

# ANALISIS STRUKTUR PLOT DALAM FILEM CEREKA ANIMASI 3D PERTAMA DI MALAYSIA

*Imelda Ann binti Achin<sup>1</sup>*

*Addley Bromeo bin Bianus<sup>2</sup>*

<sup>1</sup>*Unit Penyelidikan Warisan Borneo*

<sup>2</sup>*Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan*

*Universiti Malaysia Sabah*

*imelda\_ann@ums.edu.my*

## **Abstrak**

Seiring dengan perkembangan teknologi, beberapa bidang turut mengalami perubahan khususnya dalam industri penerbitan animasi dunia. Pengaplikasian teknologi masa kini tidak menjamin penghasilan produk filem yang berkualiti, sebaliknya bergantung kepada penceritaan yang menarik. Sejajar dengan itu, kajian terhadap struktur plot pada filem animasi Malaysia dilakukan dalam memberi gambaran terhadap struktur plot filem animasi di Malaysia. Gustav Freytag (1863) telah memperkenalkan model yang menekankan kepada elemen dramatik dalam struktur plot yang dikenali sebagai *Five Act Structure*. Elemen-elemen ini terdiri daripada *exposition*, *rising action*, klimaks, *falling action* dan *denouement*. Setiap satu diwakili sebagai tindakan di dalam sebuah karya. Pengkaji menggunakan pendekatan Freytag Pyramid dalam menganalisis struktur plot dalam filem animasi *Seefood* (2012). Sebelum melakukan analisis, pengkaji terlebih dahulu memecahkan cerita kepada adegan-adegan menggunakan *Frame Accurate Cinematics Tool* (FACT) bagi memudahkan proses mengenal pasti jumlah adegan dan syot yang terdapat dalam filem animasi tersebut. Seterusnya, pendekatan model Freytag Pyramid digunakan bagi mendapatkan gambar rajah struktur plot secara terperinci. Kajian terhadap struktur plot yang terdapat dalam filem animasi *Seefood* diharapkan dapat membantu pembikin filem animasi akan datang menggarap sebuah penceritaan yang mampu menyaingi filem cereka animasi antarabangsa.

**Kata kunci:** *Freytag Pyramid*, struktur plot, filem animasi, Malaysia, *Seefood*.

## **Abstract**

*Along with the technology developments, some areas also witnessing the changes especially in the publishing of animation industry worldwide. However, that alone would not be sufficient in ensuring a high quality film because narration also plays a vital role. Therefore, a study of the plot structure in the Malaysian animated film is needed in order to give an overview of its plot structure. In 1863, Gustav Freytag introduced a model that emphasized the dramatic element in the plot structure known as the Five Act Structure. These elements consists of exposition, rising action, climax, and denouement. The researcher used the FreyTag Pyramid approach in analyzing the plot structure in the animated film Seefood (2012). Before conducting the analysis, the researchers first breaks down the story to scenes using the Frame Accurate Cinematics Tool (FACT) to identify the number of scenes and shots that were present in the animated film. Next, the Freytag Pyramid model approach is used to obtain a detailed diagram of the plot structure. The Freytag Pyramid elements present in the animated film Seefood was able to create tension thus helped the narration to expand and provide the audience with a variety of actions which brought excitement to the audience. A well-planned and suitable plot structure with the support of narrative elements to create a narrative material is able to attract the attention of the audience and influence the acceptance of the audience thus producing a successful animation film. It is hoped that through the research of plot structure in the Malaysian animated film Seefood, the animation filmmakers are able to produce a narration that could compete in the international level.*

**Keywords:** *Freytag Pyramid, plot structure, feature animated film, Malaysia, Seefood.*

## **Pengenalán**

Sejajar dengan perkembangan media elektronik dan teknologi digital pada abad ini, industri animasi dilihat antara industri baharu yang mempunyai potensi berkembang maju. Melihat kepada potensi sedia ada, pelbagai langkah diambil, terutamanya oleh pihak kerajaan dalam membangunkan sektor ini termasuklah menggalakkan syarikat tempatan menceburi bidang multimedia

kreatif animasi (Fadli Abdullah *et al.*, 2010: 1). Saranan ini disambut baik oleh penerbit filem animasi dengan peningkatan filem cereka animasi di Malaysia. Sehingga tahun 2017, sebanyak 14 buah filem animasi terbitan Malaysia telah ditayangkan di seluruh pawagam negara. Salah satu filem animasi 3 dimensi (3D) pertama adalah filem animasi *Seefood* (2012).

Filem cereka animasi *Seefood* merupakan filem cereka animasi 3D pertama yang ditayangkan di pawagam. Filem terbitan Silver Ant Sdn. Bhd. ini telah mencatatkan kutipan sebanyak RM2.36 juta, sekali gus berjaya menembusi pasaran antarabangsa dengan catatan sebanyak 90 buah negara. Filem animasi *Seefood* turut memenangi beberapa anugerah seperti animasi 3D terbaik, VFX animasi terbaik, montaj animasi terbaik dan produksi terbaik dalam beberapa majlis enganugerahan pada tahun 2010 dan 2011. Kejayaan penghasilan filem cereka animasi tiga dimensi pertama ini menjadi pemangkin kepada pembikin filem animasi yang lain dalam menghasilkan lebih banyak karya filem animasi 3D. Melalui prestasi filem animasi 3D pertama ini, pengkaji mengkaji struktur plot yang terdapat di dalam filem animasi *Seefood* dalam membantu pembikin filem animasi akan datang menggarap sebuah penceritaan yang mampu menyaingi filem cereka animasi antarabangsa.

## **Struktur Plot**

Struktur plot merupakan susunan atau rantaian yang membentuk sebuah cerita. Aristotle menjelaskan bahawa struktur plot merupakan perkara terpenting yang juga dikenali sebagai jiwa dalam sesebuah cerita. Penyusunan plot yang sesuai menjadikan sesebuah cerita mampu dijiwai oleh audiens, secara tidak langsung memberikan kepuasan kepada audiens (Morrison, 2014: 27). Menurut Stanton (1965: 14), struktur plot merujuk kepada cerita yang mengandungi urutan adegan, namun setiap adegan-adegan tersebut dihubungkan oleh sebab dan akibat, satu insiden yang menyebabkan dan membawa kepada insiden yang lain. Sebab dan akibat ini menjadikan sesebuah cerita mempunyai kesinambungan yang membantu dalam menggerakkan satu adegan ke adegan yang lain. Keseluruhan adegan harus disusun bagi memastikan pembentukan kesatuan di antara elemen-elemen adegan dengan keseluruhan adegan tersebut. Seterusnya, memastikan keseluruhan elemen menjadi lengkap bagi menghasilkan sebuah skrip filem animasi yang baik.

Terdapat dua jenis struktur plot, iaitu secara linear dan non-linear. Menurut Klarer (1998: 15), struktur yang berbentuk linear merujuk kepada kronologi yang mengikut urutan yang juga dikenali sebagai struktur konvensional. Plot secara linear merupakan antara struktur tradisional yang banyak digunakan oleh penulis skrip kerana ciri-cirinya yang memiliki kesederhanaan dan keseimbangan cerita dalam membangunkan sebuah adegan yang mudah diingati oleh penonton. Plot non-linear pula merujuk kepada plot yang tidak disusun mengikut kronologi. Ia dilakukan sama ada secara imbasan semula ataupun imbas muka. Malah dalam plot jenis ini, penulis mampu menggunakan kreativiti dalam menggabungkan dua buah cerita berbeza di dalam sebuah cerita yang juga dikenali sebagai plot parallel (Schmidt, 2005: 49).

### ***Freytag Pyramid (1863)***

Pada tahun 1863, Gustav Freytag seorang penulis Jerman telah menerbitkan sebuah buku bertajuk *Die Technik des Dramas*. Buku tersebut bertujuan menjelaskan komponen dramatik yang dinamakan tragedi Greek dan drama Shakespeare. Freytag menghuraikan bahawa kesemua komponen tersebut mengikut urutan dan berhubung di antara satu dengan lain. Oleh itu, dalam menjelaskan konsep tersebut, Freytag telah memperkenalkan model struktur yang dikenali sebagai *Freytag Pyramid* atau struktur dramatik. Model ini dibina bagi membantu khususnya penulis skrip dalam menyusun pemikiran dan idea-idea mereka semasa menerangkan masalah utama, perkembangan, klimaks, peleraian serta penyelesaian hasil daripada konflik yang ditimbulkan (Kremers, 2009: 67).

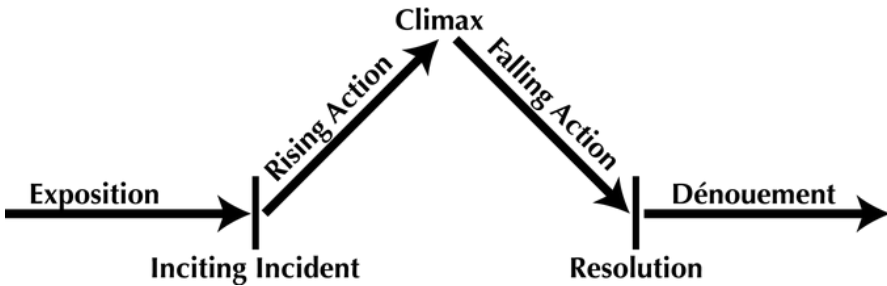
Model struktur *Freytag Pyramid* menekankan kepada elemen-elemen dramatik yang lebih dikenali sebagai Lima Struktur Babak atau *Five-Acts Structure*. Elemen-elemen ini terdiri daripada *exposition*, *rising action*, klimaks, *falling action* dan *denouement*. Setiap satu diwakili sebagai tindakan dalam sebuah karya. Walaupun begitu, elemen-elemen yang terdapat dalam *Freytag Pyramid* adalah hampir sama dengan model *Three-Act Structure*, namun terdapat penambahbaikan dari segi elemen-elemen tersebut seperti penambahan *elemen rising action* dan *falling action* (Griffith, 1994: 56).

Elemen pertama Model *Freytag Pyramid* adalah *exposition*. *Exposition* dalam Model *Freytag Pyramid* merupakan pengenalan terhadap maklumat latar penting dalam sesebuah cerita. Kerchevel (1997: 83) menjelaskan dalam elemen ini, audiens mampu memahami tetapan (*setting*) dan pengenalan terhadap watak yang membangunkan sesuatu cerita. Keseluruhan *exposition* adalah menumpukan kepada watak-watak utama, latar tempat dan masa dalam cerita diperkenalkan. *Exposition* memperkenalkan watak-watak utama dalam sesebuah penceritaan. Ia menunjukkan hubungan kait di antara satu watak dengan watak yang lain, matlamat dan motivasi watak serta perwatakan sesebuah watak.

Elemen kedua dalam Model *Freytag Pyramid* adalah *rising action*. *Rising action* didefinisikan sebagai siri peristiwa yang membina dan mewujudkan ketegangan. Ketegangan adalah hasil daripada konflik asas yang wujud dan menjadikan sesebuah cerita itu menarik. Dalam ketegangan ini, watak-watak ditonjolkan sebagai saling berkait di antara satu dengan yang lain. Ia bertujuan menjadikan cerita semakin berkembang (Bell, 2004: 90). Seterusnya, titik tertinggi dalam Model *Freytag Pyramid* adalah klimaks. Andri Wicaksono (2014: 140) menerangkan bahawa klimaks adalah plot yang paling menarik kerana ia merupakan bahagian dalam cerita yang membongkar konflik berlaku. Ia membawa kepada peningkatan respons emosi tertinggi daripada audiens. Klimaks juga adalah titik perubahan terhadap nasib yang menimpa watak protagonis, sama ada secara positif mahupun negatif.

Berbeza dengan elemen klimaks, *falling action* membawa kepada penurunan emosi audiens. Ia berfungsi sebagai persiapan terhadap sesuatu keputusan atau peleraian sama ada seperti yang dijangkakan atau sebaliknya. *Falling action* mempunyai hubungan dengan klimaks kerana ia rentetan kejayaan watak utama yang secara tidak langsung memberikan perasaan lega audiens. Sementara itu, *denouement* adalah paparan babak dan adegan perjuangan akhir watak protagonis di dalam mencapai kehendak, sama ada berakhir dengan cara positif mahupun negatif (Barry, 1970).

## Kaedah Kajian



**Rajah 1** Freytag Pyramid (1863)

**Sumber** Videojournalism: Multimedia Storytelling

Sebelum menganalisis elemen naratif, pengkaji terlebih dahulu membuat pemerhatian terhadap filem animasi *Seefood* dengan menggunakan perisian *open source*, iaitu *Frame Accurate Cinematics Tool* (FACT). Melalui FACT, pengkaji mampu mendapatkan jumlah adegan-adegan serta durasi yang terdapat dalam filem animasi *Seefood* dalam bentuk graf. Melalui pecahan adegan tersebut, pengkaji menggunakan Model *Freytag Pyramid* (1863) dalam menganalisis struktur plot pada filem animasi *Seefood*. Setelah adegan-adegan dalam filem animasi *Seefood* dikenal pasti, adegan-adegan tersebut dipecahkan mengikut elemen-elemen dalam Model *Freytag Pyramid*.

## Sinopsis Filem Animasi *Seefood*

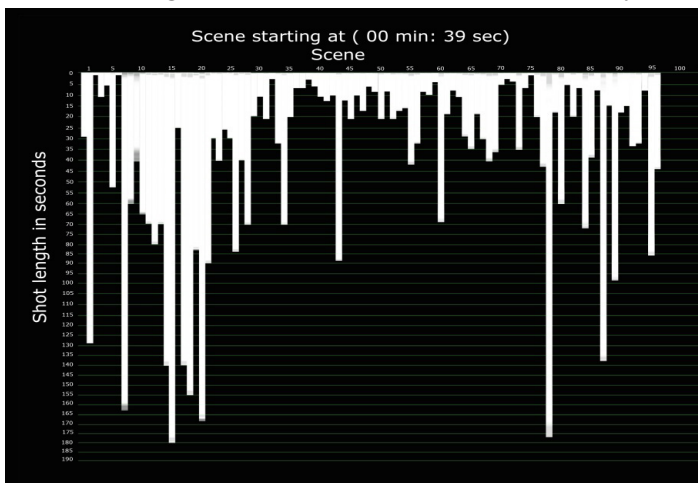
Filem animasi *Seefood* yang berlatarbelakangkan ekosistem mengisahkan pengembaraan dua ekor ikan jerung iaitu Pup dan Julius. Pup mempunyai suatu misi iaitu mencari sekumpulan pemburu haram yang telah mencuri sebahagian telur-telur dari kawasan perairan. Sepanjang pengembaraannya, timbul pelbagai rintangan yang penuh dengan aksi lucu, bukan sahaja di dalam air malahan di darat. Kesungguhan Pup menyelamatkan telur-telur ikan telah membawanya ke dunia darat. Khuatir dengan keselamatan Pup, Julius seekor jerung berinsang putih bersama Moe, Curly dan Larry muncul dalam usaha untuk menyelamatkan kawan karibnya. Di sepanjang pengembaraan tersebut, muncul beberapa watak antropomorfik seperti Octo, Lee, Herc, Spoch, Heather yang membantu Pup dan Julius dalam merealisasikan usaha mereka.

Rajah 2 Poster film animasi *Seefood*

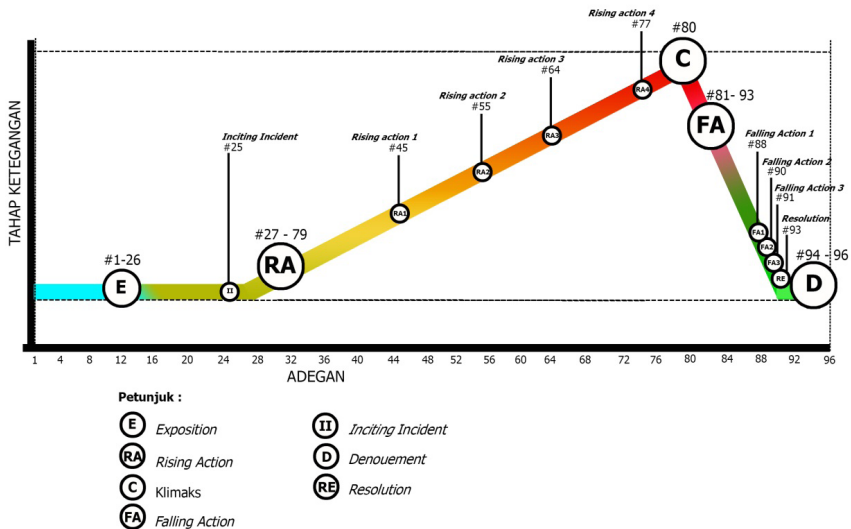


## Dapatan Kajian

Graf 1 Adegan dan durasi dalam filem animasi *Seefood*



Graf 1 menunjukkan jumlah adegan dan durasi keseluruhan filem animasi *Seefood* yang dianalisis menggunakan perisian open source FACT. Adegan dalam filem animasi *Seefood* bermula pada saat ke039. Melalui graf tersebut, dapat diperhatikan bahawa terdapat perbezaan durasi yang ketara pada adegan-adegan yang terdapat dalam filem animasi *Seefood*. Durasi terpanjang adalah pada adegan 18 dengan durasi 180 saat, manakala durasi terpendek adalah sebanyak 1 saat pada 21 adegan, iaitu adegan 3, 7, 43, 45, 49, 52, 55, 56, 60, 70, 75, 76 dan 80. Pada elemen *exposition*, dapat diperhatikan durasi pada setiap adegan adalah lebih panjang. Durasi semakin menurun apabila memasuki *rising action* dan klimaks tetapi durasi semakin meningkat apabila memasuki elemen *falling action*.



**Rajah 3** Struktur plot dalam filem animasi *Seefood*

Melalui Graf 1, pengkaji menggunakan *Freytag Pyramid* dalam menganalisis struktur plot filem animasi *Seefood*. Pengkaji mengubah suai model tersebut dengan penambahan pada bahagian adegan seperti yang

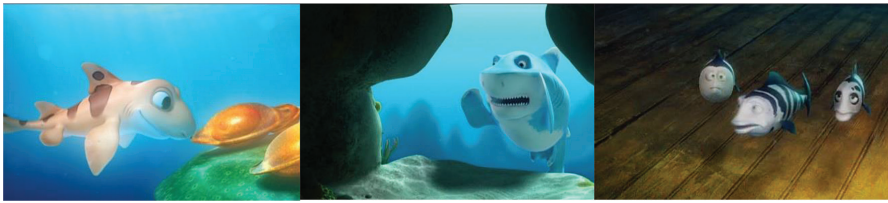


ditunjukkan pada Rajah 3. Ia memudahkan pengkaji di dalam menganalisis struktur plot berdasarkan adegan yang terdapat dalam filem animasi tersebut. Rajah 3 merujuk kepada struktur plot *Freytag Pyramid* bagi filem animasi *Seefood*. Secara keseluruhannya, terdapat lima elemen utama dalam struktur plot *Seefood*, iaitu *exposition* (adegan 1–26), *rising action* (adegan 27 – 79), klimaks (adegan 80), *falling action* (adegan 81 – 93) dan *denouement* (adegan 94 – 96).

#### **A. *Exposition* (Adegan 1– Adegan 26: 32 minit 23 saat)**

*Exposition* memainkan peranan dalam menarik perhatian audiens agar terus menghayati penceritaan. Oleh itu, *exposition* perlu diterapkan dengan adegan yang menarik agar audiens tidak bosan dan secara tidak langsung mempengaruhi psikologi audiens. Elemen *exposition* dalam filem animasi *Seefood* menunjukkan pengenalan terhadap maklumat latar penting dalam filem. Dalam elemen ini, audiens mampu memahami tetapan (*setting*) dan pengenalan terhadap watak yang membangunkan sesuatu cerita. Keseluruhan babak pertama adalah menumpukan kepada watak-watak utama.

Latar tempat ditonjolkan pada *exposition* bagi memberi gambaran awal kepada audiens berkaitan latar yang digunakan pada keseluruhan cerita. Watak-watak utama yang menjadi penggerak utama dalam filem animasi *Seefood* dipaparkan pada *exposition*. Antara watak-watak yang ditonjolkan dalam *exposition* ialah Pup, Julius, Mertle, Spin, Moe, Larry dan Curly. Hampir kesemua watak utama dipaparkan pada adegan 1 hingga 26. Di awal pengenalan, watak protagonis yang ditampilkan dalam filem animasi *Seefood* ialah watak Pup, Julius, Octo dan Mertle, manakala watak-watak antagonis iaitu watak Spin, Murray, Lanky dan Pudgy. Watak-watak utama berkembang seiring dengan perkembangan plot.



**Pup**

**Julius**

**Moe, Larry dan Curly**



**Mertle**

**Octo**

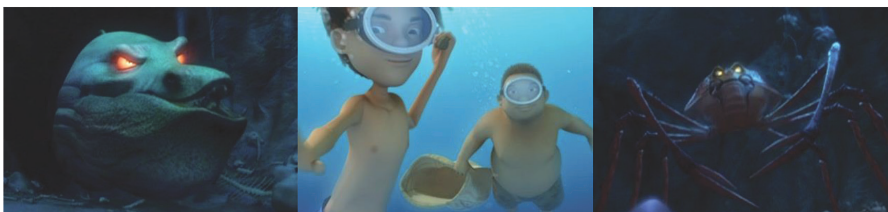
**Spin**



**Cray**

**Heather**

**Lee, Herch dan Spoch**



**Murray**

**Lanky dan Pudgy**

**Ketam Laut Dalam**

**Rajah 3** Watak-watak dalam *exposition* filem animasi *Seefood*

**B. *Inciting Incident* (Adegan 25: 1 minit 14 saat)**

Pup ke kediaman Octo untuk meminta bantuan Octo dalam usaha menyelamatkan telur ikan. Octo menolak, namun Pup mendengar perbualan antara Mertle dan Octo bahawa ia boleh bernafas di daratan tanpa sebarang

bantuan alatan pernafasan. Adegan tersebut merupakan *inciting incident* yang menunjukkan timbulnya keinginan muktamad pada diri Pup untuk naik ke darat dan menyelamatkan telur-telur ikan tersebut.

### **C. *Rising Action* (Adegan 27 – 79: 22 minit 38 saat)**

Rising action dalam filem animasi *Seefood* bermula dari adegan 27 hingga adegan 79. Dalam *rising action*, watak Pup diperlihatkan mempunyai keinginan dan cara untuk menyelesaikan sesuatu isu atau masalah. *Rising action* memainkan peranan yang penting kerana dalam *rising action*, timbul konflik yang membawa kepada plot klimaks. *Rising action* dalam filem animasi *Seefood* bermula sebaik sahaja watak Pup memperlihatkan keinginan untuk menyelesaikan masalah dengan pergi menyelamatkan telur-telur ikan. Semasa Pup berada di daratan, terdapat beberapa konflik yang dihadapi oleh Pup semasa misinya menyelamatkan telur-telur ikan untuk dikembalikan ke dalam laut. Konflik-konflik tersebut dibahagikan kepada beberapa *rising action* yang terdiri daripada *rising action* pertama, *rising action* kedua, *rising action* ketiga dan *rising action* keempat.

#### **1. *Rising Action 1* (Adegan 45: 15 saat)**

Dengan bantuan robot ciptaan Octo, maka Julius, Moe, Larry dan Curly naik ke atas daratan untuk menyelamatkan Pup. Namun sebaik sahaja tiba di daratan Julius, Moe, Larry dan Curly bertembung dengan Lee, Spoch, Herc dan Heather. Pada adegan 45, berlaku *rising action* pertama. Ia disebabkan oleh salah faham di antara Lee, Spoch, Herc, Heather serta Julius, Moe, Larry dan Curly. Adegan kejar-mengejar berlaku di antara mereka. Namun Julius, Moe, Larry dan Curly berjaya ditangkap oleh Lee, Spoch, Herc dan Heather. Mereka menolak robot tersebut dan diserahkan kepada Fatman, Lanky dan Pudgy.

#### **2. *Rising Action 2* (Adegan 55: 42 saat)**

Rising action kedua dalam filem animasi *Seefood* adalah pada adegan 55. Dalam adegan ini, Pup berjaya mengeluarkan telur-telur ikan ke dalam bekas penyimpanan. Pup berusaha mengeluarkan telur-telur ikan dari stor

penyimpanan telur. Lanky dan Pudgy yang menyadari kehilangan telur-telur tersebut mula mengejar Pup. Setelah mengharungi pelbagai rintangan, akhirnya Pup berjaya menghantar telur ikan ke dasar laut dengan bantuan Mertle.

### **3. *Rising Action 3 (Adegan 64: 29 saat)***

Selain itu, rising action ketiga adalah pada adegan 64 apabila Julius, Moe, Larry dan Curly ditolak oleh Lee, Herc dan Spoch ke stor penyimpanan telur. Julius, Moe, Larry dan Curly diikat dan dikurung, mengakibatkan mereka tidak dapat melarikan diri daripada tempat tersebut. Adegan ini akan membawa kepada berlakunya pertembungan antara watak antagonis dan watak protagonis.

### **4. *Rising Action 4 (Adegan 77: 43 saat)***

Rising action keempat berlaku pada adegan 77 semasa hidupan laut dalam mula bergerak memasuki dasar laut. Mertle, Octo dan Spin bertembung dengan Murray dan hidupan laut dalam yang datang menakluk dasar laut. Adegan memuncak apabila Mertle, Octo dan Spin tidak mampu mengalahkan mereka. Salah satu jalan penyelesaian adalah dengan menyelamatkan Julius agar Murray dan hidupan laut dalam yang lain dapat dikalahkan.

### **C. *Klimaks (Adegan 80: 60 saat)***

Klimaks adalah plot yang paling menarik kerana ia merupakan bahagian dalam cerita yang membongkar konflik berlaku. Ia membawa kepada peningkatan respons emosi tertinggi daripada audiens. Klimaks juga adalah titik perubahan terhadap nasib yang menimpa watak protagonis, sama ada secara positif mahupun negatif. Berdasarkan Rajah 3, klimaks merupakan titik tertinggi dalam Model *Freytag Pyramid*. Hal ini bermaksud klimaks mempengaruhi keputusan dalam sesebuah cerita yang diikuti dengan peleraian dan penyelesaian. Klimaks dalam filem animasi *Seefood* adalah pada adegan 80. Apabila Fatman tiba di stor penyimpanan telur dengan memegang panah ikan. Bermula daripada adegan tersebut, berlaku adegan kejar-mengejar antara watak antagonis dan protagonis.

#### **D. *Falling Action* (Adegan 81 – Adegan 92: 8 minit 23 saat)**

Berbeza dengan elemen klimaks, *falling action* membawa kepada penurunan emosi audiens. Ia berfungsi sebagai persiapan terhadap sesuatu keputusan atau peleraian sama ada seperti yang dijangkakan atau sebaliknya. *Falling action* mempunyai hubungan dengan klimaks kerana ia merupakan rentetan kejayaan watak utama yang secara tidak langsung memberikan perasaan lega audiens. *Falling action* dalam filem animasi *Seefood* bermula dari adegan 81 hingga 92. Dalam filem ini, *falling action* dibahagikan kepada tiga yang diperincikan dengan *falling action* pertama, *falling action* kedua dan *falling action* ketiga.

##### **1. *Falling Action 1* (Adegan 83: 7 saat)**

*Falling action* pertama berlaku pada adegan 83 semasa Octo dan Spin membawa bom untuk meletupkan loji pembuangan toksik. Octo berpendapat bahawa laut dicemari oleh toksik yang dikeluarkan daripada loji. Membawa bom dan meletupkan loji merupakan salah satu penyelesaian agar laut tidak dicemari sementara hidupan laut mampu hidup dengan aman.

##### **2. *Falling Action 2* (Adegan 90: 19 saat)**

*Falling action* kedua berlaku pada adegan 90 apabila Julius, Pup, Moe, Larry dan Curly berjaya melepaskan diri daripada watak Fatman dan terjun memasuki lautan.

##### **3. *Falling Action 3* (Adegan 91: 11 saat)**

*Falling action* ketiga adalah adegan 91 iaitu Fatman, Lanky dan Pudgy ditangkap oleh pihak berkuasa atas kesalahan menjual hidupan laut terancam secara haram. *Falling action* yang diwujudkan mampu memberikan perasaan lega kepada audiens dan menyediakan audiens untuk suatu peleraian yang berkesudahan dengan cara yang positif.

### **E. Resolution (Adegan 93: 33 saat)**

*Resolution* berlaku apabila terdapat penyelesaian terakhir terhadap sesuatu permasalahan. Dalam filem animasi *Seefood*, penyelesaian terakhir berlaku apabila Julius berjaya menghalau hidupan laut dalam kembali semula ke habitat asal mereka.

### **F. Denouement (Adegan 94 – Adegan 96: 2 minit 18 saat)**

Penyelesaian atau *denouement* adalah paparan babak dan adegan perjuangan akhir watak protagonis dalam mencapai kehendak sama ada berakhir dengan cara positif mahupun negatif (Barry, 1970). *Denouement* dalam filem animasi *Seefood* bermula apabila watak antagonis menerima balasan terhadap perbuatan mereka. Fatman, Lanky dan Pudgy ditangkap oleh pihak berkuasa sementara watak protagonis berjaya menyelamatkan diri dan kembali semula ke dasar laut. Keadaan di dasar laut kembali seperti sedia kala. Situasi ini menimbulkan perasaan lega audiens.

## **Kesimpulan**

Filem animasi *Seefood* memperagakan tema dan subjek yang disulami dengan warna humor. Namun, di sebalik humor yang terdapat dalam filem animasi *Seefood*, secara tidak langsung ia menggarap struktur plot yang menjadikan penceritaan filem animasi tersebut lebih menarik. Audiens disajikan dengan struktur plot *Seefood* berbentuk linear yang bermaksud keseluruhan plot adalah mengikut urutan kronologi yang juga dikenali sebagai stuktur konvensional. Struktur plot memiliki keseimbangan cerita dalam membangunkan adegan-adegan yang memudahkan audiens mengingati sesuatu plot yang berlaku. Filem animasi *Seefood* bermula dengan perlahan pada elemen *exposition* yang memberi peluang kepada audiens mengenali latar atau *setting*, watak-watak serta *inciting incident* yang membawa kepada *rising action*. *Rising action* memperlihatkan watak protagonis menghadapi pelbagai dugaan dalam menjayakan atau menyelesaikan sesuatu misi. Audiens akan melihat perbezaan dari terma durasi dan aksi yang berlaku. Durasi menjadi lebih cepat dan terarah kepada konflik utama. Ia terarah kepada klimaks yang membawa kepada peningkatan respons emosi tertinggi daripada audiens.

Berbeza dengan elemen klimaks, *falling action* membawa kepada penurunan emosi audiens. Ia berfungsi sebagai persiapan terhadap sesuatu keputusan atau peleraian sama ada seperti yang dijangkakan atau sebaliknya. *Denouement* adalah paparan babak dan adegan perjuangan akhir watak protagonis dalam mencapai kehendak sama ada berakhir dengan cara positif mahupun negatif. Dalam filem animasi *Seefood* menampilkan watak protagonis berjaya mencapai misi mereka. Ia memberikan kepuasan dan perasaan lega pada audiens apabila watak antagonis menerima balasan atas perlakuannya. Elemen-elemen *Freytag Pyramid* yang terdapat yang diwujudkan dalam filem animasi *Seefood* mampu membina ketegangan, seterusnya membantu menjadikan cerita semakin berkembang dan menyediakan audiens dengan variasi aksi yang sentiasa mampu mewujudkan keterujaan pada penonton. Penyusunan plot yang teratur dan sesuai mampu mempengaruhi penerimaan audiens, seterusnya menggarap penghasilan sesebuah filem animasi berjaya di samping disokong oleh elemen-elemen naratif bagi menghasilkan sebuah bahan naratif yang mampu menarik minat audiens.

## **Rujukan**

- Andri Wicaksono. (2014). *Pengkajian prosa fiksi*. Indonesia: Penerbit Garudhawaca.
- Barry, Jackson G. (1970). *Dramatic structure: The shaping of experience*. California: University of California Press.
- Bell, J. S. (2004). *Write great fiction: Plot & structure*. Kanada: F.W Publication. Inc.
- Dancyger, Ken et al. (2007). *Alternative scriptwriting: Successfully breaking the rules*. United Kingdom: Focal Press.
- Daston, Lorraine & Mitman, Gregg. (2005). *Thinking with animals: New perspective on anthropomorphism*. New York: Columbia University Press.
- Eagan, Daniel. (2010). *America's film legacy*. New York: The Continuum International Publishing Group.
- Francione, Gary L. & Steiner, Gary. (2012). *Critical perspectives on animals: Theory, culture, science, and law*. New York: Columbia University Press.
- Franzini, L. (2002). *Kids who laugh*. USA: Squareone Publishers.
- Gauter, Dick. (1988). *The humor of cartoon*. New York: A Pegrige Book.
- Goldmark, D & Keil, C. (2011). *Funny pictures: Animation and comedy in studio- era Hollywood*. Los Angeles: University of California Press.
- Goyetche, M. H & Summers, E. M. (2008). *Media literacy response forms*. New York: The Mark Press.
- Griffin, Hedley. (2001). *The animator's guide to 2D computer animation*. New York: Focal Press.

- Griffith, D.W. (1994). *The origins of American narrative film*. USA: University of Illinois Press.
- Guthrie, Stewart Elliott. (1995). *Faces in the clouds: A new theory of religion*. USA: Oxford Press.
- Jon, Lewis. (2014). *Essential cinema: An introduction to film analysis*. Kanada: Nelson Education Ltd.
- Kercheval, J. L. (1997). *Building fiction: How to develop plot and structure*. USA: The University of Wisconsin Press.
- Klarer, M. (1998). *An introduction to literal studies*. London: Taylor & Francis Group.
- Kremers, Rudolf. (2009). *Level design: Concept, theory and practice*. London: Taylor & Francis Group.
- Marrison, G. S. (2014). *The turning point in the gospel of mark: A study in Markan Christology*. London: James Clarke & Co.
- Schmidt, Victoria Lynn. (2005). *Story structure architect*. Kanada: F.W Publications. Inc.
- Stanton, Robert. (1965). *An introduction of fiction*. New York: Holt, Rinehart and Winston.