

RUANG, MASA DAN SEBAB AKIBAT DALAM NARATIF FILEM ANIMASI *GENG PENGEMBARAAN BERMULA*

FATIMAH MUHD SHUKRI
Universiti Kebangsaan Malaysia
fatimahmuhdshukri@gmail.com

NUR AFIFAH VANITHA ABDULLAH
Universiti Kebangsaan Malaysia
nurafifah@ukm.edu.my

ABSTRAK

Naratif adalah tunjang sebuah filem. Sebuah naratif filem digerakkan oleh kronologi peristiwa bersandarkan sebab akibat. Filem *Geng Pengembaraan Bermula* sebagai filem animasi Melayu 3D pertama Malaysia tersenarai dalam *Malaysia Book of Records*. Filem ini bukan sahaja menerima anugerah di pelbagai festival filem di dalam negara, malah menerima pengiktirafan dalam acara seumpamanya di luar negara. Namun begitu, naratif filem ini menampakkan kekurangan dari aspek kesinambungan peristiwa yang dipaparkannya. Pengembaraan yang sepatutnya menjadi fokus utama filem kurang jelas disebabkan naratifnya yang longgar. Menggunakan elemen naratif Edward Branigan (1992), makalah ini bertujuan menerangkan tiga elemen naratif iaitu ruang, masa dan sebab akibat (*causality*) dalam filem *Geng Pengembaraan Bermula*. Sehubungan itu, dapatan makalah ini disandarkan kepada penyelidikan asas dengan kaedah analisa kandungan untuk menganalisa data. Makalah ini merakamkan dapatan bahawa elemen sebab akibat kurang diperincikan dalam plot cerita. Kehadiran elemen sebab akibat seharusnya berlegar-legar disekeliling watak protagonis. Namun begitu, elemen sebab akibat dalam plot cerita gagal menghubungkan protagonis pada permulaan cerita sehingga ke penamat cerita. Kekurangan ini mengakibatkan penonton keliru dalam mengenalpasti bukan sahaja protagonisnya, malah menimbulkan tanda tanya terhadap rentetan peristiwa dalam filem ini.

Kata kunci: animasi; elemen naratif; filem Melayu; kritikan filem; 3D

SPACE, TIME AND CAUSALITY IN THE NARRATIVE OF ANIMATION *GENG PENGEMBARAAN BERMULA*

ABSTRACT

The most important part of any films lies in its narrative. The development of a narrative stems on the chronological events that are based on cause and effect elements (*causality*). The *Geng Pengembaraan Bermula* was listed in the Malaysia Book of Records as the first 3D Malay animation film in Malaysia. This film has gained public recognition in various film festivals, locally and internationally. Surprisingly, in terms of its narrative, the plot portrayed in this film has lack of continuity issues. The adventure as the main thrust of this film becomes unclear due to its loose narrative. This paper will apply Edward Branigan's (1992) narrative elements approach to analyze and explain the three narrative elements; space, time and cause and effect in *Geng Pengembaraan Bermula*. The findings in this article are derived from the fundamental research and content analysis as the main research tool. This article has postulated that the 'cause and effect' element is not presented in detail throughout the story plot. Besides focusing on the 'cause and effect' elements found in the protagonist, this study will stretch further on looking at other 'cause and effect' elements portrayed in other characters as well. The shortcomings in this film's

narrative affects, the identification of its protagonist, as well as it raises many questions on the flow of events in this film among its audience.

Keywords: animation; narrative element; Malay film; film criticism; 3D

PENGENALAN

Naratif adalah istilah yang bersifat polisemi yang mempunyai kepelbagaian makna baik secara tersirat mahupun secara tersurat (Mohd. Nor Shahizan, Hasrul Hashim & Mus Chairil, 2011). Naratif merupakan unit penting dalam filem selain teknik dan teknologi perfileman. Naratif dalam filem terbahagi kepada naratif *linear* dan *non-linear*. Naratif *linear* merupakan naratif yang disusun mengikut aturan kronologi (ruang dan masa). Naratif *non-linear* pula tidak tersusun mengikut urutan masa. Sebagai contoh, naratif *linear* berkembang mengikut urutan A, B, C dan D manakala, naratif *non-linear* pula bermula daripada D, A, B dan C atau bermula dari A, C, B dan D. Naratif disampaikan dengan mengambil kira tempat (ruang) dalam waktu (masa) dan berlegar-legar di sekitar sebab dan akibat (*causality*) berlakunya sesuatu kejadian atau peristiwa (Borwell & Thompson, 1990). Perkembangan naratif bergantung kepada sebab akibat kejadian yang berlaku di suatu tempat dan masa yang telah ditentukan. Sementara kekuasaan pengarang ke atas naratif dapat dilihat sebagai pengawal yang mempunyai kekuasaan tidak kelihatan (S.M. Zakir, 2014).

Naratif mula diperkenalkan oleh tokoh falsafah Yunani, Aristotle, sekitar 4SM. Aristotle (2008) membahagikan naratif kepada tiga bahagian utama iaitu permulaan, pertengahan dan penamat yang berhubungkait antara satu sama lain. Sebuah naratif filem juga disokong dan dimantapkan oleh teknik sinematografi untuk menyampaikan cerita secara berkesan. Pengolahan naratif juga amat dipengaruhi oleh tiga elemen naratif iaitu *space*, *time* dan *causality* (Branigan, 1992). Tiga elemen ini diolah untuk menunjukkan ruang, masa dan sebab akibat berlakunya kejadian. Kegagalan pengolahan elemen tempat, masa dan sebab akibat akan menyukarkan kefahaman penonton terhadap cerita yang ingin disampaikan. Elemen naratif ini dimampatkan dalam semua jenis *genre* filem, seperti melodrama, aksi, komedi, seram, fiksiyen, mahupun animasi (Cook, 2004 & Fatimah, 2011).

Naratif animasi dibahagikan kepada dua, naratif animasi tradisional dan naratif animasi interaktif (Nursen, 2002). Perbezaan kedua-dua naratif ini dikelaskan setelah kemunculan program pengkomputeran seperti, program 3D (*three-dimension*) dan CGI (*computer-generated imagery*). Perbezaan kedua-dua animasi mempengaruhi proses dan penyampaian naratif kepada penonton. Nursen (2002) menyatakan “*The most evident differences between traditional animation and interactive animation emerge in interactive narrative and production process.*” Proses penyampaian naratif animasi tradisional dengan animasi interaktif dibezakan oleh penggunaan teknologi. Naratif animasi tradisional semuanya dilakukan dan dilukis dengan tangan. Manakala, naratif animasi 3D disokong oleh kesan-kesan khas (*special effect*) seperti *bullet time*, *digital compositing*, *in-camera effects* dan *match moving*.

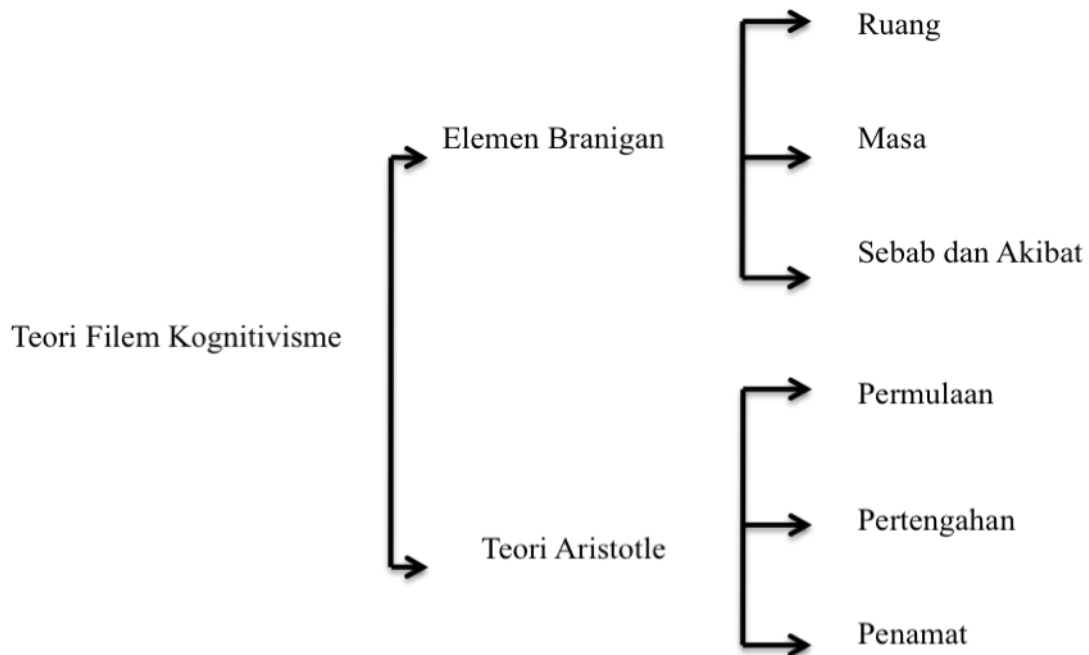
Filem animasi *Geng Pengembaraan Bermula* merupakan filem animasi 3D Melayu yang pertama di Malaysia. Justeru, filem ini menerima pengiktirafan dalam *Malaysia Book of Records* (Bernama, 15 Jun 2016). Filem ini adalah rantaian filem animasi bersiri Upin dan Ipin. Upin & Ipin merupakan respons atas kegagalan animasi-animasi Malaysia sebelumnya yang tidak mampu menyajikan animasi berkualiti tinggi menghadirkan sajian animasi berkualiti tinggi (M. Endy Saputro, 2011). Karektor utama Upin dan Ipin (kembar seiras) ini mula diperkenalkan menerusi slot-slot pendek yang disiarkan di saluran TV9. Kejayaan slot-slot pendek ini akhirnya melahirkan identiti Upin dan Ipin. Watak-watak ini terkenal bukan sahaja di Malaysia malah, di beberapa tempat di luar negara seperti Indonesia, Turki dan India (Laporan Media Prima, 2008). Kejayaan demi kejayaan telah ditempa oleh filem animasi *Geng Pengembaraan Bermula*. Kemunculan pelbagai teknologi canggih terutamanya dalam aspek teknikaliti penerbitan filem membantu senario industri perfileman (Hasrul Hashim, Jamaluddin Aziz & Faridah Ibrahim, 2014). Dengan berbekalkan teknologi yang canggih, filem animasi ini berjaya menambat hati para penonton. Namun begitu, naratif filem animasi ini menampakkan kekurangan dari aspek

kesinambungan peristiwa. Elemen-elemen naratif Branigan tenggelam dalam kecanggihan filem animasi *Geng Pengembaraan Bermula*. Elemen sebab akibat (*causality*) yang membawa kepada pengembaraan watak utama (Badrol dan Lim) kurang diperincikan. Namun begitu, pengembaraan jelas dilihat terjadi ke atas pasangan kembar Upin dan Ipin. Berpandukan permasalahan ini, makalah ini membincangkan elemen ruang, masa dan sebab akibat dalam filem animasi *Geng Pengembaraan Bermula* dengan mengaplikasikan elemen naratif Branigan (1992).

METODOLOGI

Makalah ini dihasilkan daripada kajian berbentuk penyelidikan asas. Kaedah analisis kandungan adalah alat kajian utama yang diaplikasikan bagi mengumpul data. Sumber seperti buku, jurnal, majalah dan akhbar merupakan sumber sokongan bagi memperolehi data makalah ini. Analisis kandungan filem *Geng Pengembaraan Bermula* dipecahkan kepada permulaan, pertengahan dan penamat mengikut teori naratif Aristotle (2008). Pecahan dilakukan kerana, setiap naratif mengandungi permulaan, pertengahan dan penamat. Oleh itu, adalah wajar bagi filem *Geng Pengembaraan Bermula* dianalisa mengikut pecahan naratif tersebut. Makalah ini turut membincangkan elemen naratif ruang, masa dan sebab akibat. Elemen naratif Edward Branigan (1992) ruang, masa dan sebab akibat diteliti di setiap bahagian permulaan, pertengahan dan penamat. Berdasarkan teori filem kognitivisme, iaitu ilmu kemanusiaan yang sangat dipengaruhi oleh tradisi kritikan kesusasteraan (Norman Yusof, 2010). Makalah ini akan membincangkan fahaman penyelidik terhadap penonton filem animasi *Geng Pengembaraan Bermula*.

Berpandukan teori Aristotle dan elemen naratif Branigan, naratif filem animasi *Geng Pengembaraan Bermula* akan dianalisa. Filem *Geng Pengembaraan Bermula* berdurasi tayangan selama satu jam 35 minit (termasuk kredit pembukaan dan kredit penamat). Analisa akan dimulakan pada bahagian permulaan, diikuti dengan pertengahan dan berakhir dengan penamat. Pada setiap bahagian permulaan, pertengahan dan penamat, elemen-elemen naratif ruang, masa, sebab dan akibat akan dibincangkan. Perbincangan berkisar di sekeliling naratif filem dengan mengambil kira kaedah penyampaian naratif dari aspek sinematografinya. Figura 1 menunjukkan aplikasi teori Aristotle dan elemen naratif Edward Branigan dalam naratif filem *Geng Pengembaraan Bermula*.



RAJAH 1. Kerangka Konsep Analisa *Geng Pengembaraan Bermula*

Elemen-Elemen Naratif Edward Branigan (1992)

Edward Branigan (1992) menyatakan bahawa tiga elemen asas dalam naratif filem adalah ruang (*spatiality*), masa (*temporality*) dan sebab akibat (*causality*). Ketiga-tiga elemen tersebut adalah penting untuk menyampaikan sebuah naratif yang padu kepada penonton. Ketidakstabilan penyatuan elemen-elemen ini memberi kesan terhadap kefahaman penonton mengenai kesinambungan naratif filem.

Ruang atau *spatiality* adalah latar tempat yang dipaparkan dalam skrin kepada penonton. Branigan menjelaskan *spatiality* atau ruang hanya mengandungi dua sektor iaitu, *foreground* dan *background* (Branigan, 1992). Misalnya, kamera yang dipacak di titik A untuk merakam subjek contohnya sebiji epal di atas meja. Ruang antara titik A dengan epal di atas meja merupakan *foreground* dalam skrin. *Background* pula merupakan satu ruang yang infiniti yang tiada limit ke atasnya (Fatimah, 2011). Misalnya, kamera yang dipacak di titik A merakam seluruh persekitaran ruang epal yang berada di atas meja. Keluasan ruang juga mampu memberikan gambaran emosi kepada penonton (Branigan, 1992). Misalnya keluasan sebuah ruang lazimnya memaparkan kehampaan dan kegusaran watak dalam filem.

Pemaparan ruang tidak lengkap tanpa indikasi masa. Masa juga memainkan peranan penting dalam menentukan waktu berlakunya suatu kejadian (Branigan, 1992). Masa dapat dibahagikan kepada tiga kelas (Fatimah, 2011). Pengelasan pertama dikenali sebagai *temporal order*, iaitu naratif yang disusun mengikut kronologi. Kategori kedua adalah *temporal duration* yang bermaksud latar masa penceritaan yang disesuaikan durasi penayangan filem. Misalnya, satu bulan tempoh durasi naratif telah dimanipulasi oleh pengarah kepada dua jam durasi penayangan. Pengelasan ketiga adalah *temporal frequency*, iaitu pengulangan peristiwa dalam naratif. Elemen masa mengukuhkan elemen sebab akibat dalam sesebuah naratif. Masa penting dalam naratif bagi penonton mengikut perkembangan naratif.

Elemen ruang dan masa menyokong dan saling melengkapi elemen sebab akibat suatu kejadian dalam sesebuah naratif. Dalam naratif, sebab dan akibat suatu peristiwa berlaku dalam masa yang tertentu. Sebagai contoh dalam filem *Hang Jebat* (1961, Hussain Haniff), filem ini berlatarbelakangkan masa di zaman kesultanan Melayu Melaka. Walaupun ia diterbitkan pada tahun 1961, masa dalam filem tersebut merujuk kepada kisah zaman kesultanan Melayu Melaka. Terdapat empat prinsip penting yang menyebabkan kewujudan *causality* iaitu:

- (a) sebab harus mendahului akibat, maksudnya sesuatu akibat itu terjadi adalah kerana sebab yang berlaku terlebih dahulu;
- (b) sesuatu akibat tidak boleh terjadi melalui teknik imbas kembali atau *flashback* yang akan mendorong kepada sebab kejadian;
- (c) sesuatu perbuatan yang sama dan berulang-ulang kali dilakukan pada kejadian-kejadian dalam filem, menyebabkan *causality* menjadi lebih kukuh;
- (d) suatu kejadian lepas, yang mana *temporally* atau *spatially* lebih hampir kepada keputusan daripada yang lain, akan mendorong kepada *causality* keputusan (Branigan, 1992).

Sebab akibat dalam naratif filem berkembang dan bergantung kepada salah satu empat prinsip seperti yang dinyatakan oleh Branigan. Hal ini kerana, pengukuhan sebab akibat turut dipengaruhi oleh ruang dan masa yang dijalin dalam naratif. Pengolahan sebab akibat membentuk suatu naratif yang mampu menghubungkan kejadian pada ruang dan masa yang tertentu. Oleh itu, sebab akibat kejadian wujud pada ruang dan masa yang sesuai. Jalinan ketiga-tiga elemen naratif ini mampu mewujudkan kebolehpercayaan kepada penonton.

PERBINCANGAN

Analisa filem animasi *Geng Pengembaraan Bermula* dipecahkan kepada tiga bahagian iaitu permulaan, pertengahan dan penamat. Serentak dengan itu, elemen-elemen naratif Branigan yang terdapat dalam setiap bahagian akan dianalisa dan dipecahkan kepada elemen ruang, masa dan sebab akibat. Bahagian permulaan naratif.

Permulaan naratif filem animasi *Geng Pengembaraan Bermula* berlaku di beberapa lokasi yang berbeza. Lokasi-lokasi ini memperkenalkan pelakon-pelakon yang berbeza. Babak pertama naratif dimulakan dengan penemuan seekor haiwan ganjil yang telah meninggalkan kesan tapak kakinya di Kampong Durian Runtuh, dan ia dianggap sebagai hantu oleh penduduk kampung. Lokasi atau ruang yang pertama diperkenalkan kepada penonton adalah dusun di Kampong Durian Runtuh. Watak pertama dirahsiakan dengan hanya menampakkan kesan tapak kaki. Sementara itu, di suatu tempat lain, Badrol dan sahabatnya Lim ingin pulang ke kampung melawat datuk Badrol iaitu Tok Dalang yang tinggal di Kampong Durian Runtuh. Babak kedua mengambil tempat di dalam sebuah rumah. Watak-watak baharu mula diperkenalkan iaitu Badrol, Lim dan Tok Dalang. Watak Tok Dalang diperkenalkan menerusi siaran televisyen. Dalam babak ini, penonton diberitahu bahawa Badrol dan Lim akan mengunjungi Kampong Durian Runtuh. Penonton juga diberikan maklumat tarikh keberangkatan mereka dengan penunjukkan kalendar di atas meja. Dalam perjalanan menaiki bas, mereka mengalami kemalangan iaitu, tayar bas pancit. Oleh itu, mereka telah ditumpangkan oleh *Uncle Singh* dan Pak Mail. Babak seterusnya berlaku di jalan raya. Waktu yang ditunjukkan adalah pagi. Watak lain turut diperkenalkan iaitu *Uncle Singh* dan Pak Mail.

Setelah tiba di kampung, Badrol dan Lim sekali lagi ditemukan dengan watak-watak baharu iaitu, Upin dan pasangan kembarnya Ipin, kakak mereka Kak Ros, *Uncle Muthu* (tuan warung), Mak Uda (nenek Upin dan Ipin serta Kak Ros), Ah Tong (pelanggan dan penduduk kampung), dan Salleh (ingin dikenali sebagai Sally, juga merupakan penduduk kampung). Cerita diteruskan lagi apabila mereka dipertemukan dengan watak seterusnya iaitu, Rajoo yang sering membawa lembunya Sapy. Pertemuan dengan Rajoo berlanjutan apabila Badrol dan Lim berjanji untuk memberikan Rajoo radio Lim, sebagai ganti kerana telah merosakkan radio Rajoo ketika Badrol dan Lim berlumba motor di kawasan kampung. Cerita diteruskan dengan tujuan utama Badrol dan Lim pulang ke kampung iaitu, untuk menikmati musim durian dan Tok Dalang telah menyuruh mereka ke kebun bagi mendapatkan durian mereka sendiri. Oleh kerana mereka tidak biasa dengan kawasan kampung, Rajoo telah diminta untuk menunjukkan arah ke dusun durian Tok Dalang. Dalam perjalanan, mereka telah bertemu dengan Upin dan Ipin yang kemudiannya turut ingin mengikut mereka ke dusun durian. Ketika di dusun durian, mereka (Upin, Ipin dan Rajoo) telah tertarik dengan sesuatu pergerakan dalam semak dan menyebabkan mereka mengejar seekor haiwan iaitu Oopet yang muncul di sebalik semak tersebut. Kehilangan mereka mula disedari apabila, Kak Ros menemui Badrol dan Lim dan bertanyakan tentang adik-adiknya. Mereka kemudiannya mula mencari Upin, Ipin dan Rajoo. Kemudian watak Oopet mula diperkenalkan kepada penonton. Oopet merupakan watak misteri yang diperkenalkan di permulaan babak.

Naratif dibahagian permulaan, berlaku di enam ruang yang berbeza. Masa yang ditonjolkan juga berubah-ubah. Penonton telah diperkenalkan kepada 15 watak. Dua daripada watak-watak tersebut merupakan haiwan. Merujuk kepada babak pertama, dengan penemuan tapak misteri di dusun, penonton didedahkan kepada unsur misteri. Penonton telah dimaklumkan bahawa, lawatan Badrol dan Lim ke Kampong Durian Runtuh adalah kerana ingin menikmati musim durian di dusun datuknya. Sebab berkeinginan untuk menikmati durian, menjurus kepada peristiwa-peristiwa berikutnya. Akibatnya jelas dilihat seperti pertemuan dengan watak-watak kembar seiras, Upin dan Ipin. Unsur misteri pada babak pertama juga telah diselesaikan dengan penemuan Oopet oleh Upin, Ipin dan Rajoo.

Elemen Ruang

Elemen naratif ruang *foreground* dan *background* dilihat pada awal permulaan penceritaan filem animasi *Geng Pengembaraan Bermula*. Pembahagian elemen ruang *foreground* dan *background* adalah seperti dalam jadual berikut:

JADUAL 1. Elemen Ruang di Permulaan Naratif

Elemen Ruang <i>Geng Pengembaraan Bermula</i>		
No.	<i>Foreground</i>	<i>Background</i>
1.	Dusun Durian 00:00:20 - 00:00:54 00:01:41 - 00:03:30 00:27:13 - 00:27:57 00:35:03 - 00:38:30	Dusun Durian 00:00:50 - 00:00:55 00:35:46 - 00:35:50
2.	Rumah Badrol dan Lim 00:00:55 - 00:01:40 00:03:31 - 00:04:02	Perhentian bas dan perjalanan ke Kampong Durian Runtuh 00:05:11 - 00:05:17
3.	Perhentian bas dan perjalanan ke Kampong Durian Runtuh 00:04:03 - 00:04:06 00:04:07 - 00:07:55 00:07:56 - 00:08:44 00:08:45 - 00:10:17 00:12:18 - 00:12:38	Kampong Durian Runtuh 00:24:36 - 00:24:48 00:05:40 - 00:05:43 00:09:44 - 00:09:50
4.	Warung Uncle Muthu 00:10:18 - 00:12:17 00:12:39 - 00:15:16	
5.	Rumah dan halaman rumah Tok Dalang 00:17:41 - 00:18:41 00:18:42 - 00:20:00 00:20:01 - 00:20:29 00:24:45 - 00:27:12 00:27:58 - 00:28:22 00:28:23 - 00:29:50	
6.	Kampong Durian Runtuh 00:16:03 - 00:17:40 00:20:30 - 00:24:44 00:29:51 - 00:35:02	

Elemen Masa

Elemen masa di bahagian permulaan dapat dilihat menerusi penunjuk kalendar dan terbitnya matahari. Jadual 2 menunjukkan elemen masa bagi permulaan naratif *Geng Pengembaraan Bermula*.

JADUAL 2. Elemen Masa di Permulaan Naratif

Elemen Masa <i>Geng Pengembaraan Bermula</i>		
No.	Tarikh	Durasi
1.	Siaran berita – malam 15 Mei 2008, Rabu	00:00:20 - 00:04:02
2.	Perhentian bas – pagi 16 Mei 2008, Khamis	00:04:03 - 00:27:57
3.	Kokokan ayam – pagi 17 Mei 2008, Jumaat	00:27:58 - 00:41:07

Elemen Sebab Akibat

Penunjuk sebab akibat dalam filem animasi *Geng Pengembaraan Bermula* dimulakan dengan keputusan Badrol dan Lim untuk pergi bercuti di rumah datuk Badrol di Kampong Durian Runtuh.

Keputusan ini selanjutnya membawa kepada kejadian-kejadian seterusnya. Analisa sebab akibat di peringkat permulaan naratif ditunjukkan menerusi jadual di bawah.

JADUAL 3. Elemen Sebab Akibat di Permulaan Naratif

Elemen Sebab Akibat <i>Geng Pengembaraan Bermula</i>		
No.	Sebab	Akibat
1.	00:03:33 Badrol dan Lim ingin bercuti di Kampong Durian Runtuh	00:04:43 mereka menaiki bas menuju ke Kampong Durian Runtuh
2.	00:06:34 tayar bas yang dinaiki mereka meletup	00:07:56 mereka membuat keputusan untuk berjalan kaki (dipengaruhi oleh papan tanda jalan yang menunjukkan '5 KM')
3.	00:08:33 <i>Uncle Singh</i> ternampak Badrol dan Lim	00:08:43 <i>Uncle Singh</i> memberi tumpang kepada mereka berdua
4.	00:11:38 Salleh atau Sally telah mendengar gosip Mak Uda mengenai Hantu Durian	00:15:28 Sally telah mengkhabarkan berita tersebut kepada Pak Mail dan <i>Uncle Singh</i>
5.	00:12:25 seekor ayam telah melintas	00:12:27 <i>Uncle Singh</i> hilang kawalan ke atas pemanduannya
6.	00:12:51 Badrol lupa akan arah ke rumah Tok Dalang	00:13:31 Badrol telah bertanya kepada <i>Uncle Muthu</i> , namun akaibat gagal memahami arah yang diberitahu oleh <i>Uncle Muthu</i> , <i>Uncle Muthu</i> meminta bantuan pasangan kembar Upin dan Ipin
7.	00:17:20 Lim mengajuk Kak Ros	00:17:22 Kak Ros melemparkan seliparnya ke arah Lim
8.	00:18:25 Tok Dalang menyuruh Badrol dan Lim melawat sekitar kampung	00:20:52 mereka berdua berlumba dan berlaku kemalangan kecil dengan Rajoo
9.	00:24:44 malam tersebut Badrol dan Lim bertanyakan kisah hantu di kampung tersebut	00:24:50 Tok Dalang mula bercerita mengenai Hantu Durian
10.	00:28:34 Tok Dalang hanya pulang dengan sebijik durian	00:28:45 Badrol dan Lim ke dusun durian dengan bantuan Rajoo
11.	00:37:27 Rajoo ternampak sejenis binatang di sebalik semak (ketika ini Upin dan Ipin berada di kawasan kejadian)	00:37:41 Upin dan Ipin mula mengejar binatang tersebut diikuti dengan Rajoo

Latar waktu umum bagi naratif filem ini adalah musim durian. Hal ini adalah sebab pertama bagi keinginan Badrol dan Lim menikmati durian di dusun durian, Kampong Durian Runtuh milik datuk Badrol, Tok Dalang. Bermula daripada sebab tersebut, muncul beberapa sebab-sebab lain dan akibat seterusnya dalam filem ini. Misalnya, keinginan menikmati durian di Kampong Durian Runtuh, Badrol dan Lim memilih untuk menaiki bas. Selanjutnya, oleh kerana bas yang dinaiki mereka mengalami sedikit kecelakaan, mengakibatkan mereka berjalan kaki ke Kampong Durian Runtuh. Namun begitu, akibat terbesar yang boleh dipadankan dengan keinginan Badrol dan Lim ini adalah, kunjungan Badrol dan Lim ke dusun durian Tok Dalang dan dipandu arah oleh Rajoo. Di pertengahan perjalanan mereka terserempak dengan kembar Upin dan Ipin yang turut serta ke dusun durian.

Bahagian Pertengahan Naratif

Pada pertengahan naratif filem *Geng Pengembaraan Bermula*, Badrol dan kawan-kawannya tersesat dan dikejar oleh Hantu Durian. Sementara itu, Tok Dalang, Mak Uda, *Uncle Muthu*, dan Ah Tong pula mengambil keputusan untuk mencari Badrol dan kawan-kawannya. Pada masa yang sama Upin, Ipin, Rajoo, Kak Ros, Badrul dan Lim pula, menemui pelbagai rintangan semasa menyelamatkan diri daripada Hantu Durian. Namun begitu, Badrul dan Lim tidak berjaya bebaskan diri daripada Hantu Durian. Akhir

sekali terbongkar kebenaran bahawa *Uncle Singh* dan *Salleh* adalah orang yang menyamar sebagai Hantu Durian. Ketua mereka pula adalah Pak Mail.

Bahagian pertengahan memaparkan lima lokasi ruang yang berbeza. Babak-babak disusun mengikut rantaian syot yang pelbagai bagi membentuk rentetan naratif. Perubahan masa juga dapat dilihat di bahagian pertengahan naratif. Penonton dapat mengikuti perubahan masa daripada pagi kepada senja dan malam daripada indikasi visual seperti kokokan ayam, dan terbit dan terbenamnya matahari. Sambungan kepada sebab di bahagian permulaan tidak menampakkan perkaitan dengan akibat yang diterima oleh Badrol dan Lim. Namun begitu, sambungan di bahagian permulaan, sebab kepada Upin dan Ipin yang mengejar Oopet mengakibatkan Rajoo terdorong untuk mengikut mereka, dan akhirnya mereka bertiga terpisah daripada Badrol dan Lim. Selanjutnya, Oopet melarikan diri. Mereka (Upin, Ipin dan Rajoo) bertemu semula dengan Badrol dan Lim serta Kak Ros yang mencari Upin dan Ipin. Kejadian yang tidak diduga berlaku apabila Oopet muncul semula dan memberi amaran supaya mereka melarikan diri. Akibatnya, Badrol dan Lim ditangkap oleh Hantu Durian dan Kak Ros serta Upin, Ipin dan Rajoo tersesat jauh ke dalam hutan bersama Oopet.

Secara keseluruhannya, elemen naratif ruang dan masa pada bahagian permulaan ditonjolkan dengan terperinci. Penonton dapat melihat perubahan warna bagi menggambarkan waktu pagi, petang mahupun malam dalam babak-babak di bahagian permulaan. Namun begitu, dari sudut elemen sebab dan akibat yang telah menimpa Badrol dan Lim tidak dapat dihubungkan sebab dan akibatnya. Tetapi, suntungan serta kesan-kesan khas telah mengaburi kelemahan sebab akibat tersebut.

Elemen Ruang

Elemen naratif ruang bagi pertengahan naratif hanya mengandungi ruang *foreground*. Jadual 4 merupakan analisa elemen ruang bagi bahagian pertengahan naratif filem animasi *Geng Pengembaraan Bermula*.

JADUAL 4: Elemen Ruang di Pertengahan Naratif

Elemen Ruang <i>Geng Pengembaraan Bermula</i>		
No.	<i>Foreground</i>	<i>Background</i>
1.	Dusun Durian 00:53:24 - 00:54:33	
2.	Rumah dan halaman rumah Tok Dalang 00:45:25 - 00:46:16	
3.	Dalam Hutan 00:40:49 - 00:41:53 00:41:54 - 00:43:50 00:43:51 - 00:45:24 00:46:17 - 00:52:08	
4.	Gua 00:52:09 - 00:53:23 00:54:34 - 01:00:20	
5.	Rumah dan halaman di Rumah Usang dalam Hutan 00:15:17 - 00:16:02	

Elemen Masa

Masa bagi pertengahan naratif bermula pada malam Jumaat bertarikh 17 Mei 2008. Durasi dalam naratif menunjukkan ianya bermula pada 00:41:08 hingga 00:59:59. Jadual 5 adalah perincian masa bagi pertengahan naratif filem animasi *Geng Pengembaraan Bermula*.

JADUAL 5: Elemen Masa di Pertengahan Naratif

Elemen Masa <i>Geng Pengembaraan Bermula</i>		
No.	Tarikh	Durasi
1.	Malam, 17 Mei 2008, Jumaat	00:41:08 - 00:59:59

Elemen Sebab Akibat

Penunjukkan elemen sebab akibat bagi pertengahan naratif dimulakan dengan Upin dan Ipin yang mengejar Oopet. Aktiviti kejar-mengejar ini menyebabkan Rajoo terikut sama. Akibatnya dapat dilihat apabila Kak Ros, Badrol dan Lim mencari mereka dan akhirnya tersesat bersama-sama jauh ke dalam hutan. Jadual di bawah menunjukkan sebab dan akibat di pertengahan naratif.

JADUAL 6: Elemen Sebab Akibat di Pertengahan Naratif

Elemen Sebab Akibat <i>Geng Pengembaraan Bermula</i>		
No.	Sebab	Akibat
1.	00:41:09 Rajoo, Upin dan Ipin yang mengejar Oopet (binatang ganjil) tersesat	00:41:39 mereka bertiga terjumpa Oopet yang sedang menikmati durian
2.	00:43:42 Kak Ros memanggil nama Upin dan Ipin serta Rajoo	00:43:51 Oopet melarikan diri
3.	00:44:42 mereka berjalan mencari jalan pulang	00:45:03 namun begitu, mereka tersesat jauh ke dalam hutan
4.	00:47:19 Lim sakit perut, Badrol menemani Lim membuang air besar	00:47:50 mereka berdua ditangkap oleh Hantu Durian
5.	00:50:06 Oopet muncul dan menyuruh mereka (Kak Ros, Upin, Ipin dan Rajoo) melarikan diri	00:50:39 mereka lari memasuki sebuah gua

Bahagian pertengahan memaparkan kombinasi elemen ruang dan masa serta sebab dan akibat secara terperinci. Namun begitu, masih terdapat kekurangan dari sudut elemen sebab akibat yang terjadi ke atas Badrol dan Lim. Secara langsungnya, paparan naratif menunjukkan sebab berlaku kejadian dan akibatnya terhadap watak-watak. Tambahan kesan-kesan khas dan aksi watak kembar Upin dan Ipin yang mencuit hati telah menutupi kekurangan elemen sebab akibat terhadap watak-watak Badrol dan Lim.

Bahagian Peleraian Naratif

Mereka (Badrol, Lim, Kak Ros, Rajoo, Oopet, Upin, dan Ipin) kemudiannya telah terjumpa dengan ibu Oopet yang dikurung di sebuah sangkar di suatu sudut dalam rumah usang tersebut. Cerita diselesaikan dengan pembongkaran semua kegiatan Pak Mail, *Uncle Singh* dan Salleh yang melakukan kegiatan penyeludupan haiwan.

Elemen Ruang

Elemen ruang *foreground* dan *background* dilihat ada ditonjolkan di bahagian penamat naratif filem animasi *Geng Pengembaraan Bermula*. Ruang alam ghaib dalam Jadual 7 merupakan imbas kembali Oopet bagaimana ia boleh sampai ke alam manusia. Jadual di bawah memperincikan penunjukkan setiap ruang dan durasinya.

JADUAL 7: Elemen Ruang di Bahagian Peleraian Naratif

Elemen Ruang <i>Geng Pengembaraan Bermula</i>		
No.	<i>Foreground</i>	<i>Background</i>
1.	Dalam Hutan 01:00:21 - 01:00:44 01:00:45 - 01:01:54 01:04:02 - 01:05:28 01:30:51 - 01:31:16	Alam Ghaib 01:01:55 - 01:02:07
2.	Gua 01:03:18 - 01:04:01 01:19:10 - 01:25:33	Rumah Usang 01:28:46 - 01:30:11
3.	Alam Ghaib 01:01:55 - 01:03:17 01:29:16 - 01:30:11	
4.	Rumah dan halaman di Rumah Usang dalam Hutan 01:05:28 - 01:09:41 01:05:28 - 01:09:41 01:09:42 - 01:10:36 01:10:37 - 01:11:20 01:11:21 - 01:18:22 01:18:23 - 01:19:09 01:25:34 - 01:29:03	

Elemen Masa

Masa bagi penamat merupakan sambungan daripada bahagian pertengahan. Elemen masa bagi penamat bermula pada minit ke 01:00:00 iaitu malam Jumaat, 17 Mei 2008. Namun begitu, tiada informasi masa atau tarikh menerusi penceritaan Upin dan Ipin mengenai operasi Tok Dalang dan lain-lain menyelamatkan mereka. Penyelidik tidak dapat mengetahui bila Upin dan Ipin bercerita. Peristiwa ini tidak dapat direkod tarikhnya. Tetapi, durasi masa dalam naratif bermula pada 01:30:51 hingga 01:31:16. Narasi ini terkandung di akhir penceritaan filem animasi *Geng Pengembaraan Bermula*. Narasi ini hanya dalam bentuk slot yang singkat. Berikut merupakan Jadual 8 yang memperincikan elemen masa bagi penamat naratif.

JADUAL 8: Elemen Masa di Bahagian Peleraian Naratif

Elemen Masa <i>Geng Pengembaraan Bermula</i>		
No.	Tarikh	Durasi
1.	Dalam hutan-malam, 17 Mei 2008, Jumaat	01:00:00-01:28:42
2.	Matahari terbit – pagi 18 Mei 2008, Sabtu Pak Mail dan <i>Uncle Singh</i> memasuki dunia ghaib	01:28:43 - 01:29:03 01:29:16 - 01:30:11
3.	Upin dan Ipin bercerita bagaimana Tok Dalang, Mak Uda, <i>Uncle Muthu</i> dan Ah Tong sampai ke rumah usang dalam hutan bagi menyelamatkan mereka yang terlibat.	01:30:51 - 01:31:16

Elemen Sebab Akibat

Sebab akibat di bahagian penamat dilihat pada minit ke 00:54:34 apabila Kak Ros, Upin, Ipin dan Rajoo berlindung di dalam gua mereka telah dikejar oleh binatang-binatang buas yang mendiami gua tersebut.

Akibatnya dapat dilihat pada minit ke 01:00:16 apabila mereka tiba di kawasan bunian tempat tinggal Oopet. Jadual di bawah memperincikan elemen sebab akibat yang muncul di bahagian penamat naratif *Geng Pengembaraan Bermula*.

JADUAL 9: Elemen Sebab Akibat di Penamat Naratif

Elemen Sebab Akibat <i>Geng Pengembaraan Bermula</i>		
No.	Sebab	Akibat
1.	00:54:34 Kak Ros, Upin, Ipin dan Rajoo yang berlindung dalam gua telah dikejar oleh pelbagai haiwan buas dan ganjil	01:00:16 mereka melarikan diri dan tiba di kawasan bunian (alam ghaib)
2.	01:05:22 Badrol dan Lim menjerit ketakutan kerana ditangkap oleh Hantu Durian	01:06:09 Kak Ros dan lain-lain menuju ke arah jeritan tersebut
3.	01:10:29 Oopet berjumpa dengan ibunya	01:11:46 Hantu Durian (<i>Uncle Singh</i>), Pak Mail dan Sally bergelut dengan Badrol dan kawan-kawannya
4.	01:23:54 Tok Dalang dan beberapa penduduk kampung yang mencari Badrol dan kawan-kawannya telah tiba di kawasan tersebut	01:25:35 mereka bertemu dan misteri Hantu Durian telah terbongkar
5.	01:20:00 <i>Uncle Singh</i> dan Pak Mail melarikan diri ke dalam hutan	01:29:18 mereka tersesat di alam bunian

Ruang di bahagian peleraian naratif melibatkan empat lokasi. Di bahagian ini, penonton diperkenalkan dengan watak baharu iaitu ibu Oopet. Masa diberitahu dengan jelas kepada penonton menerusi penunjukkan terbit matahari. Namun begitu, perkaitan sebab utama dari permulaan naratif dengan akibat-akibat yang berlaku kepada watak Badrol dan Lim kurang jelas perkaitannya. Jika diteliti semula dari awal, Badrol dan Lim digambarkan sebagai pelajar yang tinggal di bandar. Keinginan mereka untuk menikmati musim durian di kampung telah mendorong tindakan mereka yang selanjutnya seperti, menaiki bas untuk ke Kampong Durian Runtuh. Tindakan ini disusuli dengan akibat-akibat kecil seperti yang diperincikan dalam jadual-jadual di atas. Pengembaraan seperti yang dinyatakan dalam tajuk filem animasi ini sama sekali tidak berlaku ke atas watak Badrol dan Lim. Pengembaraan berlaku ke atas Upin, Ipin, Rajoo, Oopet dan Kak Ros. Di sini timbul satu kekeliruan kerana, watak Kak Ros berfungsi sebagai watak sampingan. Watak sampingan ini diberi tugas atau misi yang sangat besar dalam filem *Geng Pengembaraan Bermula*. Kak Ros terperangkap dalam pengembaraan kerana ingin menjemput Upin dan Ipin pulang dan mendapati mereka tiada di dusun bersama Badrol dan Lim. Namun begitu, pengembaraan yang secara tidak sengaja ini membongkar rahsia hantu durian dan kegiatan haram yang berlaku di dalam dusun tersebut.

Di bahagian peleraian, hubungkait elemen ruang, masa dan sebab akibat telah dibina dengan teliti. Aplikasi teknologi 3D dan CGI menambahkan kekuatan naratif di bahagian peleraian. Rantailan babak dan syot tersusun dengan teknik suntingan yang teratur. Oleh itu, segmen peleraian telah menghurai sebab akibat yang terjadi ke atas Badrol dan Lim adalah disebabkan oleh Upin dan Ipin yang memulakan pengembaraan.

RUMUSAN

Naratif filem *Geng Pengembaraan Bermula* pada dasarnya berdiri atas elemen-elemen ruang, masa dan sebab akibat pada bahagian permulaan, pertengahan dan penamat. Berikut merupakan rumusan bagi setiap elemen dalam filem animasi *Geng Pengembaraan Bermula*.

Pertama, terdapat kejadian-kejadian yang berlaku di beberapa ruang yang diulang-ulang lokasinya. Penunjukan elemen ruang ini di bahagian permulaan, pertengahan dan penamat dilihat stabil dan menampakkan kesinambungan keseluruhan naratif. Elemen ruang *foreground* dan *background* menunjukkan tempat berlakunya kejadian dalam filem animasi *Geng Pengembaraan Bermula*.

Penunjukkan ruang bagi setiap peristiwa membentuk kesinambungan naratif dalam filem ini. Ruang dalam naratif *Geng Pengembaraan Bermula* diatur mengikut rentetan peristiwa. Penonton dapat mengikuti setiap peristiwa dengan jelas berpandukan maklumat ruang yang telah didedahkan kepada penonton.

Kedua, elemen masa dijalin dengan cermat bersama-sama elemen ruang. Elemen masa bagi permulaan, pertengahan dan penamat dapat diikuti dengan berkesan kerana, pemaparan visual kalendar dan terbitnya matahari serta perubahan malam ke pagi. Namun begitu, slot pendek di akhir filem tidak dapat dikesan waktu atau tarikh penceritaan Upin dan Ipin. Imbas kembali Oopet juga tidak dapat diketahui bilakah ia mula terperangkap di alam manusia. Hal ini kerana, tiada dialog atau teks pada visual yang menyatakan masa berlakunya peristiwa tersebut. Namun begitu, keseluruhan masa dapat diketahui dengan jelas oleh penonton.

Ketiga pula, elemen sebab akibat dalam keseluruhan naratif filem animasi *Geng Pengembaraan Bermula*. Elemen sebab akibat dalam naratif ini kurang berkesan penampakannya. Penonton diberitahu di awal naratif bahawa, Badrol dan Lim mempunyai tujuan ke Kampong Durian Runtuh. Tujuan mereka adalah untuk menikmati musim durian sambil melawat Tok Dalang. Ekoran daripada itu, terdapat sebab akibat yang lain yang ditonjolkan dalam naratif ini. Sebagai contoh, sebab tayar bas meletup, Badrol dan Lim ditumpangkan oleh *Uncle Singh*. Selain daripada itu, tema filem iaitu pengembaraan berlaku ke atas geng Upin dan Ipin, di mana watak-watak ini diperkenalkan pada minit ke 00:10:18 di Warung *Uncle Muthu*. Secara keseluruhannya, penyebab kepada pengembaraan adalah Upin dan Ipin yang mengejar Oopet.

Oleh kerana Rajoo ada bersama Upin dan Ipin pada ketika itu, dia terlibat sama. Namun begitu, akibatnya ditanggung oleh Badrol, Lim dan Kak Ros yang tidak langsung terlibat dalam aktiviti kejar-mengejar. Di sini, tema pengembaraan kurang bersangkutan dengan keseluruhan naratif filem. Tema ini berlaku keseluruhannya ke atas Upin dan Ipin. Mereka yang lain (Badrol, Lim, Kak Ros dan Rajoo) adalah mangsa yang terikat dengan perbuatan Upin dan Ipin. Oleh itu, filem animasi *Geng Pengembaraan Bermula* menarik dari sudut teknik sinematografinya. Namun penceritaan dan kesinambungan naratif kurang diperhalusi. Terutama elemen sebab akibat yang kurang pula berkaitan dengan tema filem iaitu, pengembaraan.

KESIMPULAN

Naratif adalah asas penceritaan bagi sebuah filem dan ia bersifat sejagat. Naratif dibangunkan daripada gabungan tiga elemen iaitu ruang, masa dan sebab akibat. Setiap elemen naratif penting dalam pembentukan sesebuah naratif. Kekurangan pada elemen-elemen naratif akan melemahkan sesebuah penceritaan. Oleh itu, elemen-elemen naratif dibangunkan bersama-sama dengan naratif penceritaan. Selain itu, elemen sebab akibat membentuk pengolahan keseluruhan naratif filem. Sebab akibat diangkat sebagai elemen terpenting dalam penceritaan naratif. Jalinan sebab akibat yang kukuh akan menghubungkan keseluruhan naratif. Malah, sebab akibat yang dibangunkan bersama ruang dan masa mewujudkan kebolehpercayaan naratif. Berdasarkan analisis terhadap elemen naratif filem *Geng Pengembaraan Bermula*, punca kekaburan filem ini terletak pada elemen sebab akibatnya. Secara zahirnya, hubungkait elemen-elemen ruang, masa dan sebab akibat adalah bersifat sejagat dan telah diaplikasikan sejak dari zaman Aristotle. Oleh itu, elemen-elemen ini membina naratif dan menyambung keseluruhan naratif kerana penonton membina ingatan terhadap sebab dan akibat terjadinya sesuatu kejadian. Kekurangan elemen sebab akibat dalam naratif *Geng Pengembaraan Bermula* mengakibatkan penonton keliru dalam mengenalpasti bukan sahaja protagonisnya, malah menimbulkan tanda tanya terhadap rentetan peristiwa dalam filem ini.

RUJUKAN

- Aristotle. 2008. *Poetics Aristotle*. New York: Casimo Classics.
Bordwell, D., & Thompson, K. 1990. *Film Art an Introduction*. New York: McGraw-Hill Incorporation.

- Branigan, E. 1992. *Narrative Comprehension and Film*. London: The British Film Institute and Phil Rosen.
- Burhannudin Md. Radzi, Ainon Ariff dan Mohd Nizam Abdul Razak. 2009. *Geng Pengembaraan Bermula*. Shah Alam: Les' Copaque Production.
- Cook, D. A. 2004. *A History of Narrative Film*. New York: WW Norton and Company Incorporation.
- D. Nursen. 2002. *Traditional and Interactive Animation: From Perspective of Storytelling and Production Process*. Diambil dari http://newmedia.yeditepe.edu.tr/pdfs/isimd_06/06.pdf.
- Fatimah Muhd Shukri. 2011. *Elemen Naratif dalam Filem Animasi Geng Pengembaraan Bermula*. Tesis Sarjana Muda Tidak Diterbitkan, Universiti Malaysia Sarawak.
- Hasrul Hashim, Jamaluddin Aziz dan Faridah Ibrahim. 2014. Filem dan Revolusi Teknologi: Persepsi Penggunaan CGI dari Aspek Estetik dan Kreativiti. *Jurnal Komunikasi*, 30, 95-106.
- Hussain Haniff. 1961. *Hang Jebat*. Kuala Lumpur: Cathay-Keris Film Production.
- Les' Copaque Production. 2010. Dirujuk pada 7 Januari 2011 dari <http://www.lescopaque.com/companyinfo.html>.
- M. Endy Saputro. 2011. Upin & Ipin: Melayu Islam, Politik, Kultur, dan Dekomodifikasi New Media. *Kontekstualita*, Vol. 26, No. 1, 39-69.
- Mohd. Nor Shahizan Ali, Mus Chairil Samani dan Hasrul Hashim. 2011. Analisis Naratif Filem dokumentari *The Kinta Story* (1949). *Jurnal Komunikasi*, 27 (2), 183-202.
- Media Prima. 2008. *Laporan Tahunan 2008*. Dirujuk pada 7 Januari 2011 dari www.mediaprima.com.my/investorcenter/.../2008/media_bahasa.pdf.
- Najwa Abu Bakar dan Chiu Keng Guan. 2016. *Ola Bola*. Malaysia: Golden Screen Cinemas.
- Norman Yusof. 2010. *Intepretasi Filem*. Dirujuk pada 1 Disember 2016 dari <http://www.ebookxp.org/binfilem.blogspot.com/search/label/David%20Bordwell?b=4>.
- Nur Hidayati Abdul Aziz. 2010. Dirujuk pada 7 Januari 2011 dari <http://www.tv9.com.my>.
- Nurul Jannah Kamaruddin & Siti Radziah Hamzah. 2009. *Les' Copaque: Creative Industry Won't Be Affected by Economic Climate*. Dlm. Bernama.com, 16 Mac. Dirujuk pada 15 Jun 2016 dari <http://www.bernama.com/bernama/v3/printable.php?id=396680>.
- S. M. Zakir. 2014. Karya dan Kekuasaan Pengarang: Pemikiran dan Gaya Naratif Mutakhir Anwar Ridhwan. *Jurnal Melayu*, 12, 70-81.

Biodata Penulis:

Fatimah Muhd Shukri

Penulis merupakan pelajar doktor falsafah di Pusat Penyelidikan Bitara Melayu, Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan, Universiti Kebangsaan Malaysia dalam bidang pengurusan dan persembahan seni. Melakukakan kajian dalam bidang sinema Malaysia.

Nur Afifah Vanitha Abdullah

Penulis merupakan pensyarah kanan di Pusat Penyelidikan Bitara Melayu, Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan, Universiti Kebangsaan Malaysia. Bidang kepakaran beliau adalah pengajian seni persembahan dengan fokus kepada bidang drama dan teater.