

## ANALISIS STRUKTUR DAN MAKNA FILM *INTO THE WOOD* DENGAN PERSPEKTIF FANTASTIK TZEVAN TODOROV

Tiara Widya Iswara

[tiarawidyaiswara@gmail.com](mailto:tiarawidyaiswara@gmail.com)

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Lamongan

### Abstrak

Film fantastik sejak dulu hingga sekarang seringkali bertemakan “cerita seram”, salah satunya dihadirkan melalui film *Into The Woods*, cerita dalam film tersebut memiliki keunikan untuk dikaji karena penggabungan cerita fantastik “Gadis Bertudung Merah”, “Cinderella”, “Jack dan Pohon Kacang” dan “Rapunzel”. Penelitian ini bertujuan mengungkapkan bagaimana struktur dan makna dalam film tersebut. Fokus penelitian ini mengenai makna fantastik yang ingin disampaikan dengan memanfaatkan teori fantastik Tzevan Todorov. Dari hasil penelitian ini dikategorikan film fantastik Marvellous, hal ini karena film tersebut mampu menunjukkan adanya cerita-cerita fantastik yang dominan mulai dari motif, alur, tema, tokoh, ruang, waktu serta dekor realis. Dari semua unsur tersebut bergerak menuju satu unsur bulat yang menyatukan satu kesatuan cerita fantastik yang mewujudkan peristiwa-peristiwanya secara tidak logis dan dibawah dugaan para penontonnya.

**Kata Kunci:** *Film, Struktur, makna.*

### PENDAHULUAN

Dunia perfilman saat ini telah mampu merebut perhatian masyarakat dalam beberapa bidang. Karena dapat digunakan sebagai media komunikasi dalam penyampaian moral serta dalam menyajikan sebuah hiburan kepada khalayak ramai. Film juga sebagai ekspresi ataupun pernyataan dalam satu kebudayaan. Karena ia dapat mencerminkan pola-pola yang terkadang kurang jelas nampak di masyarakat. Dibenarkan bahwa Pranajaya (1992, 6) film memiliki tujuan tertentu yang kemudian yang memiliki karakter psikologis yang pas daripada media lainnya.

Sadar akan kemampuan film sebagai suatu hal yang dapat mengontruksi pesan serta mampu memberikan hiburan tersendiri. Salah satunya yaitu film fantastik. Sejak dulu hingga sekarang film yang bertemakan “cerita seram” istilah bahasa Indonesianya selalu mendapatkan tempat dihati para penikmatnya. Cerita fantastik merupakan salah satu genre populer di Eropa pada abad ke 19. Selain itu tema-temanya juga banyak diminati

oleh beberapa anak kecil, remaja, hingga orang dewasa. Berbagai kisah-kisah ditawarkan dalam penceritaanya misalnya mengenai pemburuan harta karun, perjalanan remaja, pembalas dendaman dalam sebuah kutukan, dan lainnya. Dari beraneka ragam ceritanya mampu menghadirkan cerita-cerita ajaib diluar batas logika sebagai manusia seperti contohnya mitos, legenda, fabel, sejarah asal usul dimana tokohnya memiliki kesaktian tidak seperti manusia pada umumnya. Meski demikian, cerita tersebut tumbuh dan berkembang dengan baik dalam kehidupan masyarakat karena masyarakat mempercayainya dan menganggapnya sebagai warisan sejarah yang perlu untuk dilestarikan.

Cerita fantastik dapat dikatakan sebagai karya fiksi yang dapat membangkitkan suasana serta mampu membangkitkan imajinasi para pembacanya. Banyak tema disukai oleh penikmatnya, hal ini karena tidak jarang kisahnya menciptakan imajinasi yang disampaikan pengarang sulit diterima logika pada umumnya. Kebimbangan

ditawarkan pengarang membuat pembaca bertanya-tanya apakah cerita tersebut nyata atau hanya fiksi belaka yang tidak mampu dijelaskan secara logis.

Kebimbangan-keimbangan yang nampak tersebut merupakan suatu tanda yang akan dicoba diuraikan oleh para pembacanya dengan tindakan-tindakan yang dilakukan oleh tokohnya. Sebagai salah satu ciri khas cerita fantastik yakni adanya suatu keseimbangan antara natural atau supranatural dalam satu cerita. Kebimbangan tersebut membuat pembaca semakin meningkatkan keingintahuannya mengenai akhir cerita, bahkan ketika keseimbangan tersebut tidak terjawab dengan baik dengan maksud memberikan makna interpretasi yang berbeda-beda setiap penontonnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Djokosujatno (2005, 3) bahwa cerita fantastik memiliki korpus yang sangat beragam dimana setiap cerita memiliki kekhasan, kesamaan, atau kadang memperlihatkan penyimpangan dari cerita fantastik yang sudah ada. Oleh karenanya makna fantastik sukar diduga karena dapat merentang antara sedikit aneh sampai luar biasa aneh atau luar biasa saja dan seperti genre-genre lain, genre ini juga berkembang sesuai dengan perubahan zaman.

Dalam penelitian ini, penulis meneliti salah satu film bertemakan

### ***Analisis Naratif***

Narasi berasal dari kata Latin yaitu "narre" yang berarti "membuat tahu", sederhana narasi berhubungan dengan usaha untuk member tahu suatu peristiwa (Eriyanto, 2013: 1). Analisis naratif dapat berupa narasi fiksi seperti novel, puisi, cerita rakyat, dongeng, film, komik, musik, dan sebagainya ataupun fakta/non fiksi seperti berita. Menggunakan analisis naratif berarti menempatkan teks sebagai sebuah cerita (narasi) sesuai dengan karakteristik teks dilihat sebagai rangkaian peristiwa, logika, dan tata urutan peristiwa,

fantastik yang berjudul "*Into the Woods*" yang pertama kali tayang pada 8 Desember 2014, film ini merupakan drama fantasi musikal Amerika Serikat yang disutradarai oleh [Rob Marshall](#). Film ini menarik untuk dikaji karena penggabungan beberapa buku dongeng diantaranya "*Little Red Riding Hood*", "*Cinderella*", "*Jack dan Pohon Kacang*" dan "*Rapunzel*". Semua cerita dongeng anak-anak tersebut dikemas dijadikan satu dan saling berhubungan. namun ceritanya tidak terfokus pada ceritanya dongeng itu. melainkan berfokus pada cerita Mr. baker atau tukang pembuat roti.

Produser dalam menyampaikan gagasannya menarik penonton untuk tergelitik untuk tersenyum, tegang, terharu bahagia dan bahkan sedih, hal ini dikisahkan melalui perjalanan beberapa tokoh dalam hutan. Untuk mendapatkan makna yang dalam film tersebut secara keseluruhan maka penulis akan mengkajinya dengan menggunakan pendekatan strukturalisme yang dicetuskan oleh Tzvetan Todorov. Fokus masalah yang akan dibahas dalam artikel ini adalah bagaimana gambaran struktur film "*Into The Woods*" jika ditinjau dari pendekatan strukturalisme Tzvetan Todorov, dengan tujuan memperoleh gambaran tentang struktur pada film fantastik *Into the Woods*.

bagian dari peristiwa yang dipilih dan dibuang.

Definisi menarik mengenai naratif diungkapkan oleh Bragnigan yaitu narasi merupakan cara untuk mengelola data spasial dan data temporal menjadi penyebab dan memunculkan efek keterkaitannya dalam sebuah peristiwa, dari mulai awal, tengah, dan akhir cerita yang dapat menciptakan sifat peristiwa itu sendiri. Sehingga analisis naratif mampu mengelola struktur sebuah cerita, baik fiksi maupun nonfiksi. Salah satu narasi yang sesuai dengan fokus penelitian ini ialah teori narasi menurut Tzvetan Todorov,

karena film ini termasuk kategori drama musikal yang bergenre fantastik.

Konsep teori ini diungkapkan oleh Todorov sebagai upaya untuk mengungkap misteri pemaknaan dari berbagai karya baik itu tradisional; legenda, mitos, dan cerita rakyat maupun karya populer lainnya. Hal ini terbukti banyaknya pengkajian yang menggunakan pendekatan Todorov dalam menganalisanya.

### ***Teori Naratif Tzvetan Todorov***

Menurut Djokosujatno (2005, 5) fantastik adalah satu kebingungan yang dirasakan oleh manusia yang hanya mengenal hukum-hukum alami, ketika menghadapi satu peristiwa terlihat seperti supranatural. Hal penting bagi Todorov ialah kebingungan pembaca merupakan prasyarat pertama dalam fantastik. Keadaan ini dapat dirasakan pembaca/ penonton dalam dua muara imajinasi dan realitas.

Metode Todorov yang paling dikenal dalam cerita fantastik adalah tahap pengkategorian jenis-jenis fantastik. Dalam bukunya Djokosujatno (2005,9) Todorov membagi fantastik ke dalam beberapa jenis subgenre. Dalam pembagiannya, fantastik murni berada di posisi tengah. Di dua kutub yang berbeda yaitu *Marvellous* dan dikutub lainnya *Uncanny*. Ia berpendapat akibat kedekatan itu cerita fantastik murni mempunyai dua subgenre yaitu *Fantastik Marvellous* dan disamping *Uncanny* muncul *Fantastik Uncanny*.

Definisi Todorov mengenai *Marvellous* yaitu merujuk pada gejala yang tidak atau belum pernah terjadi. Sehingga terdapat cerita hukum alam yang baru untuk dapat menjelaskan kejadian tersebut. Hal ini mengacu kepada kejadian yang akan datang. Sedangkan *fantastik-Marvellous* merupakan cerita yang pada awalnya menciptakan keraguan pada dua kutub, namun diakhir ceritanya menjelaskan bahwa kejadian tersebut bersifat supranatural. Dalam subgenre ini karya sastra tersebut dapat dikatakan

memberikan situasi yang murni dan tidak logis. Hal ini akhirnya membuat pembaca berfikir bahwa kejadian ini tidak dapat dijelaskan secara logis dan natural.

Sedangkan *Uncanny* merupakan merupakan cerita-cerita yang tidak memiliki kebingungan yang dirasakan oleh pembaca/ penonton film. Cerita diawali oleh peristiwa natural, dan diakhiri dengan penjelasan dalam tataran natural. *Uncanny* memiliki cerita yang menakutkan, mengerikan, atau kejadian-kejadian luar biasa yang hadir dalam karya sastra maupun film, namun tidak menimbulkan kebingungan dan masih bisa dijelaskan secara rasional. Kondisi didalam *Uncanny* bersifat logis, tidak menyalahi hukum realis, dan juga dapat dijelaskan secara kronologis. *Fantastik-Uncanny* adalah merupakan cerita yang menghadirkan kebingungan di awal cerita, kemudian diakhir cerita mampu dijelaskan secara rasional. Hal ini bisa saja terjadi karena ilusi, imajinasi, dan bentuk halusinasi tokohnya saja.

Menurut Djokosujatno (2005) dalam bukunya *Cerita Fantastik: Dalam Perspektif General dan Struktural*, teori fantastik Todorov menekankan beberapa bagian yaitu motif, alur, tema, dekor realis, tokoh, ruang, dan waktu. Konsep tersebut akan diolah untuk dapat memperoleh struktur fantastik Tzvetan Todorov secara kronologis.

### ***Motif, Alur dan Tema***

Motif dan tema dalam sebuah teks dapat diidentifikasi dengan mudah. Diantara ahli sastra Perancis memusatkan perhatian pada motif Caillois dan Penzoldt. Berdasarkan konsep Caillois, bahwa fantastik merupakan suatu kemunculan yang tiba-tiba dan aneh dalam dunia nyata yang wajar membuat daftar motif seperti setan, jiwa yang tersiksa, roh yang dihukum, intervensi mimpi dan realita. Sedangkan pendapat Penzoldt bahwa fantastik merupakan perwujudan arketip-arketip yang menakutkan seperti

hantu, vampire, srigala jadi-jadian, wanita penyihir dan lainnya. Selain itu mereka juga memasukkan beberapa binatang dalam tipe tersebut.

Menurut Djokosujatno (2005, 54-55) motif dan tema tidak dapat berdiri sendiri pada sebuah cerita. Jika keduanya terpisah seringkali tidak dapat menimbulkan kesan fantastik yang relatif kuat. Motif dan tema dapat diberikan atribut dan detail agar dapat menciptakan kesan real fantastik.

Alur merupakan arus cerita yang hadir sebagai teknik penutur dalam bercerita. Pada umumnya dalam cerita fantastik menyajikan rangkaian peristiwa yang sederhana, tetapi memiliki kausalitas yang kuat, secara keseluruhan dapat diringkas dengan mudah. Melalui alur segala hal yang berhubungan dengan ceritaditampilkan secara dekoratif dan teknikal.

### ***Tokoh, Ruang dan Waktu.***

Menurut Djokosujatno (2005, 59-60) tokoh dalam cerita fantastik mengisi peran-peran tertentu, sebagai korban peristiwa fantastik, tokoh yang mendengar cerita mengenai sesuatu yang fantastik yang dialami oleh tokoh lain atau yang menyaksikan dan mengalami sesuatu yang supranatural dan sebagai penutur. Terdapat juga pertentangan antara tokoh yang percaya akan hal-hal supranatural dan yang tidak percaya. Perbedaan ini dapat menimbulkan keraguan, keberadaannya mampu menempati posisi yang strategis sebagaimana keberadaan tokoh pada tingkat akademis yang tinggi. Tokoh yang memiliki nalar logis akan menjadi acuan bagi kepercayaan pembaca.

Ruang dalam cerita fantastik yang ideal salah satunya adalah hutan atau daerah-daerah yang belum pernah tersentuh oleh peradaban ditambahkan

dengan detail-detail yang suram. Sesuai dengan yang dijabarkan oleh Djokosujatno (2005, bahwa terdapat perbedaan antara kota, desa, dan luar. Kota atau desa merupakan pusat kebudayaan yang memiliki tatanan, keteraturan dan juga memberikan rasa nyaman. Sedangkan diluar seringkali terjadi kekacauan, kebiadaban, ketidakwajaran, bahaya serta rasa tidak aman. Kondisi ruang juga mampu mendukung kesan fantastik seperti bangunan kosong.

Waktu fantastik adalah waktu yang durasinya tidak masuk akal seperti dalam *Perjanjian dengan Maut: Waktu Wardjo* jatuh dari atas karang sampai ke tanah, dikerumuni para nelayan tidak sama seperti waktu Wardjo bertemu Nyai Roro Kidul. Fakta-fakta mengenai waktu tidak hanya dapat terjemah oleh pukul berapa dan jam berapa. Misalnya seperti suhu, temperature, gelap dan terang suasana. Waktu memiliki porsi yang penting untuk menunjukkan bagaimana peristiwa itu diceritakan.

### ***Dekor Realis***

Dalam cerita fantastik, dekor realis seringkali disebut sebagai latar. Menurut Djokosujatno (2005, 55) dekor realis dibangun berdasarkan tema-tema realis dan unsur cerita yang lain; tokoh, peristiwa, ruang dan waktu, ditata dan disajikan dengan uraian atau detail yang memadai untuk menimbulkan kesan nyata.

Dekor realis dapat digunakan sebagai ornamen yang menjadi bagian tidak terpisahkan dengan dunia nyata. Kehadirannya dapat dijadikan sebagai penunjang bagi terciptanya kesan realitas yang kuat sehingga kejadian fantastik ini tidak hadir begitu saja. Seperti contohnya nama-nama tokoh, nama tempat, dan kondisi geografis sebuah wilayah.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif karena data yang

dianalisis dalam bentuk kata atau kalimat bukan dalam bentuk angka atau penelitian

lapangan. Dalam berargumen bahwa data penelitian tersebut bersifat kualitatif dapat berupa kata, frase, kalimat atau juga simbol yang merepresentasikan orang, tindakan tindakan, atau kejadian dalam kehidupan sosial (Newman, 2007: 323). Data primer dalam penelitian ini adalah film *Into The Woods* karya sutradara Robb Marshall, Data sekunder yang digunakan ialah data yang diperoleh dari sumber informasi ilmiah yang relevan dengan penelitian misalnya artikel, jurnal, dan buku buku mengenai teori Tzevan Todorov. Pengambilan data dilakukan dengan cara *close reading* yaitu dengan pembacaan cermat yang dilakukan berulang-ulang terhadap sumber data.

## PEMBAHASAN

Film *Into the Woods* karya Robb Marshall, merupakan film yang mengisahkan Mr. Baker dan istrinya penjual roti yang sudah menikah lama namun belum juga dikaruniahi anak. Suatu hari datanglah seorang penyihir tua jelek ke tempat toko rotinya. Sang penyihir menceritakan dulunya, ayah Mr. Baker

mencuri sayuran milik penyihir tersebut. awalnya penyihir tersebut membiarkan ayah Baker untuk mencuri sayuran dikebunnya dengan alasan memenuhi keinginan istrinya yang sedang ngidam. Sampai akhirnya ayah Baker tidak sengaja mengambil buncis yang ada pada kebun tersebut. Hingga membuat si penyihir yang cantik itu berubah menjadi tua dan jahat. Kemudian ia mengutuk agar baker nantinya tidak memiliki anak. Hal tersebut dapat ditebus dengan empat syarat telah terpenuhi yaitu sapi seputih susu, mantel semerah darah, dan rambut sekuning jagung.

### *Alur, Tema dan Motif*

Film “*Into the Woods*” merupakan film yang memiliki gaya fantastik dalam penceritaanya hal ini terlihat dalam beberapa aspek. Beberapa persoalan dalam cerita tersebut cukup kompleks karena menyangkut beberapa aspek. Film ini memiliki alur Maju, karena semua tindakannya nyata. Berikut urutan peristiwa yang terjadi dalam film *Into the Woods*:

**Tabel 1. Alur, Tema, Motif dalam Film “Into the Woods”**

No	Peristiwa	Kronologi	Tokoh
1.	Si Tudung Merah meminta roti	1. Si tudung merah mengambil roti untuk neneknya di hutan	Baker dan Mrs. Baker, si Tudung Mera
2.	Penyihir datang	1. Angin berhembus kencang dan pintu roboh, kemudian ia hadir 2. Ia menceritakan kisahnya terkutuk dan kutukan Baker dan istrinya	Baker, Mrs. Baker, penyihir
3.	Perjalanan ke hutan	1. Baker menukar keping kacang dengan sapi 2. Baker mendapatkan mantel merah 3. Mrs. Baker mendapatkan sepatu emas Cinderella 4. Mrs. Baker mendapatkan rambut Rapunzel	Baker, Mrs Baker, si Tudung Merah, Jack dan Cinderella
4.	Keajaiban Mr. Baker tiba-tiba hamil	1. Semua mantra dikumpulkan dengan cara dimakan sapi. Dan mengeluarkan susu 2. Penyihir meminum susu 3. Angin berhembus kencang 4. Penyihir berubah jadi cantik 5. Perut Mrs. Baker tiba-tiba hamil	Semua tokoh.
5.	Raksasa datang mengacaukan	1. Semua mencari Jack 2. Mrs. Baker selingkuh dengan pangeran. 3. Mrs. Baker meninggal 4. Mr Baker menyiapkan jebakan untuk Raksasa 5. Raksasa tersebut mati.	Semua tokoh

Peristiwa tersebut jika dijelaskan mulai (1.1) sampai (2.1) merupakan sebuah cerita yang biasa terjadi pada umumnya. Semua peristiwanya logis dan masuk akal. Tokoh dalam peristiwa tersebut juga sebagai penutur yang masing-masing mengungkapkan harapannya. Peristiwa tersebut merupakan pengantar pengenalan semua tokoh mengenai ceritanya. Meskipun pada (2.1) merupakan angin yang berhembus kencang namun bisa saja pintu tersebut roboh karena angin badai yang kuat. Sehingga masih dapat dijelaskan secara logis.

Ketika masuk peristiwa (2.2) mulai digambarkan awal fantastik tersebut terjadi. Dimana Penyihir berubah wujud karena kutukan ibunya. Semulanya ia cantik dan baik hati berubah menjadi jelek dan sangat jahat. Hal tersebut tampak seperti terjadinya supranatural bekerja. Dilanjutkan lagi ketika mencapai (3.1- 3.4) merupakan cara-cara yang logis untuk memenuhi semua keinginan penyihir tersebut, namun dalam film tersebut ditunjukkan ketika dalam proses memenuhi keinginan penyihir tiba-tiba ia hadir untuk mengingatkannya.

Mulai peristiwa (4.1- 4.5) merupakan peristiwa yang tidak masuk akal. Hal ini menciptakan keheranan pada peneliti. Bagaimana bisa seekor sapi yang semula telah mati hidup kembali, kemudian sapi tersebut makan semua bahan yang diminta oleh penyihir dan sapi tersebut dapat menelannya dengan cepat. Kemudian setelah semua bahan masuk ke dalam perutnya barulah dapat keluar air susu yang kemudian diminum penyihir. Tidak lama kemudian angin berhembus kencang dan penyihir berubah menjadi cantik seketika itu juga Mrs. Baker hamil.

Tema dalam film *Into the Woods* tersebut adalah perjalanan dalam hutan. Para tokoh merasakan kebingungannya ketika ingin mendapatkan keinginannya. Seperti Mr. Baker dan istrinya ia pergi ke hutan untuk mendapatkan semua yang diminta penyihir, Cinderella pergi ke

makan ibunya untuk dapat berganti baju menjadi gaun, berdandan cantik, dan ramputnya terikat rapi dan Jack yang melewati hutan untuk menjual sapinya yang mau menukarkan sapinya dengan lima biji kacang ajaib. Rapunzel yang terkurung oleh penyihir dalam tempat tinggal yang tinggi dan terpencil untuk tiba ditempatnya ia mengulurkan rambutnya kebawah untuk dapat menolong tamunya memanjat menggunakan rambutnya. Dari semua kejadian ini, hutan merupakan tempat utama para tokoh melakukan perjuangannya. Sehingga tema tersebut dapat merepresentasikan isi cerita.

Motif dalam cerita fantastik merupakan hal yang penting yang tidak hanya berperan sebagai sebuah pelengkap akan tetapi motif juga merupakan faktor utama yang membuka adanya fase fantastik disajikan. Dalam film *Into the Woods* menceritakan perjalanan di hutan (*woods*), yang merujuk pada tempat yang letak geografisnya merujuk pada tempat terpencil atau desa seperti gambaran sebuah kampung yang dekat dengan hutan. Hal ini memberikan kesan pada motif film ini yakni pohon-pohon yang ada di hutan. Melalui pohon-pohon inilah penonton mengetahui berbagai adegan tidak logis muncul dan terjadi berulang kali.

“kuharap”

“bukan untukku ini untuk nenekku di hutan”

“sebuah roti kumohon”

“untuk nenekku yang miskin dan lapar di hutan”

“waktunya pergi ke hutan, tak ingin pergi tapi harus”

“ke hutan, melewati pepohonan, ketempat aku sudah ditunggu”

“...hutan hanyalah pepohonan, pepohonan hanyalah kayu”

(*Into the Woods*, 03:00-05:35)

Dari kutipan si gadis Tudung Merah tersebut menunjukkan bagaimana hutan merupakan tempatnya melakukan perjalanan kerumah neneknya yang tinggal di hutan. Tanpa adanya rasa takut, ia pergi

ke hutan seorang diri tanpa adanya teman maupun orang dewasa yang mengikutinya. Dengan ceria dan senang ia menjalaninya untuk dapat bertemu dengan neneknya yang lapar dan mungkin sudah mati dalam hutan. Dalam hal ini, pepohonan dapat merujuk pada motif perjalanan yang berada di alam, dimana segala kemungkinan dapat terjadi seperti banyaknya hewan buas, tidak terdapat manusia sama sekali dan, sering kejadian aneh lainnya.

Dalam melakukan perjalanannya menuju rumah neneknya si gadis Tudung Merah merasakan sesuatu yang aneh, ia merasa ada yang mencoba mengikutinya, dengan tiba-tiba ia bertemu dengan Tuan Srigala yang tergoda ingin memakannya. Ia mencoba mengikuti gadis kecil tersebut, namun si Tudung Merah tak menghiraukannya sama sekali, ia tetap melanjutkan perjalanannya. Dilain sisi Mr. Baker juga pergi ke hutan untuk memenuhi syarat si penyihir, dengan tiba-tiba si penyihir itu muncul dengan kondisi terbalik di atas pohon dan kemudian ia mendekati Mr Baker untuk menyarankan mengambil tudung/mantel yang dikenakan si Tudung Merah.

“Aku tak boleh menyentuh benda-benda itu, (ia menangis histeris), dapatkan benda yang kubutuhkan!” (*Into the Woods*, 21:35- 22:30)

Dari kejadian tersebut, membuat penonton terhentak tegang dengan hadirnya penyihir tiba-tiba dalam

### **Tokoh, Ruang, dan Waktu**

Dalam film *Into the Woods* ini tokoh utama yang ditampilkan perjuangannya secara langsung yakni Mr. Baker. Ia merupakan tokoh yang sangat mendominasi dalam menjalankan tugasnya untuk memenuhi berbagai syarat penyihir. Ia berusaha mendapatkannya dengan mengenalkan tokoh-tokoh lainnya secara tidak langsung melalui perjalanannya kepada penonton.

heningnya sebuah hutan. Selain itu kejadian tersebut adalah hal yang tak logis dimana seorang penyihir yang jahat menangis dan kemudian menghilang tiba-tiba dengan balutan kepulan debu dan angin yang kencang. Setelah hilangnya penyihir, Mr. Baker segera mengambil tindakan untuk mencari si gadis Tudung Merah dan merampasnya dengan paksa. Namun keinginannya tidak berhasil karena gadis tersebut menjerit dengan sangat kencang sekali membuat Mr. Baker tidak tega dan segera mengembalikannya. Di lain waktu Mr Baker menolong gadis kecil tersebut ketika Tuan Serigala hendak memakannya, Ia membunuh Tuan Serigala dan berhasil menyelamatkan si Tudung Merah. Sebagai imbalannya ia mendapatkan mantel merah tersebut.

Dari berbagai kejadian telah terjadi diatas, menunjukkan bagaimana hal-hal tersebut dapat berhubungan satu kejadian dengan yang lainnya sehingga menimbulkan kesan fantastik yang relatif kuat. Menurut Djokosujatno (2005: 54) untuk menimbulkan kesan lebih kuat dalam cerita membutuhkan atribut atau detail-detail yang memperkuatnya. *Into the Woods* mampu menghidupkan sesuai dikatakan Djokosujatno ketika si gadis kecil itu memasuki hutan, digambarkan ia melewati beberapa makam jalan menuju hutan. Makam-makam tersebut dapat dikatakan sebagai atribut yang disajikan produser untuk menimbulkan kesan fantastik yang lebih kuat dan mampu menghidupkan kemistikan sebuah cerita.

Tokoh lainnya juga dijelaskan secara detail, hal ini diceritakan melalui perjuangan masing-masing tokoh dalam memenuhi keinginannya, Mr Baker dan istrinya ingin memiliki seorang anak, Cinderella ingin hidupnya lebih dari segalanya dan menghadiri festival pesta, Jack yang ingin pergi kepasar menjual sapihnya, si Tudung Merah yang ingin pergi hutan menemui neneknya, Rapunzel yang ingin keluar dari menara tinggi, dan si

penyihir yang ingin menghilangkan kutukannya.

Ruang fantastik yang tergambar dalam film ini adalah kerajaan, desa kecil, hutan, rawa yang suram. Hal ini sesuai dengan pendapat Djokosujatno (2005, 62) yaitu ruang fantastik yang ideal adalah daerah pedesaan atau luar kota, hutan, sungai, padang, daerah-daerah yang dianggap belum pernah tersentuh peradaban, ditambah dengan detail-detail yang menyaran kewingitan

“Suatu ketika, di sebuah kerajaan yang jauh terdapat desa kecil di tepi hutan”

“Ku harap dan didesa ini”

“Lebih dari segalanya”

“Hiduplah seorang gadis muda”

“Lebih dari hidup, lebih dari permata”

“Seorang anak lelaki yang riang”

“Kuharap, lebih dari hidup”

“Dan tukang roti yang tidak memiliki anak”

“Kuharap, lebih dari segalanya, lebih dari bulan”

“Kuharap”

“Ku ingin memiliki anak”

(*Into the Woods*: 01.20-02.00 menit)

Dari kutipan tersebut mengisahkan bahwa awal dimulainya cerita yaitu dalam sebuah desa yang terpencil berada di tepi hutan. Semua tokoh diperkenalkan melalui kesibukannya masing masing, Mr. Baker dan istrinya membuat roti dan menjualnya ditoko roti miliknya, Cinderella yang sibuk mengerjakan pekerjaan rumah tangganya, Jack; seorang anak kecil yang sibuk memeras susu sapi putih miliknya sedangkan ibunya yang suka marah-marah karena nasibnya yang miskin, si Tudung Merah yang riang berperjalanan menuju toko roti tuan Mr. Baker, dan Rapunzel yang terkurung dalam sebuah menara yang tinggi.

Kisah yang lain direpresentasikan oleh Rapunzel sebagai anak angkat si

penyihir yang melanggar perintahnya karena memiliki hubungan dengan pangeran membuatnya marah. Sang Pangeran yang hendak pulang setelah menghampirinya tiba terkena duri dari pagar besi yang diciptakan penyihir, hal ini membuatnya buta. Kerena kejadian ini juga penyihir memotong rambutnya yang panjang menjadi pendek. Kemudian si penyihir mengurungnya dalam sebuah rawa ditengah-tengah hutan. Tak lama pangeran datang mencarinya dan memanggil namanya. Keajaiban seolah terjadi dengan mudahnya ketika kesusahan digambarkan tiba-tiba pangeran dapat melihat lagi karena terkena air mata tulus Rapunzel. Kejadian ini merupakan hal yang tidak logis dimana mata sakit yang terkena duri berdarah dapat dengan cepat sembuh. Produser tidak hanya membuat retakan suasana dalam bentuk tegang saja akan tetapi juga dalam bentuk melelehkan ketegangan suasana.

Masing-masing karakter memiliki harapan pada keinginannya sendiri-sendiri. Film *Into the Woods* termasuk dalam kategori film yang memiliki ruang fantastik yang ideal dengan latar tempat yang digunakan yakni diawali mulai dari desa dan kemudian hutan.

Waktu fantastik pada film ini adalah pagi dan malam hari, ditampilkan ketika cahaya muncul dengan semangat masing-masing para tokoh untuk pergi ke hutan dan malam hari ketika cahaya telah sangat redup sehingga waktu kewingitan begitu nampak ideal. Dalam pergantian waktunya tidak digambarkan secara detail hanya ketika bulan biru muncul, memasuki pertengahan akan habis. Contoh penyebutan waktu ada pada pada kutipan berikut ini:

“Dua tengah malam berlalu, ketika pagi hari tiba Baker dan istrinya hanya memiliki sisa satu hari untuk mematahkan kutukan penyihir” (*Into the Woods*, 55:33-55:55)

Kutipan diatas menunjukkan bahwa waktu digunakan untuk mengukur usaha Mr. Baker dalam memenuhi empat syarat penyihir yaitu sapi seputih susu, sepatu sekeping emas, rambut sekuning jagung, dan mantel semerah darah. Hal tersebut diperoleh Mr. Baker dalam beberapa hari perjalanannya di hutan.

### **Dekor Realis**

Pada film *Into the Woods*, peristiwa-peristiwa yang disajikan merupakan hal yang jarang terjadi dalam kehidupan nyata, cerita tersebut layaknya ada dalam cerita dongeng. Peristiwa (2.1-3.4) merupakan situasi-situasi yang tidak wajar terjadi dalam dunia nyata. Kehadiran kehadiran makam di tepi hutan, kereta

### **KESIMPULAN**

Setelah melakukan analisa terhadap salah satu film fantasi Amerika yaitu *Into the Woods* karya sutradara Robb Marshall dengan metode dari Todorov mengenai struktur fantastik dalam karya sastra. Film tersebut mampu menunjukkan adanya cerita-cerita fantastik yang dominan mulai dari motif, alur, tema, tokoh, ruang, waktu serta dekor realis. Dari semua unsur tersebut bergerak menuju satu unsur bulat yang menyatukan satu kesatuan cerita fantastik yang mewujudkan peristiwa-peristiwanya secara tidak logis dan dibawah dugaan para penontonnya.

Dalam penelitian film *Into the Woods* merupakan jenis film Fantastik Marvellous, yaitu di awal cerita terjadi beberapa kebimbangan yang dirasakan pembaca antara logis dan tidak logis, kemudian ditengah cerita semua proses yang dilakukan Mr. Baker dapat

kuda, kuda putih, pohon raksasa, dan ranting-ranting pohon hutan yang bergelantungan yang diselipkan diberbagai adegan yang menambah efek suram dan membuat keadaan seperti dalam keadaan nyata yang sangat mistik. Hal ini yang membuat penonton terbuka mengenai arus cerita pada film.

Seperti hadirnya raksasa yang marah, karena salah satu pohonnya ditebang oleh Jack. Hal ini membuat kondisi yang sudah aman, membuat penonton tegang kembali, hal ini ini disebabkan tumbangnya salah satu pohon raksasa, yang dapat dikatakan sebagai ornament yang dipilih untuk memperkuat kesan fantasi pada film *Into the Woods*.

digambarkan dengan logis bagaimana ia dapat memenuhi permintaan penyihir hingga yang terakhir digambarkan segala yang ajaib merupakan suatu kewajiban, dibuktikan ketika raksasa mati karena jebakan Mr Baker, Cinderella, dan Jack kemudian penyihir tersebut juga lenyap dengan dengan begitu saja. Ia jugag merupakan salah satu contoh tokoh utama yang mampu menggerakkan jalannya cerita fantastik yang ada dan mampu mengajak penonton untuk dapat masuk kedalamnya

Terjadinya hentakan-hentakan di beberapa situasi merupakan cara yang digunakan untuk menarik perhatian penonton mengenai ciri-ciri fantastik yang ditonjolkan dalam film tersebut misalnya terjadinya petir, angin kencang, gempa bumi dan lainnya. Hal ini dibuat untuk menciptakan kesan fantastik yang dalam.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Djokosujatno, Apsanti. 2005. *Cerita Fantastik: Dalam Perspektif General dan Struktural*. Jakarta: Djambatan

Pranajaya. 1992. *Film dan Masyarakat; Sebuah Pengantar*. Jakarta: Yayasan Pusat Perfilman H. Umar Ismail

Eriyanto. 2013. *Analisis Naratif; Dasar-dasar Pemaparannya dalam Analisis*

Reforma: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran  
Vol. 9 No. 1 (2020)  
p-ISSN: 2503-1228; e-ISSN: 2621-4172

*Teks Berita Media*. Jakarta: Kencana  
Prenada Media Group.

Braston dan Stanfford. 2003. *The Media  
Student's Book*. London: Routledge

Todorov, T. (1985). *Tata sastra* (Okke K.S.  
Zaimar, Absanti D., dan Talha  
Bachmid, Penerjemah). Jakarta:

Djambatan. (Karya asli diterbitkan  
tahun 1968)

**Film:**

Marshall, Robb (Producer). 2014. *Into The  
Woods*. America: 8 Desember 2014