapatkan dapat diuji validitasnya melalui rekam jejak produksi dan penayangan melalui situs resmi perusahaan. Film Mulan sebagai objek penelitian yang terbentuk oleh unsur naratif dan sinematik nantinya akan ditinjau menggunakan studi pustaka, baik itu secara fisik maupun non-fisik seperti buku elektronik, kajian dan kritik film di lini masa internet, dan pendukung lainnya yang masih relevan dengan objek penelitian.

### 2. Analisis Data

Data-data yang mengacu pada objek penelitian dikumpulkan lantas diolah, diseleksi, dan dikategorikan berdasarkan kebutuhan variabel utama penelitian yaitu *script momentum*. Setelah data diklasifikasikan kemudian dibandingkan dengan data yang diperoleh di pustaka. Tujuannya untuk menemukan benang merah terkait konstruksi naratif pada babak dua dan

penempatan sosok perempuan sebagai karakter utama pada film animasi Mulan.

## Hasil dan Pembahasan

### Diskripsi Film Mulan

Film Mulan merupakan film animasi yang menceritakan tentang petualangan dan perjuangan Fa Mulan. Mulan merupakan anak perempuan tunggal berusia 16 tahun dari keluarga Etnis Tionghoa. Ayahnya bernama Fa Zhou dan ibunya bernama Fa Li, mereka hidup pada era Dinasti Han yang saat itu sedang diguncang oleh serangan bangsa Hun (Mongolia) yang dipimpin oleh Shan Yu. Kekaisaran melakukan sebuah tindakan wajib militer dengan menetapkan satu pria pada tiap keluarga untuk mengikuti pelatihan menuju medan perang. Keluarga Fa hanya memiliki satu pria dalam keluarganya yaitu Fa Zhou (ayah Mulan yang berusia lanjut dan pincang).

Mulan sebagai anak tunggal merasa tidak tega dengan Ayahnya, kemudian melakukan penyamaran dan pergi diam-diam menggantikan ayahnya mengikuti wajib militer. Mengetahui tindakan Mulan, Para leluhur keluarga Fa mengirimkan seekor naga kecil bernama Mushu untuk membantu Mulan. Di markas pelatihan, Mulan yang awalnya menjadi prajurit paling lemah ternyata mampu membuktikan bahwa dia bisa menjadi prajurit yang paling baik dan gigih di bawah kepemimpinan kapten Li Shang. Saat berada di medan perang, kecerdasan Mulan membawa mereka menuju kemenangan sementara. Kecelakaan saat perang membuat Mulan terluka sehingga identitasnya terungkap. Li Shang sebagai Kapten merasa dikhianati oleh Mulan, ia dan prajuritnya meninggalkan Mulan sendiri.

Sementara itu Shan Yu dan pasukannya kembali bangkit untuk melanjutkan penyerangannya menuju istana kekaisaran. Mulan yang mengetahui hal tersebut mencoba memberitahu Kapten Li Shang namun dihiraukan dan tidak

dipercaya. Kegigihan Mulan untuk dapat dipercaya dan menyelamatkan Kaisar akhirnya membuahkan hasil. Mulan mampu membuktikan kemampuannya dan kembali pulang ke rumah dengan membawa bukti kehormatan untuk diberikan ke ayahnya.

#### Data Teknis Film

Judul Film: Mulan

Sutradara: Tony Bancroft dan Barry Cook

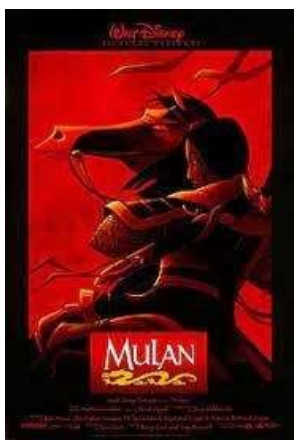
Penulis cerita: Robert D. San S, Rita H

Tanggal edar: 5 Juni 1998

Produksi: Walt Disney Feature Animation

Durasi: 1 Jam 28 Menit

Genre: Film Animasi



Gambar 2. Poster Film Mulan (1998)

### Babak 2: Script Momentum

Dorongan adegan per adegan pada film Mulan akan diperlihatkan berdasarkan komponen dari *script momentum*. Aksi reaksi pada babak ini akan dihadirkan dengan memilih scene yang mewakili atas dorongan adegan menuju ke dorongan berikutnya. Adegan yang dipilih memiliki hubungan sebab akibat yang mendorong cerita bergulir menuju ke masalah berikutnya dan mendekati konflik.

Pada momentum ini karakter Mulan menjadi karakter utama yang menggerakkan alur cerita. Pengembangan karakter pada babak ini akan terpusat pada aksi Mulan yang

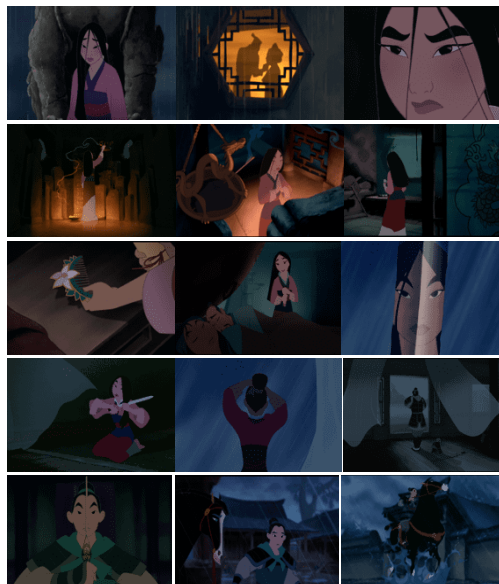
membuat cerita bergerak maju untuk mencapai tujuannya.

Melalui momentum-momentum yang dihadirkan, Mulan menunjukkan aksi reaksinya serta hambatan untuk mencapai tujuannya melalui aksi-aksi dramatis.

Komponen momentum di dalam naratif film Mulan, dipaparkan melalui lima elemen yang terdiri dari adegan sebab-akibat atau adegan aksi-reaksi. Tahapan adegan aksi reaksi akan dilakukan dengan melihat hubungan sebab-akibat dengan menggunakan deskriptif analisis.

#### 1.1 Action Points

Pada babak dua diawali dengan adegan saat Mulan memutuskan untuk membantu ayahnya dengan menyamar sebagai sosok laki-laki untuk menggantikan wajib militer dalam keluarganya. Babak dua ini atas dorongan pada babak satu dimana ketika Ayah Mulan bertanggung jawab mewakili keluarga untuk mengikuti perang, tetapi kondisi ayahnya tidak memungkinkan karena sakit yang diderita. Mulan sebagai anak perempuan satu-satunya merasa tidak tega dan tergerak untuk mengambil bagian posisi ayahnya mewakili keluarganya.



Tangkapan Layar 1. Proses penyamaran untuk wajib militer menggantikan ayahnya



Pada gambar tangkapan layar 1 merupakan gabungan beberapa gambar yang memperlihatkan reaksi Mulan ketika melihat bayangan Ayah dan Ibunya. Aksi yang dilakukan Mulan selanjutnya yaitu meneguhkan dirinya untuk menggantikan peran ayahnya dengan cara menyamar sebagai seorang laki-laki. Pada saat semua anggota keluarganya tidur, Mulan pelan-pelan menuju ruang doa meminta restu kepada leluhur keluarga Fa atas keputusan yang dia ambil. Mulan mengambil pedang ayahnya yang dahulunya digunakan untuk berperang.

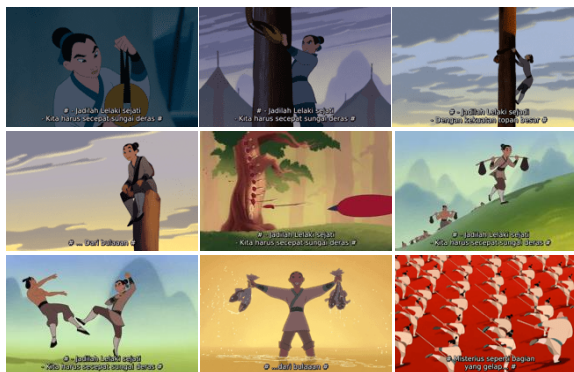
Aksi selanjutnya pada tangkapan layar 1 yaitu Mulan mulai memotong rambut panjangnya menjadi lebih pendek dan mengikatnya seperti seorang laki-laki. Mulan menuju kamar orang tuanya meletakkan hiasan rambutnya di meja samping tempat tidur mereka sebagai tanda kepergian Mulan dan menukarnya dengan surat perintah wajib militer. Mulan selanjutnya meninggalkan rumah dengan memakai baju zirah milik ayahnya, mengendarai kuda dan membawa gulungan surat perintah wajib militer.

Berlatar Etnis Thionghoa keluarga Fa mempercayai adanya kekuatan dari leluhur yang sudah meninggal. Pada saat Mulan meninggalkan rumah, Nenek Mulan kemudian berdoa meminta bantuan leluhur keluarga untuk membantu dan menyelamatkan nyawa Mulan ketika perang. Para leluhur kemudian mengutus seekor naga kecil yang bernama Mushu untuk membantu Mulan dalam melakukan penyamaran dan menjaga Mulan pada saat perang.

*Action point* pada adegan tersebut diperlihatkan dengan sebuah aksi dramatik Mulan yang ditunjukkan melalui adegan per adegan tanpa adanya dialog. Pada tahap *action point* ini akan menuju ke dorongan aksi berikutnya yang dilakukan oleh Mulan.

Gambar tangkapan layar 2 merupakan adegan demi adegan yang memperlihatkan kegiatan Mulan saat

menyamar sebagai laki-laki dan dikenal dengan nama Ping ketika mengikuti pelatihan militer. Ping mencoba membuktikan bahwa dirinya yang merupakan perempuan tidak



Tangkapan Layar 2. Ping (nama samaran Mulan) berjuang menjadi prajurit terbaik di camp pelatihan

kalah kuatnya dengan laki-laki. Ping terus menunjukkan kegigihan dan kekuatannya selama mengikuti pelatihan wajib militer.

*Action points* pada adegan tersebut juga disampaikan tanpa melalui dialog. Aksi reaksi diperlihatkan Ping bertahan dan berjuang atas kerasnya latihan fisik yang harus dicapai sebagai seorang prajurit. Adegan dramatik pada *scene* ini ditunjukkan sebuah aksi pembuktian yaitu Ping berhasil mengambil busur panah di atas tiang dengan menggunakan kedua beban besi bulat ditangannya.



Tangkapan Layar 3. Ping perang dengan menembakkan Meriam ke tebing Es

Potongan-potongan adegan dramatis selanjutnya diperlihatkan dengan gambar tangkapan layar 3 yang menunjukkan kecerdasan Ping saat melakukan perang. Ping yang dengan sadar melihat prajuritnya lebih sedikit daripada pasukan Shan Yu membuat dirinya melakukan aksi diluar arahan dari Kapten Li Shang. Dia melihat pantulan pedang yang mengarah pada puncak gunung es, dan membuatnya memiliki ide untuk menembakkan meriam terakhir yang dimiliki pasukan tersebut ke tebing es yang akan membuat semua musuhnya tertimbun salju.

*Action point* pada adegan ini ditunjukkan dengan aksi Ping yang dengan sigap langsung mengambil tindakan berlari mendekati Shan Yu dan menembakkan meriam ke arah puncak gunung es. *Action point* ini juga memperlihatkan aksi Ping menyelamatkan kapten Li Shang yang terseret arus salju. Melalui bantuan anggota lainnya Ping berhasil menyelamatkan nyawa Kapten Li Shang. Pada peristiwa ini diperlihatkan Ping mengalami cedera pada bagian tubuhnya karena libasan pedang Shan Yu.

### 1.2 Using the Implied Scene

Komponen ini merupakan bagian adegan yang tidak nampak tetapi mengarah ke adegan yang lebih penting. Pada *Implied Scene*, dialog menjadi salah satu yang kuat dalam menyiratkan dorongan aksi ke depannya. *Implied Scene* ini diawali dengan adegan keluarnya seorang tabib dari sebuah tenda dan membisiki Kapten Li Shang. Kapten Li Shang kemudian masuk dalam tenda dan terkejut mendapati Ping mengenakan kewan perempuan. Pada scene inilah kemudian penyamaran Ping terbongkar. Adegan pemanggilan tabib dan pendirian tenda untuk Mulan tidak diperlihatkan atau tidak tersirat dalam film.



Tangkapan Layar 4. Ping terbongkar identitas aslinya bernama Mulan

*Implied Scene* juga ditunjukkan melalui penggunaan dialog yang kuat. Dialog tersebut disampaikan oleh penasihat kerajaan yang mengatakan bahwa Ping adalah seorang “pengkhianat”. Pada adegan ini Ping menyatakan dirinya sesungguhnya bernama Mulan, dan mencoba memberikan penjelasan atas tindakan penyamarannya. Dialog selanjutnya yaitu saat Kapten Li Shang mengambil pedang Mulan kemudian melemparkan pedang itu kepadanya, Kapten Li Shang hanya mengatakan “Hutang nyawa dibayar nyawa” dan tidak ingin mempercayai apa yang disampaikan oleh Mulan. Kemudian rombongan yang dipimpin Kapten Li Shang meninggalkan Mulan sendiri dan menuju kerajaan untuk merayakan kemenangan.

### 1.3 The Obstacle

Pada bagian ini diperlihatkan awal mula hambatan dan rintangan pada karakter Mulan. Kegagalan atas penyamaran yang dilakukan menjadi penghambat utama dalam karakter Mulan. Mulan terbelenggu dalam keputusannya untuk mengambil peran ayahnya, dan seolah tidak ada jalan keluar selain kembali pulang ke rumah. *The Obstacle* mengarah pada karakter Mulan yang kemudian bergerak mengembangkan



cerita menuju arah baru, yaitu saat Mulan mendengar teriakan dari Shan Yu dan mendengar suara burung elang milik Shan Yu. Mulan memutuskan untuk bertindak dengan segera menuju kerajaan untuk memberitahu Kapten Li Shang dan prajuritnya. Hambatan lain yang dilalui Mulan yaitu ketidakpercayaan Kapten Li Shang terhadap Mulan.



Tangkapan Layar 5. Mulan meratapi nasib atas tindakan penyamarannya kemudian dia melihat bangkitnya Shan Yu

#### 1.4 The Complication

*The Complication* diperlihatkan bahwa semua orang tidak percaya lagi oleh Mulan karena penyamarannya. Mulan dihiraukan oleh Kapten Li Shang saat mencoba memberitahu bahwa pasukan Hun yang dipimpin Shan Yu masih hidup dan menuju kerajaan. *Scene* inilah yang kemudian membuat Mulan harus berjuang untuk mempengaruhi prajurit yang lain agar percaya kepadanya. Usaha yang dilakukan Mulan gagal, karena semua orang tidak mempercayainya dan menghindarinya.



Tangkapan Layar 6. Mulan mengatakan informasi tentang Shan Yu tetapi tidak dipercaya dan dihiraukan oleh semua orang

Mulan mulai mempertanyakan ke Mushu kenapa semua orang tidak mempercayainya dan Mushu menyampaikan bahwa Mulan adalah seorang gadis. Pada scene ini permasalahan cukup kompleks karena pada saat yang bersamaan semua rakyat merayakan kemenangan, dan menyambut Kapten Li Shang sebagai pahlawan, sementara itu pasukan Hun sudah berada di antara mereka. Kaisar secara hormat juga menyambut kedatangan Kapten Li Shang dan pasukannya.

#### 1.5 The Reversal

Tahapan ini adalah tahapan pembalikan. Peristiwa ini ditunjukkan pada adegan penyerangan yang dilakukan pasukan Hun ketika Kapten Li Shang menyerahkan pedang Shan Yu kepada Raja, pedang tersebut kemudian diambil oleh burung elang Shan Yu. Kapten Li Shang yang mulanya tidak mempercayai Mulan akhirnya bekerjasama dengan Mulan untuk melawan Shan Yu. Adegan tersebut diperlihatkan ketika Kapten Li Shang bergabung dengan Mulan dan prajurit lain, memanjat pilar menggunakan kain untuk memasuki kerajaan yang dikuasai oleh Shan Yu dan menyandera Kaisar.



Tangkapan Layar 7. Serangan Shan Yu di Kerajaan, Li Shang dan prajuritnya bekerjasama dengan Mulan menyelamatkan Kaisar

Adekan ini merupakan titik balik cerita yang berjalan dari negatif ke positif. Mulan dan Kapten Lin Shang memiliki visi yang sama untuk menyelamatkan Kaisar. Kapten Li Shang mempercayai tindakan dan aksi yang dilakukan Mulan. Pada *scene* ini Kapten Li Shang sudah tidak lagi melihat Mulan sebagai perempuan tetapi sebagai prajurit yang gigih dan tangguh.

## Simpulan

Unsur utama dalam sebuah film fiksi selain visual adalah naratif. Film fiksi dituturkan dengan menggunakan cerita agar mudah dipahami oleh penontonnya. Naratif dalam film biasanya terlihat pada adegan per adegan yang saling berhubungan berdasarkan hukum kausalitas. Film animasi Mulan merupakan salah satu film yang memiliki struktur naratif tiga babak. Struktur naratif tiga babak biasanya digunakan untuk film cerita karena memiliki karakteristik yang jelas dalam menyampaikan jalan cerita. Film Mulan merupakan film animasi atau film kartun dengan segmentasi penonton semua umur, mulai anak-anak hingga dewasa. Segmentasi ini pasti akan mempengaruhi bagaimana cerita disampaikan pada filmnya.

Film Mulan memiliki struktur tiga babak yang jelas dan mudah dipahami. Pada babak pertama diperkenalkan keluarga dan karakter Mulan. Babak kedua permasalahan

Mulan, dan babak ketiga penyelesaian. Pada pola struktur tiga babak, babak dua memiliki porsi yang paling besar dalam mengisahkan ceritanya. Interval jarak yang panjang akan mempengaruhi porsi cerita yang disampaikan. Pada babak dua film Mulan dibangun momentum-momentum untuk menuju pada babak tiga. *First turning point* dan *second turning point* film Mulan dalam babak dua ini diwujudkan menjadi beberapa momentum antara lain; *Action Points*, *the Implied Scene*, *The Obstacle*, *The Complication*, dan *The Reversal*. Komponen *script momentum* pada film animasi ini karakter Mulan menjadi penggerak cerita. *Script momentum* itulah yang membuat film animasi Mulan terus bergerak maju dengan mengatasi masalah sampai menuju ke tahap klimaks. Babak dua dalam konstruksi naratif film fiksi merupakan bagian yang penting, karena pada babak inilah aksi sentral cerita digulirkan.

## Daftar Pustaka

- Akbar, A., & Ardi, M. (2021). Representasi Feminisme Dalam Film Mulan 2020. *Mediakom*, 5(1), 69–84. <https://doi.org/10.32528/mdk.v5i1.7239>
- Anggraeni, Anita Puspa; Pratiwi, A. (2022). Penerimaan Penonton Mengenai Makna Stereotip Gender Perempuan dalam Film “Mulan (2020).” *Journal Publish*, 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.35814/publish.v1i2.4199>
- Anwar, K. (2020). Seksualitas Dalam Tubuh Bergender. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 16(2), 55–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/rekam.v16i2.3484>
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2020). *Film Art an Introduction* (Twelve). McGraw-Hill.
- Branigan, E. (1992). Narrative

- comprehension and film. In *Narrative Comprehension and Film*. Routledge.  
<https://doi.org/10.4324/9781315003108>
- Karla, E. (2016). STRUKTUR NARATIF PADA FILM ANIMASI AVATAR THE LEGEND OF AANG: THE LAST AIRBENDER. *Capture : Jurnal Seni Media Rekam*, 1(2).  
<https://doi.org/10.33153/capture.v1i2.489>
- Khalili, S. (2018). Analysing the advantages of aristotle's two-act structure in comparison with syd field's three-act structure in short comedic animation scriptwriting. *Journal of Screenwriting*, 9(3).  
[https://doi.org/10.1386/josc.9.3.265\\_1](https://doi.org/10.1386/josc.9.3.265_1)
- Maulana, D. E. (2022). Analisis Teknik Restricted Narration Dalam Membangun Dramatik Pada Sinematografi Film 1917 Karya Sam Mendes. *Tonil: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, 19(2), 90–103.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.24821/tnl.v19i2.7857>
- Nolen; Arianto, T. (2020). Main Character's Personality Conflict in Aladdin Movie. *Tonil: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, 17(1), 20–27.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.24821/tnl.v17i1.3876>
- Rosenfeld, J. E. (2014). A Character's Emotional Thread. In S. James (Ed.), *Creating Character* (p. Chapter 24). Writer's Digest Book.
- Sadewa, G. P. (2019). Membongkar Identitas dalam Film "Wandu." *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 15(1), 71–82.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.24821/rekam.v15i1.1927>
- Sathotho, S. F. (2020). Mise en Scene Film Nyai Karya Garin Nugroho. *Tonil: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, 17(2), 89–97.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.24821/tnl.v17i2.4444>
- Seger, L. (2010). *Making a Good Script Great* (3rd Editio). Silman-James Press.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Wendig, C. (2014). 25 Things You Should Know About Character. In S. James (Ed.), *Creating Character* (p. Chapter 1). Writer's Digest Book.
- Wibowo, P. N. H. (2022). Teknik Long Take Pada Film Pendek Paket Terinspirasi Dari Kehidupan Masyarakat Dimasa Pandemi Covi19. *Tonil: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, 19(1), 1–8.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.24821/tnl.v19i1.6065>