

**METAFORA BERGAYA SUREALISME SEBAGAI PENDEKATAN EMOSI *STORYTELLING*
FILM ANIMASI PENDEK “*WEEKENDS*” (2017)**

Sharon Leman, Dianing Ratri, Irfansyah

Institut Teknologi Bandung

email: sharonliem1700@gmail.com

ABSTRACT

The animated short film “Weekends” (2017) by Pixar story artist, Trevor Jimenez, tells the story of his childhood life, which he shuttled from place to place due to the circumstances of his divorced parents. This film depicts sadness and confusion that often occurs to a child from a broken-home family. By using surrealism-style metaphors, the film explores the subconscious and dream images as one of the character's emotional depictions. Surrealism is a visual style that depicts conditions that may not occur in the real world. It is used in the film as a middle ground to analogize abstract objects (such as emotions) into real objects. This research focused on analyzing how surrealism metaphors describe the various types of emotions that exist in the film.

keyword: *surrealism metaphor, emotion, animation*

ABSTRAK

Film Animasi Pendek “Weekends” karya *story artist* Pixar, Trevor Jimenez, bercerita mengenai kehidupan masa kecilnya yang berpindah-pindah tempat tinggal akibat keadaan orang tuanya yang bercerai. Film ini menggambarkan kesedihan dan kebingungan emosional yang dihadapi seorang anak dari keluarga *broken-home*. Dengan menggunakan metafora bergaya surealisme, film “Weekends” mengeksplorasi alam bawah sadar dan citra mimpi sebagai salah satu penggambaran emosi karakter. Surealisme merupakan gaya visual yang menggambarkan kondisi-kondisi yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata. Gaya tersebut digunakan pada film “Weekends” sebagai salah satu jalan tengah untuk menganalogikan objek abstrak (seperti emosi) menjadi objek nyata. Penelitian ini berfokus untuk menganalisis penggunaan metafora bergaya surealisme untuk menggambarkan berbagai jenis emosi yang ada pada film “Weekends”.

kata kunci: metafora surealis, emosi, animasi

PENDAHULUAN

Melakukan *storytelling* untuk topik-topik yang sulit seperti kondisi psikologis anak pasca perceraian orang tua, merupakan sebuah tantangan tersendiri. Dalam sebuah film animasi, visual *storytelling* dengan prinsip “*show, don't tell*” dapat berperan dalam menyampaikan pesan kondisi psikologis berupa emosi tokoh. Oleh karena itu, gaya

visual yang dihadirkan harus tepat sehingga penonton dapat menerima pesan yang ingin disampaikan. Pada penelitian ini, saya ingin mengkaji bagaimana film Animasi “Weekends” menggunakan metafora bergaya surealisme dalam menggambarkan kondisi emosional tokoh anak pasca perceraian kedua orang tuanya.

“Weekends” mengisahkan kondisi emosional seorang anak laki-laki yang

menghabiskan hari kerja dengan ibunya dan akhir pekan dengan ayahnya. Animasi ini mengambil perspektif sang anak dalam menyaksikan kedua orang tuanya mulai *move on* terhadap satu sama lain dan pergeseran prioritas orang tuanya.

Berangkat dari pengalaman pribadi yang dialami pembuat film ini, "*Weekends*" memberikan penonton gambaran nyata dampak sebuah perceraian terhadap seorang anak. "*Weekends*" merupakan animasi tanpa dialog (*silent movie*). Walaupun demikian, film ini cukup berhasil menyampaikan pesan kepada penonton melalui visual imajinatif, dilebih-lebihkan, dan surreal yang menampilkan kepolosan dan ketakutan seorang anak dalam menghadapi realita perceraian tersebut.

Di dalam animasi, tokoh anak terlihat baik-baik saja namun ternyata mengalami kekacauan batin, direpresentasikan dengan berbagai mimpi surreal yang ia alami seiring berkembangnya cerita. Contohnya, anak bermimpi orang tuanya dalam kondisi tanpa tubuh dan dunia tanpa gravitasi (Gambar 1) dan bermimpi pasangan baru ibunya menjadi sosok surreal yang menyeramkan (Gambar 2).



Gambar 1. Animasi "*Weekends*" 3:57
(sumber: <https://fb.watch/5RA5pVDVba/>)



Gambar 2. Animasi "*Weekends*" 9:31
(sumber: <https://fb.watch/5RA5pVDVba/>)

Sepanjang film, penggambaran mimpi tokoh yang bergaya surrealisme ini berperan penting untuk menyampaikan perasaan alam bawah sadar tokoh yang kompleks. Dengan teknik visual metafora, penonton dapat berpartisipasi aktif dalam menyimpulkan cerita dan emosi tokoh sehingga meninggalkan kesan emosional yang lebih mendalam. Alhasil, animasi ini diterima dengan sangat baik dan telah mendapatkan banyak penghargaan, seperti *Audience Award & Special Jury Prize* di Annecy Film Festival 2018 dan *Best Animated Short* di Warsaw Film Festival 2017. "*Weekends*" juga masuk dalam sepuluh daftar film pendek untuk *Academy Award (Oscar)* untuk Film Pendek Animasi

Terbaik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji bagaimana “Weekends” mengaplikasikan metafora bergaya surealisme pada alur ceritanya. Dengan harapan dapat memberikan referensi dan membuka pandangan baru kepada masyarakat dalam mengkaji cerita dengan topik sulit lainnya.

KAJIAN PUSTAKA

Animasi

Animasi dapat didefinisikan sebagai upaya memberi kesan atau ilusi hidup pada gambar diam. Berbeda dengan *live action* yang menampilkan realitas fisik, film animasi berkaitan dengan realitas metafisik, bukan bagaimana sesuatu terlihat tapi apa artinya (Hoffer, 1981:3). Lebih jauh lagi, Julianne Burton-Carvajal menyatakan bahwa fungsi dari kartun adalah kesan *irreality*, dunia tidak berwujud (*intangible*) dan dunia imajinasi dalam benturan yang disruptif, subversif, dan kacau (Smoodin, 1994:39). Walt Disney, pionir industri Animasi di Amerika Serikat, mengatakan bahwa tugas dari animasi bukanlah menduplikasi tindakan atau peristiwa secara nyata tetapi untuk memberikan karikatur dari tindakan atau peristiwa nyata, untuk menghidupkan fantasi dari imajinasi dan mimpi yang kita pernah pikirkan dengan fakta sebagai

landasan (Barrier, 1999:142). Pada dasarnya, animasi dapat melawan gravitasi, membantah pandangan kita terhadap ruang dan waktu dan memberikan sifat-sifat dinamis kepada sebuah benda mati.

Storytelling dalam sebuah animasi berkaitan dengan desain karakter, latar, gaya visual, dan aspek-aspek lainnya. Untuk membuat *storytelling* yang mumpuni diperlukan konstruksi yang kuat. Salah satu konstruksi yang paling kuat adalah ranah *personal*, ketika seorang protagonis harus mengubah sesuatu jauh di dalam dirinya untuk mencapai tujuan mereka (Movshovitz, 2015).

Gaya visual atau gaya ilustrasi dapat berperan penting dalam cerita animasi. Gaya visual dapat berperan sebagai sarana untuk menyampaikan gagasan yang kompleks atau abstrak menjadi sederhana. Gaya visual dapat bermacam-macam, seperti realis, semi-realis, *flat design*, surealisme, dan sebagainya.

Surealisme

Surealisme membangun jembatan antara alam fisik dan wilayah mimpi/ilusi. Ekspresi tersebut merupakan cerminan dari pengalaman pribadi dan keadaan psikologis pencipta. Surealisme adalah

bahasa simbolik alam bawah sadar; itu bahasa universal yang tidak bergantung pada pendidikan, budaya, atau kecerdasan. (Paung, 2017). Oleh karena itu, surealisme merupakan gaya visual yang tepat untuk menggambarkan kondisi-kondisi emosional yang kompleks.

Surealisme sendiri dapat mengandung unsur metaforik dan simbolisme, seperti pada lukisan *Premonition of Civil War* karya Salvador Dali. Dalam karya ini, kedua makhluk mengerikan itu terlihat seperti batu yang *deformed* pada pandangan pertama, tetapi setelah diamati lebih dekat, kedua entitas tersebut tampaknya saling bertarung. Gambar ini sejajar dengan sifat Perang Saudara Spanyol yang merusak diri sendiri yang terjadi pada saat itu. Dia bermain dengan metafora untuk menyampaikan penderitaannya secara tidak langsung. Kacang rebus dalam lukisan menunjukkan bahwa ada banyak kesulitan dalam perang sehingga warga Spanyol harus melakukan yang terbaik untuk mengatasi masalah mereka. Dia bermain dengan tema cinta, makan, dan perang, dan bagaimana mereka semua berhubungan (Wach, 112-124).



Gambar 3. Salvador Dali, *Premonition of Civil War*, 1936, oil on canvas, 39.31 in x 39.37 in.

(sumber:
<https://philamuseum.org>)

Kondisi Emosional Anak Pasca Perceraian

Pasca perceraian, anak akan membutuhkan dukungan, kepekaan, dan kasih sayang yang lebih besar untuk membantunya mengatasi kehilangan yang dialaminya selama masa sulit (Ningrum, 2013). Perceraian adalah masa ketika seorang anak membutuhkan emosi kepastian berada pada tingkat puncak. Namun, secara paradoks, kebutuhan itu datang pada saat orang tua berada di tengah-tengah periode emosional yang tidak stabil yang, tidak terkendali, dapat menghalangi kemampuan mereka untuk memberikan dukungan yang sangat dibutuhkan (Arbuthnot & Gordon, 1996; Emery, 1994).

Selain itu, perceraian menyiratkan hilangnya titik pusat dalam kehidupan anak-anak yang selama ini memiliki keluarga sebagai poros/pegangan mereka

untuk menghadapi tahap perkembangan selanjutnya (Endrawan, 2019). Oleh karena itu, pengalaman perceraian antara orang tua sangat menghancurkan bagi anak-anak karena mengguncang ketergantungan dan kepercayaan mereka, mempercepat rasa canggung, rasa tidak aman dan ketidakstabilan dalam diri mereka (Pickhardt, 2011).

METODE

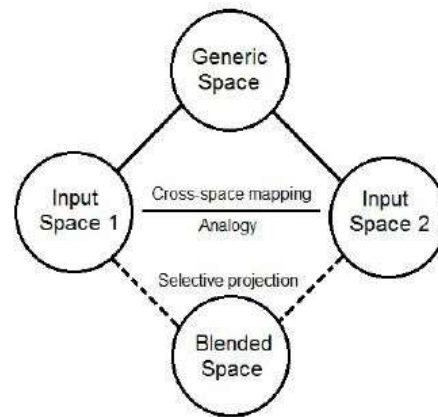
Penelitian ini menggunakan analisis visual yang berfokus untuk:

- a. menganalisis proses *storytelling* metafora bergaya surealisme,
- b. mengidentifikasi jenis-jenis emosi yang dimetaforakan oleh tiap-tiap adegan bergaya surealisme.

Analisis visual dilakukan dengan pendekatan kualitatif terhadap animasi "Weekends". Hal ini dilakukan dengan melakukan observasi *non-participant* dengan mengamati keterhubungan antara adegan realita dan adegan mimpi gay surealisme. Kemudian, penulis akan mengaplikasikan keterhubungan tersebut ke dalam teori Integrasi Konseptual (*Blending Theory*) dari Fauconnier & Turner untuk memahami proses *storytelling* dan mengidentifikasi jenis emosi yang ingin disampaikan.

Teori denotasi metafora ini

menyatakan bahwa pesan tersembunyi dibentuk dengan memetakan antara dua input yang berbeda ke dalam *blended space* akhir (Fauconnier & Turner, 2008).



Gambar 4. Teori Integrasi Konseptual (sumber: Fauconnier & Turner, 1998)

Pada penerapannya, *Input Space 1* terdiri dari atribut-atribut yang terdapat pada adegan realita. Sedangkan, *Input Space 2* terdiri dari atribut-atribut yang terdapat pada adegan mimpi. Kedua *Input Space* tersebut dipetakan ke dalam *Generic Space*, yang terdiri dari atribut orisinal dari kedua *Input Space*. Sedangkan, *Blended Space* menghasilkan atributnya sendiri, yaitu konsep yang memiliki asosiasi sehingga menghasilkan makna yang lebih mendalam. Dalam hal ini adalah emosi tokoh.

Selain itu, penulis juga akan melakukan studi literatur untuk mendukung dan melengkapi hasil observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

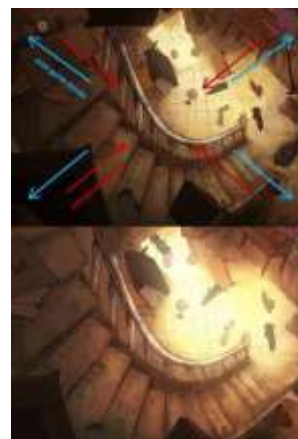
Penggunaan Mimpi sebagai Media *Storytelling*

Dalam animasi "*Weekends*", visual gaya surealisme dihadirkan dalam adegan mimpi. Seperti yang sering manusia pada umumnya alami, mimpi cenderung penuh dengan pengalaman emosional dan hidup yang berisi tema, perhatian, gambar mimpi, dan objek yang berhubungan erat dengan kehidupan nyata.

Kehidupan nyata, penuh dengan cobaan dan kegembiraannya, kesenangan dan kesakitannya, tidak pernah terulang. Mimpi bertujuan untuk membebaskan kita dari semua ini. Bahkan ketika seluruh pikiran kita dipenuhi dengan satu subjek, ketika hati kita terkoyak oleh kesedihan pahit, atau ketika beberapa tugas telah membebani kapasitas mental kita sepenuhnya, mimpi itu memberi kita sesuatu yang sama sekali asing, atau kombinasi dari beberapa elemen realitas; atau itu menyampaikan suasana hati kita, dan melambangkan kenyataan (Burdach, 1830). Mimpi kita selalu menghubungkan diri dengan ide-ide yang terjadi sesaat sebelumnya dalam kesadaran kita. Pemeriksaan yang cermat hampir selalu mendeteksi benang yang menghubungkan mimpi itu dengan pengalaman hari sebelumnya (Haffner, 1884).

Oleh karena itu, dalam analisis visual, kita akan menemukan berbagai asosiasi (dalam hal ini, dengan teknik metafora) antara atribut-atribut adegan realitas dengan adegan mimpi yang terjadi dalam kurun waktu yang berdekatan. Mimpi merupakan media *storytelling* yang tepat untuk menggambarkan perasaan tokoh terhadap setiap peristiwa kehidupan yang dilalui.

Kemudian, untuk membedakan adegan mimpi dari adegan realitas, adegan mimpi digambarkan dengan pergerakan kamera, memberikan kesan lebih mendalam dan ilusif. Sedangkan, adegan realitas digambarkan minim pergerakan kamera. Contohnya, gerakan *parallax* pada adegan mimpi ketika tokoh menuruni tangga (Gambar 5).



Gambar 5. *Camera Movement* Adegan Mimpi
(sumber: <https://fb.watch/5RA5pVDVba/>)

Analisis Visual Adegan

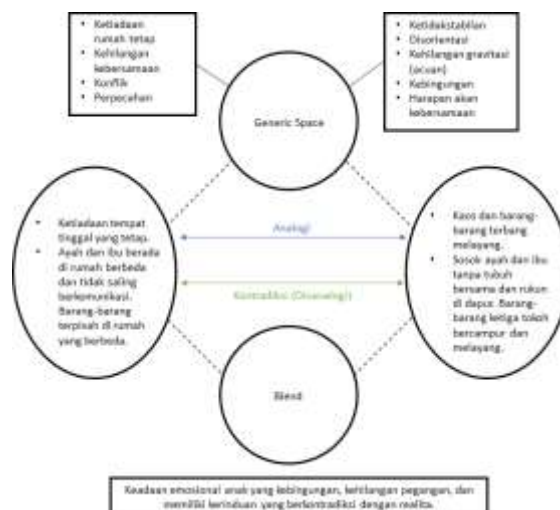
Adegan yang dipilih untuk dibahas adalah adegan-adegan mimpi dan adegan-adegan realitas yang memiliki korelasi dengan adegan mimpi tersebut. Adegan-adegan yang relevan di dalam pada animasi berdurasi 15 menit 17 detik ini dikelompokkan berdasarkan korelasi alur *storytelling*-nya ke dalam 4 kelompok adegan.

Tabel 1. Kelompok Adegan 1

 <p>Gambar 6. Animasi Weekends 1:15 (sumber: https://fb.watch/5RASpVDVba/)</p>	<p>Adegan Realitas: Setelah menghabiskan hari-hari kerja di rumah ibu, tokoh anak dijemput ayah dari rumah ibu pada hari Jumat.</p>
 <p>Gambar 7. Animasi Weekends 2:27</p>	<p>Adegan Realitas: Tokoh anak dan ayah menghabiskan waktu pekan bersama di apartemen ayah.</p>
 <p>Gambar 8. Animasi Weekends 3:07</p>	<p>Adegan Realitas: Tokoh anak diantarkan pulang ke rumah ibu oleh ayah pada hari Minggu.</p>
 <p>Gambar 9. Animasi Weekends 3:29</p>	<p>Adegan Mimpi: Kaos tokoh anak terbang dan bergerak layaknya manusia di langit.</p>

 <p>Gambar 10. Animasi "Weekends" 3:40</p>	<p>Adegan Mimpi: Barang-barang (terdapat barang tokoh anak dari apartemen ayah dan rumah Ibu, barang Ibu, dan barang ayah) bercampur dan terbang melayang ke luar jendela kamar. Kemudian, tokoh anak juga terbang melayang.</p>
 <p>Gambar 11. Animasi "Weekends" 3:48</p>	<p>Adegan Mimpi: Tokoh anak terbang menuruni tangga menuju dapur. Barang-barang di dalam rumah terbang melayang.</p>
 <p>Gambar 12. Animasi "Weekends" 4:03</p>	<p>Adegan Mimpi: Tokoh anak melihat sosok ayah dan ibunya tanpa tubuh sedang sarapan bersama dengan bahagia. Sang ayah dan Ibu melihat ke arah tokoh anak dan menyapanya.</p>

Diagram 1. Analisis Kelompok Adegan 1



Penjelasan Kelompok Adegan 1

Rentetan adegan di awal cerita berfokus pada perasaan tokoh menghadapi siklus berpindah rumah dan perpecahan orang tuanya. Melalui adegan mimpi, digambarkan tokoh anak melihat dunianya tanpa gravitasi, yang dapat diartikan ia kehilangan pegangan dan kestabilan di dalam hidupnya. Selanjutnya, ia melihat kedua sosok orang tua tanpa tubuh (dapat diartikan ketidaknyaan) sedang hidup rukun. Terlihat bahwa tokoh anak masih mengharapkan kebersamaan dalam keluarganya. Hal ini selaras dengan teori 5 Tahapan Kesedihan oleh Elisabeth Kubler Ross (1969) dimana tahap pertama dalam proses tersebut adalah *denial* (penolakan terhadap realitas).

Tabel 2. Kelompok Adegan 2

	<p>Adegan Realitas: Tokoh Ibu lupa jika sedang memasak air. Alarm detektor asap berbunyi. Ibu segera mematikan kompor. Tokoh anak meniup udara di sekitar alarm, Ibu mengambil koran untuk menghilangkan asap di sekitar alarm agar berhenti berbunyi.</p>
---	---

Gambar 13. Animasi "Weekends" 4:41

	<p>Adegan Realitas: Bel berbunyi, pasangan baru ibu datang ke rumah membawa bunga.</p>
	<p>Adegan Realitas: Tokoh anak, ibu, dan pasangan baru ibu makan malam (<i>candle light dinner</i>) bersama. Sang anak merasa canggung dan terus memperhatikan pasangan baru tersebut.</p>
	<p>Adegan Mimpi: Pasangan baru ibu datang membawa bunga. Namun kali ini, tubuhnya terbuat dari lilin dan wajahnya hanya separuh dengan lilin kecil di atas kepalanya.</p>
	<p>Adegan Mimpi: Pasangan baru ibu membungkukkan diri ke arah tokoh anak. Tokoh anak gemetar ketakutan. Pasangan baru ibu meleleh layaknya lilin dan meniup kepala tokoh anak. Lalu, tokoh anak terbangun.</p>

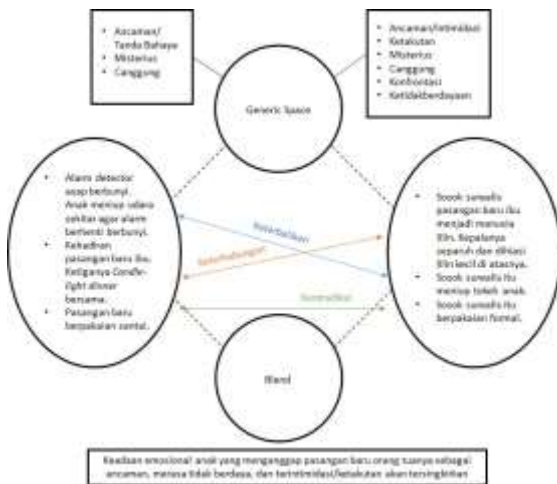
Gambar 14. Animasi Weekends 5:01

Gambar 15. Animasi Weekends 5:32

Gambar 16. Animasi Weekends 5:32

Gambar 17. Animasi Weekends 6:23

Diagram 2. Analisis Kelompok Adegan 2



Satu-satunya tokoh anak bersama tokoh tersebut yaitu *candle-light dinner*. Selain itu, di alam bawah sadar tokoh anak, pasangan baru Ibu digambarkan berpakaian formal. Hal ini mencerminkan keseriusan, rasa canggung, dan menegangkan atau mengancam bagi tokoh anak terhadap sosok pasangan baru Ibu.

Penjelasan Kelompok Adegan 2

Kelompok adegan kedua berfokus pada perasaan tokoh terhadap kehadiran pasangan baru ibunya. Adegan dimulai ketika alarm detektor asap yang melambungkan tanda bahaya/ancaman berbunyi. Tokoh anak berusaha memberhentikan alarm dengan cara meniup namun tidak berhasil, ia memerlukan bantuan ibunya. Di dalam mimpi, sosok pasangan baru Ibu berhasil meniup dirinya dalam satu hembusan saja. Terlihat bahwa ada perasaan ketidakberdayaan dan ketakutan pada diri sang anak bahwa ia dianggap sebagai ancaman dan akan disingkirkan.

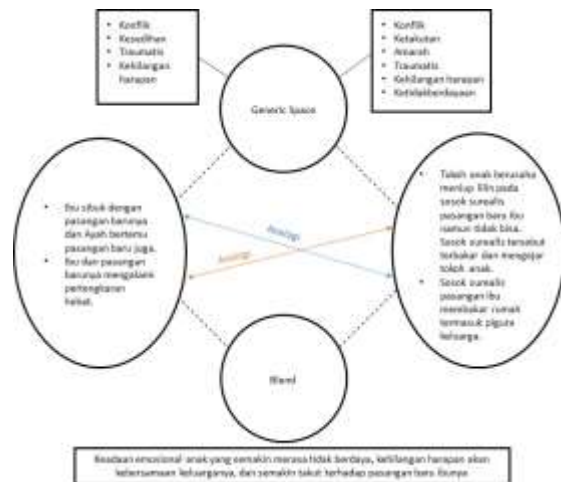
Visual surealisme pasangan baru Ibu digambarkan sebagai manusia lilin, dapat diasosiasikan dengan pengalaman

Tabel 3. Kelompok Adegan 3

<p>Gambar 18. Animasi "Weekends" 7:31</p>	<p>Adegan Realitas: Tokoh anak kembali ke rumah Ibu. Ia memandangi keluar dari jendela kamar, Ibu dan pasangan barunya sedang asyik berpacaran.</p>
<p>Gambar 19. Animasi "Weekends" 8:31</p>	<p>Adegan Realitas: Tokoh anak pergi ke apartemen ayah untuk pekan. Mereka menghabiskan waktu bersama. Ketika terbangun, tokoh anak melihat sosok pasangan baru ayahnya sedang sibuk di dapur.</p>
<p>Gambar 20. Animasi "Weekends" 9:01</p>	<p>Adegan Realitas: Tokoh anak pulang ke rumah Ibu. Ia melihat pasangan baru Ibu keluar dari dapur. Ketika menengok di dapur, Ibu sedang menangis dan kondisi dapur berantakan.</p>

 <p>Gambar 21. Animasi Weekends 9:36</p>	<p>Adegan Mimpi: Tokoh anak menonton bersama dengan pasangan baru ibu. Tiba-tiba, sosok pasangan baru ibu dengan lilin di kepala mendekat ke arahnya. Tokoh anak ketakutan dan mundur ke belakang, tapi sosok itu semakin mendekat. Ia berusaha meniup lilin itu, tapi sosok tersebut semakin meleleh.</p>
 <p>Gambar 22. Animasi Weekends 9:49</p>	<p>Adegan Mimpi: Api lilin semakin membesar, melelehkan, dan membakar sosok tersebut. Sosok yang tidak bisa melihat itu mengejar tokoh anak sambil menabrak kanan-kiri lorong rumah sehingga berantakan.</p>
 <p>Gambar 23. Animasi Weekends 9:58</p>	<p>Adegan Mimpi: Tokoh anak berlari dan naik ke atas kuda merah (mainan kuda di apartemen ayah).</p>
 <p>Gambar 24. Animasi Weekends 10:02</p>	<p>Adegan Mimpi: Sosok pasangan baru ibu itu terjatuh dan membakar rumah, termasuk kuda merah dan tokoh anak. Di belakang kuda merah yang terbakar, terlihat pigura keluarga (ayah, ibu, dan tokoh anak). Lalu, tokoh anak terbangun.</p>

Diagram 3. Analisis Kelompok Adegan 3



Penjelasan Kelompok Adegan 3

Kelompok adegan ini berfokus pada perasaan anak terhadap kenyataan bahwa masing-masing orang tuanya telah menemukan pasangan barunya dan pertengkaran orang tuanya dengan pasangan barunya. Masih dengan visual yang mirip yaitu meniup lilin pada sosok visual gaya surealisme pasangan baru Ibu, visual ini menggambarkan ketidakberdayaan tokoh anak menghadapi pasangan baru Ibu dan realitas kehidupan. Tokoh anak dalam animasi ini hanya sebagai penonton, pasif, dan tidak dilibatkan perihal hubungan asmara orang tuanya.

Selain itu, pasangan baru Ibu digambarkan meleleh dan membakar rumah, melambangkan pribadi yang penuh amarah dan meninggalkan trauma/rasa takut di dalam diri tokoh anak. Api itu juga

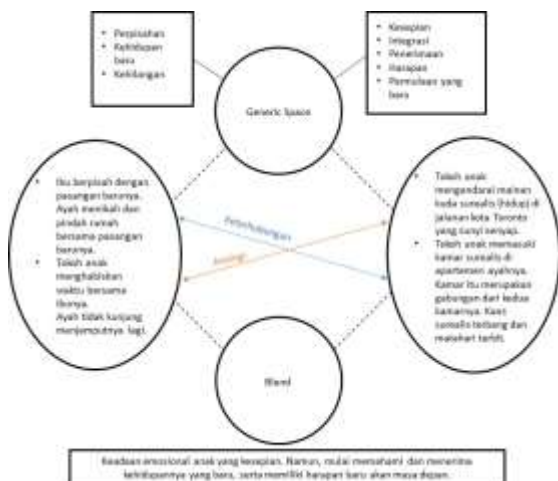
membakar rumah dan pigura keluarga, dapat diartikan sang anak kehilangan harapan akan keutuhan keluarganya. Hal ini sesuai dengan realitas bahwa kedua orang tuanya telah memiliki pasangan baru.

Tabel 4. Kelompok Adegan 4

 <p>Gambar 25. Animasi "Weekends" 10:17</p>	<p>Adegan Realitas: Tokoh anak melihat Ibu sedang duduk sendirian di teras tanpa pasangannya.</p>
 <p>Gambar 26. Animasi "Weekends" 10:22</p>	<p>Adegan Realitas: Tokoh anak dijemput ayah dan pasangan barunya. Pasangan baru ayah dengan bahagia menunjukkan cincin pertunangannya dan ayah tokoh.</p>
 <p>Gambar 27. Animasi "Weekends" 11:19</p>	<p>Adegan Realitas: Ayahnya akan pindah rumah bersama pasangan barunya. Tokoh anak menyusuri apartemen, barang-barang sudah dibungkus plastik dan kardus.</p>
 <p>Gambar 28. Animasi "Weekends" 11:54</p>	<p>Adegan Realitas: Tokoh anak kembali ke rumah Ibu, ia melihat tokoh Ibu membuang kiriman bunga dari pasangannya.</p>
 <p>Gambar 29. Animasi "Weekends" 12:40</p>	<p>Adegan Realitas: Tokoh anak dan Ibu menghabiskan banyak momen bersama.</p>

 <p>Gambar 30. Animasi Weekends 13:12</p>	<p>Adegan Realitas: Tokoh anak menunggu ayah datang, tapi ayah tidak kunjung datang. Ibu mengajak tokoh anak untuk tidur.</p>
 <p>Gambar 31. Animasi Weekends 13:53</p>	<p>Adegan Mimpi: Tokoh anak mengendarai mainan kuda merahnya di tengah jalanan kota Toronto yang biasa ia lalui. Kota Toronto sunyi senyap pada subuh hari, berbeda dengan aslinya yang sangat ramai.</p>
 <p>Gambar 32. Animasi Weekends 13:56</p>	<p>Adegan Mimpi: Tokoh anak naik ke atas salah satu gedung. Ia melihat dari kejauhan sebuah jendela yang bercahaya, apartemen ayahnya.</p>
 <p>Gambar 33. Animasi Weekends 14:10</p>	<p>Adegan Mimpi: Tokoh anak memasuki apartemen ayahnya yang terbuka dan kosong.</p>
 <p>Gambar 34. Animasi Weekends 14:33</p>	<p>Adegan Mimpi: Tokoh anak masuk ke kamarnya. Tapi kamar ini berbeda dari kamar di apartemen ayah, bentuk kamar dan isinya merupakan gabungan antara kamar tokoh anak di rumah ibu dan apartemen ayah. Lalu, ia melihat sosok kaos anak terbang dan matahari mulai terbit.</p>

Diagram 4. Analisis Kelompok Adegan 4



Penjelasan Kelompok Adegan 4

Kelompok adegan ini berfokus pada perasaan anak terhadap kenyataan bahwa ayahnya telah memulai hidup baru. Digambarkan dalam mimpi gaya surealisme, sang anak menyusuri sendirian kota Toronto yang abu, sepi, dan tak berpenghuni melambangkan perasaannya yang begitu kesepian dan sedih selama ini. Namun, adegan ini diakhiri dengan sampainya tokoh anak ke kamar gaya surealisme yang merupakan gabungan antara kamar di rumah Ibu dan kamar di apartemen ayah. Berbeda dengan adegan awal dimana semua barang bercampur dan melayangbersama menandakan kebingungan tokoh anak akan perceraian orang tuanya. Di adegan ini, tokoh anak telah dapat menata kenyataan bahwa hidupnya sekarang adalah integrasi dari kedua kehidupan orang tuanya.

Selanjutnya, tokoh anak melihat kaos terbang di langit menandakan hidupnya yang akan terus bergulir di antara kehidupan kedua orang tuanya. Disertai terbitnya matahari yang dapat diartikan kehidupan yang baru (Maree & Herring, 2017). Perubahan dari subuh hari (didominasi visual warna abu) menjadi matahari terbit dapat diartikan dari kesedihan menuju kebahagiaan dan harapan

SIMPULAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji sebuah cara penggambaran emosi yang berbeda dari kebanyakan film animasi, yaitu menggunakan metafora bergaya surealisme. Adapun tujuan penelitian ini untuk membuktikan keberhasilan pendekatan emosi tersebut dengan melakukan analisis visual untuk menjabarkan proses *storytelling* dan mengidentifikasi jenis emosi dari metafora bergaya surealisme tersebut.

Setelah dilakukan analisis visual terhadap metafora bergaya surealisme yang terdapat dalam animasi *“Weekends”* dengan teori Fauconnier & Turner, maka dapat disimpulkan:

1. Proses *storytelling* dilakukan dengan menghadirkan keterhubungan adegan realitas dan adegan mimpi dalam animasi sehingga penonton dapat mengerti makna dari visual gaya surealisme pada adegan mimpi,
2. Setiap metafora bergaya surealisme membawa jenis emosi yang berbeda-beda.

Analisis visual dalam penelitian ini diawali dengan membagi seluruh adegan yang relevan menjadi 4 kelompok rentetan peristiwa. Pada kelompok adegan pertama, terdapat metafora surealisme dunia tanpa gravitasi, kaos tanpa tubuh terbang, barang-barang bercampur, dan sosok Ibu dan ayah tanpa tubuh sedang bersama di dapur. Diasosiasikan dengan adegan realitas dimana tokoh anak kehilangan "rumah" dan berpindah secara bergilir dari rumah Ibu ke rumah ayah, disimpulkan bahwa kondisi emosi tokoh anak kebingungan dan *denial*. Pada kelompok adegan kedua, terdapat metafora surealisme sosok pasangan baru Ibu dengan wujud manusia lilin meniup tokoh anak. Diasosiasikan dengan adegan realitas dimana pasangan baru Ibu baru saja hadir ke dalam kehidupan tokoh anak, dapat disimpulkan kondisi emosi tokoh anak terintimidasi, terancam, dan

takut tersingkirkan. Pada kelompok adegan ketiga, terdapat metafora surealis sosok pasangan baru Ibu yang berwujud manusia lilin meleleh dan membakar seluruh isi rumah termasuk pigura keluarga. Diasosiasikan dengan adegan realitas dimana ayah dan Ibu masing-masing telah memiliki pasangan baru dan peristiwa Ibu bertengkar dengan pasangan barunya, emosi tokoh anak adalah ketakutan dan kehilangan harapan akan keutuhan keluarganya. Terakhir, kelompok adegan keempat, terdapat metafora surealis tokoh anak menyusuri kota Toronto yang sepidan kelabu lalu sampai di kamar surealisme yang merupakan gabungan kedukamarnya ditemani matahari terbit dan kaos tanpa tubuh terbang di langit. Diasosiasikan dengan adegan realitas dimana ayahnya yang baru saja menikah, ibunya yang berpisah dari pasangannya, dan dirinya yang menghabiskan hari-hari bahagia bersama Ibu. Disimpulkan bahwa emosi tokoh anak di kelompok adegan ini adalah *acceptance* dan penuh pengharapan akan kehidupannya yang baru pasca perceraian orang tuanya.

Dari kesimpulan pembahasan analisis visual animasi "*Weekends*" ditemukan bahwa metafora bergaya surealisme mampu melakukan pendekatan emosi dengan cukup baik.

Metafora bergaya surealisme (penggambaran menyelami alam bawah sadar) juga sangatlah cocok sebagai pendekatan emosi *storytelling* topik yang melibatkan kedalaman emosi seperti perceraian, kesehatan mental, dan lain-lain. Penulis cerita disarankan menggunakan lagi gaya tersebut pada karya berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Burdach, K.F. (1838). *Die Physiologie als Erfahrungswissenschaft*. Leipzig : Leopold Voss.
- Endrawan, N. (2019). Makna Keluarga bagi Remaja Korban Perceraian. Makassar: Universitas Negeri Makassar. Diakses dari <http://eprints.unm.ac.id/12218/1/jurnal.pdf>.
- Fauconnier, G. & Mark T. (1998). Conceptual integration networks. *Cognitive Science*. (pp. 133–187).
- Haffner, P. (1887). *Schlafen und Träumen*. *Sammlung zeitgemässer Broschüren*. (pp. 226). Frankfurt.
- Hasanah, U. (2019). Pengaruh perceraian orangtua bagi psikologis anak. *Jurnal Agenda*. (pp. 19–24). Diakses dari <http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/agenda/article/view/1983/1478>
- Kubler-Ross, E. (1969). *On Death & Dying*. New York : The Macmillan Company.
- Maree, G. & Herring, A. (2017). *6 Dimensions of Healing*. Trenton: Booklocker.
- Movshovitz, D. (2015). *Pixar Storytelling: Rules for Effective Storytelling Based on Pixar's Greatest Films*. New York: <https://doi.org/10.4324/9780203824139>
- Paung, Y. (2017). *Surrealism: Art of Subconscious*. Diakses dari <https://digitalworks.union.edu/theses/68>
- Pickhardt, C. E. (2011). *The impact of divorce on young children and adolescents*. Diakses dari <https://www.psychologytoday.com/blog/surviving-your-childs-adolescence/201112/the-impact-divorce-young-children-and-adolescents>.
- Pryor, J., & Emery, R. E. (2003). Children of divorce. *Rethinking Childhood*. (pp. 170–188). <https://doi.org/10.4324/9780203766354-14>
- Nelmes, J. (2011). *Introduction to Film Studies*. London: Routledge. Bloop Animation Studios.