

Jurnal Sarjana Ilmu Budaya

Volume 04 No 02 Mei 2024

ISSN Print: 2986-0504 | ISSN Online: xxxx-xxxx

Penerbit: Departemen Sastra Asia Barat, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin

Penokohan Dalam Film Animasi The Journey Karya Shizuno Kobun (Tinjauan Intrinsik)

Muhammad Luthfi Syaharuddin¹, Sitti Wahidah Masnani², Mujadilah Nur^{3*}

¹ Hasanuddin University, Indonesia. e-mail: luthfi.cuppi30@gmail.com

² Hasanuddin University, Indonesia. e-mail: wahidah@unhas.ac.id

³ Hasanuddin University, Indonesia. e-mail: mujadilah@unhas.ac.id

Corresponding Author: Sitti Wahidah Masnani

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menjelaskan peran para tokoh dalam Film The Journey karya Shizuno Kobun, (2) Mengidentifikasi watak para tokoh dalam Film The Journey karya Shizuno Kobun, (3) Menganalisis pelukisan karakter tokoh dalam Film The Journey karya Shizuno Kobun dengan menggunakan pendekatan intrinsik.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pustaka yaitu deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini berupa adegan dan dialog yang terdapat dalam film animasi "The Journey" karya Shizuno Kobun. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik simak-catat.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tokoh dalam film animasi The Journey memiliki peran dan karakter yang bermacam-macam. Tokoh utama dalam film ini adalah Aws bin Jubair yang berperan sebagai seorang tentara relawan Mekkah yang memiliki karakter pemberani, sabar dan teguh dalam pendirian dan penyayang. Abrahah yang merupakan tokoh tambahan berperan sebagai raja yang angkuh dan sombong. Zurarah peranan seorang tentara bayaran yang memiliki sifat angkuh namun juga peduli terhadap sesama. Musab berperan sebagai komandan utama pasukan kota Mekkah. Musab yang memiliki sifat peduli dan memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Nizar berperan sebagai komandan yang memimpin pasukan kota Mekkah yang memiliki sifat keterbukaan dan pantang menyerah. Hisyam merupakan tentara sukarelawan yang memiliki karakter periang dan penakut. Abdul Muthalib berperan sebagai pemimpin kota Mekkah yang memiliki karakter bijaksana, peduli dan pemberani.

Kata kunci: Penokohan, Intrinsik, The Journey

1. Pendahuluan

Karya sastra merupakan salah satu wadah pengungkapan ekspresi manusia yang mencerminkan ide, pemikiran, perasaan, pengalaman dan keyakinan mereka terhadap dunia dan kehidupan yang dituangkan baik dalam bentuk lisan maupun tulisan (Zuhriah, 2018). Sastra menciptakan ruang untuk penulis menggambarkan realitas dengan cara yang unik, mendalam, dan seringkali abstrak. Sebagaimana (Masnani S. W., 2023) bahwa karya sastra merupakan bagian dari kehidupan manusia yang kehadirannya menjadi cermin kehidupan sosial dimana sastra diciptakan.

Sebagai sebuah media audio visual, film memiliki kelebihan dibanding media lain. Film merupakan serangkaian gambar yang diambil dari obyek yang bergerak memperlihatkan suatu peristiwa-peristiwa gerakan secara berkesinambungan, yang berfungsi sebagai media hiburan, pendidikan dan informasi. Film mempunyai nilai tertentu seperti dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar, memancing inspirasi baru, menarik perhatian, penyajian lebih baik karena mengandung nilai-nilai rekreasi, pelengkap catatan menjelaskan hal-hal abstrak dan lain-lain (Damara, 2010).

Film yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah film animasi yang berjudul *The Journey*. Film yang dirilis pada tahun 2021 dan disutradarai oleh Shizuno Kobun yang diproduksi oleh Toei Animation Jepang dan Manga Productions Arab Saudi. Manga Productions adalah anak perusahaan Yayasan Misk milik putra mahkota Arab Saudi, Pangeran Muhammad bin Salman yang lebih dikenal sebagai MBS, dan berfokus pada produksi konten kreatif dengan animasi. Karena cara pengemasan dan kesenian yang menarik, sehingga film yang disutradarai oleh Shizuno Kobun ini mendapatkan penghargaan sebagai film eksperimental terbaik pada festival film Septimus di Amsterdam, Belanda.

Film animasi ini mengambil inspirasi dari salah satu surah dalam Al-Qur'an, mengeksplorasi kisah seorang pemuda bernama Aws bin Jubair. Pada masa kecilnya, Aws adalah seorang perampok, Terlepas dari masa lalunya yang kelam, Aws digambarkan sebagai tokoh yang pantang menyerah, ramah dan bijak dalam mengambil keputusan, perubahan ini terjadi berkat didikan dari orang tua angkatnya dan keinginan Aws untuk berubah menjadi lebih baik. Ini menunjukkan kompleksitas dari tokoh Aws yang memiliki sisi baik terlepas dari masa lalunya yang buruk.

Film ini juga menceritakan beberapa perubahan karakter tokoh, salah satunya yaitu Hisyam yang merupakan teman dekat Aws digambarkan dengan tubuh gemuk dan pendek yang sama sekali tidak mencerminkan seorang pejuang. Hisyam mendengar kabar bahwa komandan Musab sedang mencari sukarelawan kemudian mengajak Aws untuk ikut berperang. Abrahah yang pada saat itu telah menguasai beberapa kota dengan tentara bergajahnya, membuat Hisyam ketakutan terhadap apa yang akan terjadi padanya dan kota Makkah. Namun, karena kecintaannya terhadap kota kelahirannya sehingga mengalahkan rasa takutnya, Hisyam memilih untuk ikut berjuang mempertahankan kota kelahirannya itu. Hal ini menunjukkan kemampuan Hisyam dalam mengalahkan rasa takutnya sehingga membawa perubahan positif terhadap dirinya.

Berdasarkan penjelasan singkat mengenai film *The Journey* yang diperankan oleh karakter fiksi Aws Bin Jubair, penulis tertarik untuk lebih jauh lagi meneliti penokohan dengan menggunakan pendekatan instrinsik.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Sastra

Sastra merupakan sarana penumpahan ide atau pemikiran tentang kehidupan dan sosialnya dengan menggunakan kata-kata yang indah. Yang terdiri dari tiga macam genre, yaitu puisi, prosa, dan drama (Ahyar, 2019).

Sebagaimana (Dewojati, 2012) mengemukakan bahwa sastra dibagi menjadi tiga yaitu puisi, prosa dan drama. Sementara film merupakan salah satu genre karya sastra berbentuk prosa. Film juga merupakan salah satu genre karya sastra yang unik karena memiliki unsur-unsur pembangun yang berbeda dengan genre karya sastra lainnya.

Dengan demikian, penulis berpendapat bahwa Sastra adalah karya-karya yang diciptakan menggunakan bahasa dengan tujuan untuk mengungkapkan ide, perasaan, dan pengalaman manusia. Bentuknya sangat bervariasi, mulai dari puisi, prosa fiksi, drama, hingga esai. Sastra tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai cermin bagi masyarakat dan sebagai cara untuk memahami diri sendiri dan dunia di sekitar kita.

2.2 Film

Menurut (Vera, 2014) film merupakan salah satu media komunikasi massa. Dikatakan sebagai media komunikasi massa karena merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, dalam arti berjumlah banyak, tersebar dimana-mana, khalayaknya heterogen dan anonim.

Berbagai macam pengalaman dapat diperoleh melalui karya sastra. Film misalnya, melalui jalan cerita dan konflik-konflik yang dialami para tokoh. Film dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan akan makna hidup yang ada dalam film dengan kehidupan nyata. Dengan demikian, tidak menutup kemungkinan menonton film dapat menjadikan seseorang mengenal gejala-gejala kehidupan, dan dapat membuat penonton bertingkah laku dan bertindak lebih baik atau dengan kata lain menjadi lebih arif dalam menjalani kehidupan melalui karakter yang diperankan oleh tokoh dalam film (Sitti Wahidah Masnani, 2023).

2.3 Unsur Film

Menurut (Pratista, 2017) film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri.

a. Unsur naratif

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita film. Setiap film (fiksi) tidak mungkin lepas dari unsur naratif karena dalam cerita pasti memiliki unsur-unsur, seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan.

b. Unsur sinematik

Unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Unsur yang merealisasikan sebuah cerita menjadi sebuah produksi film. Unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam sebuah produksi film. Ada empat elemen pokok dalam unsur sinematik, yakni mise-en-scene, sinematografi, editing, dan suara.

2.4 Unsur Intrinsik Dalam Film

Pengertian unsur-unsur intrinsik adalah suatu unsur yang menyusun suatu karya sastra dari dalam yang mewujudkan struktur sebuah karya sastra seperti unsur-unsur yang terdapat

dalam unsur-unsur intrinsik. Intrinsik itu terdiri dari unsur-unsur seperti: Tema, Alur/plot, Latar/setting, Gaya bahasa (Lauma, 2017).

Nurgiyantoro (2007) berpendapat bahwa unsur-unsur intrinsik secara langsung ikut serta dalam membangun cerita meliputi: tema, alur, latar, tokoh, gaya bahasa, dan sudut pandang.

2.5 Tokoh dan Penokohan

Tokoh dan penokohan dalam fiksi memiliki arti tersendiri. Menurut Aminuddin (2011:79) tokoh adalah pelaku yang mengemban peran dalam cerita sehingga mampu menjalin suatu cerita. sedangkan cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku disebut dengan penokohan. Jadi pada dasarnya tokoh merupakan pelaku suatu cerita, sedangkan penokohan merupakan segala hal yang melekat pada diri tokoh sebagai bentuk penggambarannya sehingga ketika membaca atau menonton sebuah cerita pembaca penonton dapat mengetahui karakter tokoh melalui kata dan tindakan yang digambarkan oleh pengarang melalui tokoh.

Dalam film, tokoh merupakan elemen penting dan dapat memiliki peran yang beragam, mulai dari protagonis utama yang menggerakkan cerita hingga antagonis yang bertentangan dengan protagonis, serta karakter pendukung yang memberikan nuansa dan mendukung perkembangan cerita. Tokoh dalam film biasanya dibawakan oleh aktor atau aktris, dan mereka memiliki sifat, latar belakang, tujuan, dan konflik tertentu yang memengaruhi alur cerita.

Penokohan menurut Aminuddin (1987: 79), adalah cara menampilkan pelaku atau tokoh gambaran mengenai lahirnya maupun batinnya yang dapat berupa pandangan hidup tokoh dan sebagainya yang tampak pada penokohan dan perwatakan.

Istilah “penokohan” lebih luas pengertiannya daripada “tokoh” dan “perwatakan” sebab ia sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan, dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca. Penokohan sekaligus menyaran pada teknik pewujudan dan pengembangan tokoh dalam sebuah cerita (Nurgiyantoro, 2007).

2.6 Jenis-jenis Tokoh

Tokoh cerita dalam sebuah karya fiksi dapat dibedakan kedalam beberapa jenis, yaitu:

A. Berdasarkan peran

Unsur tokoh dan penokohan dalam sebuah karya merupakan bagian dari unsur intrinsik (Dewi, 2011). Tokoh dalam sebuah karya sastra mencakup semua orang yang terlibat dalam cerita tersebut, dimana tanpa tokoh maka alur cerita tidak mungkin ada. Sudjiman, 1988: 20 mengatakan bahwa tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berlainan dalam berbagai peristiwa dalam cerita. Karakter adalah salah satu individu fiksi atau aktual di sekitar cerita atau drama terbaru berputar. Menurut Nurgiyantoro, 1998: 176-177 berdasarkan segi perannya maka tokoh dapat di bedakan menjadi tokoh utama dan tokoh tambahan (L., Haeriyah, & Ilham Ramadhan. (2024)).

Altenbernd dan Lewis (dalam Nugiyantoro, 2007: 178) membedakan tokoh secara fungsi penampilannya menjadi dua yaitu tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh protagonis adalah tokoh yang dikagumi, karena menampilkan sesuatu yang sesuai dengan pandangan kita, dan harapan-harapan kita. Tokoh antagonis adalah tokoh yang menyebabkan terjadinya konflik, serta merupakan kebalikan dari sifat tokoh protagonis. Jadi tokoh protagonis adalah karakter utama yang sering dikagumi oleh pembaca karena tindakannya mencerminkan nilai-nilai dan harapan yang positif. Biasanya menunjukkan sifat-sifat yang selaras dengan pandangan moral atau etika pembaca. Sebaliknya, tokoh antagonis adalah karakter yang

menciptakan konflik dalam cerita, sering kali bertindak sebagai lawan dari tokoh protagonis yang menunjukkan sifat-sifat yang bertentangan dengan tokoh protagonis dan sering menjadi sumber ketegangan dan tantangan dalam alur cerita.

B. Berdasarkan watak

Berdasarkan kriteria berkembang atau tidaknya perwatakan, tokoh dibedakan ke dalam tokoh statis dan tokoh berkembang. Tokoh statis adalah tokoh cerita yang secara esensial tidak mengalami perubahan perwatakan sebagai akibat adanya peristiwa-peristiwa yang terjadi. Dalam tokoh statis dibedakan menjadi tokoh statis hitam (dikonotasikan sebagai tokoh jahat) dan tokoh statis putih (dikonotasikan sebagai tokoh baik). Tokoh berkembang adalah tokoh yang mengalami perubahan dan perkembangan perwatakan sejalan dengan perkembangan peristiwa dan plot yang dikisahkan (Nurgiyantoro, 2007: 188-189).

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti berpendapat bahwa Perwatakan merujuk kepada sifat-sifat, sikap, dan perilaku tokoh dalam berinteraksi dengan tokoh yang lainnya., dan merespon situasi tertentu.

2.7 Pelukisan Karakter Tokoh

Teknik pelukisan tokoh terbagi menjadi dua teknik yaitu pelukisan secara langsung dan pelukisan secara tidak langsung. Teknik pelukisan langsung disebut juga teknik analitis. Pelukisan tokoh cerita dilakukan dengan memberikan deskripsi, uraian, atau penjelasan secara langsung, tidak berbelit-belit berupa sikap, sifat, watak, tingkah laku, atau bahkan juga ciri fisiknya yang biasanya diungkapkan pada tahap pengenalan.

Nurgiyantoro (2007) berpendapat pelukisan secara tidak langsung artinya pengarang tidak mendeskripsikan secara eksplisit sifat dan sikap serta tingkah laku tokoh. Pengarang membiarkan para tokoh cerita untuk menunjukkan kediriannya sendiri melalui berbagai aktivitas yang dilakukan, baik secara verbal maupun nonverbal, dan juga melalui peristiwa yang terjadi.

Penampilan tokoh secara dramatik dapat dilakukan dengan sejumlah teknik (Nurgiyantoro, 2007), antara lain:

1. Teknik cakapan: Teknik cakapan yaitu teknik yang dilakukan oleh tokoh-tokoh cerita biasanya juga dimaksudkan untuk menggambarkan sifat-sifat tokoh yang bersangkutan.
2. Teknik tingkah laku: Teknik tingkah laku menyaran pada tindakan yang bersifat nonverbal, fisik.
3. Teknik pikiran dan perasaan: Teknik pikiran dan perasaan yaitu teknik yang berfokus pada bagaimana keadaan dan jalan pikiran serta perasaan, apa yang melintas di dalam pikiran dan perasaan, serta apa yang (sering) dipikir dan dirasakan oleh tokoh.
4. Teknik arus kesadaran: Teknik arus kesadaran (stream of consciousness) teknik ini berkaitan erat dengan teknik pikiran dan perasaan. Aliran kesadaran berusaha menangkap dan mengungkapkan proses kehidupan batin, yang memang hanya terjadi di batin.
5. Teknik reaksi tokoh: Teknik reaksi tokoh dimaksudkan sebagai reaksi tokoh terhadap suatu kejadian, masalah, keadaan, kata, dan sikap tingkah laku orang lain, dan sebagainya yang berupa rangsangan dari luar diri tokoh yang bersangkutan.
6. Teknik reaksi tokoh lain: Teknik reaksi tokoh lain maksudnya reaksi yang diberikan oleh tokoh lain terhadap tokoh utama, atau tokoh yang dipelajari kediriannya, yang berupa pandangan, pendapat, komentar, dan lain-lain.
7. Teknik pelukisan latar: Teknik pelukisan latar dapat lebih mengintensifkan sifat kedirian tokoh.
8. Teknik pelukisan fisik: Teknik pelukisan fisik berkaitan dengan keadaan kejiwaannya, atau

paling tidak, pengarang sengaja mencari dan menghubungkan adanya keterkaitan itu.

3. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif (Masnani S. W., 2023). Pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif, cirinya adalah data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar-gambar atau keduanya, dan bukan angka-angka.

4. Pembahasan

4.1 Peran Para Tokoh

1. Tokoh utama

Aws bin Jubair merupakan tokoh utama dalam film *The Journey* dan berperan sebagai tokoh protagonis. Aws memiliki sifat yang pantang menyerah serta berpegang teguh pada nilai-nilai keagamaan. awalnya Aws hanyalah anak dari sepasang suami istri yang sedang dalam perjalanan menuju ke kota Mekkah. Namun, ditengah-tengah perjalanan, Aws dan keluarganya diserang oleh sekelompok perampok dan dalam peristiwa tersebut kedua orang tua Aws tewas.



Gambar Peran

“Dan juga, Aku tidak layak menerima pengampunan Tuhan” 12:08

Peran tokoh utama dalam film ini, sebagaimana yang tampak dari adegan yang disebutkan di atas sebagai agen perubahan yang memiliki perjalanan emosional dan perkembangan karakter yang signifikan. Tokoh utama, dalam hal ini Aws, awalnya memiliki keprihatinan dan ketakutan yang wajar terhadap situasi yang mengancam kota Mekkah. Namun, melalui konflik internal yang dialaminya, akhirnya muncul sebagai pahlawan yang siap bertanggung jawab dan mengambil tindakan tegas untuk melawan ancaman tersebut. Perjalanan emosional dan perkembangan karakter yang dialami oleh tokoh utama, Aws, mencerminkan transformasi dari seorang yang awalnya mungkin ragu dan takut menjadi sosok yang penuh tekad dan berani. Hal ini menunjukkan bahwa tokoh utama bukan hanya mengalami perubahan dalam tindakan fisik, tetapi juga dalam pemahaman dan sikapnya terhadap dirinya sendiri, orang lain, dan dunia di sekitarnya.

2. Tokoh tambahan

Abrahah	Zurarah	Musab
		
<p>Dalam film <i>The Journey</i> Abrahah merupakan tokoh antagonis yang memainkan peran yang kontras dengan karakter utama seperti Aws. Abrahah digambarkan sebagai figur yang kejam dan tamak yang akan melakukan apa saja untuk mencapai tujuannya tidak peduli cara yang dilakukannya benar atau salah.</p>	<p>Dalam film <i>The Journey</i>, Zurarah berperan sebagai seorang tentara bayaran yang rela melakukan apa saja dan hanya peduli dengan harta serta tidak memiliki keyakinan kepada Tuhan menunjukkan karakteristik yang sering memulai konflik dalam cerita.</p>	<p>Musab merupakan seorang komandan pasukan sukarelawan Mekkah yang bertugas mengumpulkan dan memimpin warga Mekkah yang ingin berperang melawan Abrahah. Pengalamannya diberbagai medan perang membuat pasukan sukarelawan Mekkah menjadi lebih tenang menghadapi pasukan Abrahah.</p>
Nizar	Hisyam	Abdul Muthalib
		
<p>Nizar mempunyai peranan sebagai seorang komandan yang memimpin sebagian dari pasukan sukarelawan Mekkkah. Nizar merupakan salah satu dari sedikitnya penduduk kota Mekkah yang memiliki pengalaman dalam peperangan dan merupakan pejuang terhebat dan terpercaya kota Mekkah sehingga dia diberikan Amanah untuk memimpin sebagian pasukan Mekkah.</p>	<p>Peran Hisyam dalam film <i>The Journey</i> sebagai teman baik Aws dan dialah yang menyampaikan kepada Aws bahwa komandan Musab sedang mengumpulkan pasukan sekarelawan melawan Abrahah.</p>	<p>Aws menjelaskan dalam monolognya bahwa Abdul Muthalib merupakan salah seorang pemimpin kota Mekkah yang paling dihormati serta memiliki jiwa kepemimpinan yang tinggi.</p>

4.2 Watak Para Tokoh

4.2.1 Watak Tokoh Utama

1. Pemberani

Sifat pemberani yang dimiliki oleh Aws bin Jubair dalam film “The Journey” menggambarkan karakter yang tidak merasa takut dan cemas dalam menghadapi situasi beresiko atau berbahaya. Ini dapat dilihat ketika Aws memutuskan untuk ikut berperang melawan Abrahah.



Gambar karakter

“Aku tidak harus takut. Tidak ada kata menyerah” 41:24

Keberanian yang ditunjukkan oleh Aws dalam adegan tersebut menunjukkan bahwa karakter Aws tidak hanya menunjukkan keberanian fisik dalam menghadapi bahaya, tetapi juga keberanian dalam menghadapi ketidakpastian dan keputusan sulit. Pernyataannya kepada komandan Nizar bahwa keluarga tidak menjadi hambatan baginya untuk ikut berperang menunjukkan bahwa Aws siap untuk menghadapi risiko dan mengorbankan kepentingan pribadi demi kebaikan yang lebih besar. Selain itu, sikapnya yang tegas dan tidak gentar ketika tertangkap oleh Abrahah juga menunjukkan keberanian yang luar biasa. Meskipun dalam posisi yang sangat rentan, Aws tetap mempertahankan integritas dan martabatnya dengan memberikan peringatan kepada Abrahah, menunjukkan bahwa dia tidak akan mundur meskipun dihadapkan pada ancaman yang serius.

2. Sabar dan teguh dalam pendirian

Selain pemberani Aws juga mempunyai sifat yang sabar dan teguh dalam pendirian. Aws tetap sabar dan tetap mempertahankan pendiriannya walaupun Abrahah tengah menyiksa pasukan Mekkah untuk menunjukkan kepada Aws jika dia tidak mengikuti perintah Abrahah maka hal yang sama akan terjadi pada diri Aws. Hal ini dapat dilihat dari kutipan berikut.



Gambar karakter

“Ini peringatan terakhir” 1:34:08

Keteguhan Aws pada pendiriannya tercermin dalam setiap tindakannya selama perlawanan. Pada saat pasukan kota Mekkah mengalami kekalahan, satu persatu pasukan kota

Mekkah dibunuh dengan cara diinjak oleh gajah hingga rata dengan tanah. Melihat hal tersebut, Aws hanya bisa melampiaskan amarahnya lewat perkataan saja karena telah dibuat tak berdaya oleh Abrahah. Namun, Aws tidak pernah menggoyahkan keyakinannya dalam memperjuangkan kota Mekkah, meskipun dihadapkan pada cobaan dan rintangan yang sangat besar. Bahkan ketika dihadapkan pada penangkapan, penyiksaan, dan akhirnya hukuman mati yang brutal, Aws tetap setia pada prinsip-prinsipnya dan menolak untuk menyerah.

3. Penyayang



Gambar karakter

“Aku akan melindungi Mekkah dan keluarga kita yang berharga”

13:03

Adegan ini menggambarkan kedekatan antara Aws dengan keluarga barunya. Pada adegan tersebut ayah Aws bersikeras untuk ikut mempertahankan kota Mekkah melawan pasukan Abrahah karena tak tahan hanya dengan menonton dan membiarkan pasukan Abrahah menghancurkan kota Mekkah. Namun hal tersebut tidak dibiarkan oleh Aws, tidak seharusnya orang tuanya yang tinggal untuk menahan pasukan Abrahah sementara penduduk Mekkah mengungsi, maka dari itu Aws mengatakan bahwa dirinyalah yang paling cocok untuk melakukan tugas tersebut. Dengan berbekal pengalaman bertarungnya pada masa kecilnya dulu, Aws berusaha meyakinkan orang tuanya agar membiarkannya untuk menggantikan ayahnya dalam melindungi keluarganya dan kota Mekkah, juga sebagai bentuk penebusan atas dosanya yang dulu.

Pengorbanan yang dilakukan Aws tidak hanya menunjukkan cinta yang besar terhadap keluarganya, tetapi juga menggambarkan nilai-nilai tanggung jawab, dan ketabahan dalam menghadapi kesulitan hidup.

4.2.2 Watak Tokoh Tambahan

1. Tokoh Abrahah

Abrahah digambarkan sebagai tokoh yang sombong dan angkuh yang seringkali merendahkan orang lain merasa lebih unggul, dan seringkali tidak menghargai perasaan atau kepentingan orang lain. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari adegan berikut.



Gambar karakter

“Saya pikir saya ingin melihat seberapa besar murka Tuhanmu itu”

20:00

Adegan ini menggambarkan tokoh Abrahah dengan karakteristik sifat sombong dan angkuh yang begitu kuat dalam kepribadiannya. Sifat ini umumnya dimiliki oleh karakter antagonis dalam cerita dan seringkali menyebabkan konflik. Kesombongan dan keangkuhan Abrahah dapat terlihat dalam kutipan “saya pikir saya ingin melihat seberapa besar murka Tuhanmu itu,” Berdasarkan kutipan tersebut menunjukkan bahwa dia memiliki sifat sombong dan angkuh, tidak hanya merendahkan warga Mekkah tetapi dia juga berani menantang Tuhan dengan perkataannya tersebut. Sifat tersebut seringkali tidak memperhatikan perasaan orang lain, dan cenderung mengabaikan konsekuensi dari tindakannya. Abrahah beranggapan dengan jumlah pasukan yang dimilikinya dan dari semua prestasi kemenangan yang telah dia lalui selama melakukan ekspedisi militer, tidak ada lagi yang dapat mengalahkannya bahkan Tuhan yang diyakini oleh warga Mekkah. Namun, keangkuhannya tersebut menyebabkan dia mengalami kekalahan karena terlalu percaya diri dan tidak menerima saran dari orang lain.

2. Tokoh Zurarah

Pada awal kemunculannya dalam film, Zurarah digambarkan sebagai karakter yang angkuh, merendahkan orang lain dan sering memulai konflik dengan karakter lainnya. Namun sifat baiknya perlahan muncul, sebagaimana dalam adegan berikut.



Gambar karakter

“Ya sudah, aku akan berperang denganmu.” 36:33

Pada adegan di atas, Zurarah merasa risih dengan Aws yang terus saja mengajaknya untuk ikut berperang melindungi kota Mekkah hingga akhirnya Zurarah memulai perkelahian dengan Aws. Dengan kepandaiannya, Aws berhasil membuat Zurarah mengakui kemampuannya dan bersedia membantu teman lamanya itu untuk melindungi kota Mekkah. Selain itu, salah satu yang menjadi faktor perubahan sifat yang dialami oleh Zurarah ialah karena rasa pedulinya terhadap teman lamanya. Selama masa peperangan Zurarah tak pernah berpindah dari sisi Aws bahkan tak pernah menunjukkan rasa takutnya terhadap Abrahah.

Dengan demikian, perubahan sifat peduli pada tokoh Zurarah dapat membantu

membangun karakter secara lebih mendalam dan kompleks. Ketika seorang karakter menunjukkan perasaan peduli, itu menambah dimensi emosional dan moral pada karakter tersebut. Penonton dapat melihat sisi-sisi yang lebih manusiawi dari karakter tersebut, yang memperkuat ikatan emosional antara penonton dan karakter.

3. Tokoh Musab

Musab merupakan seorang komandan yang memimpin pasukan sukarelawan Makkah untuk melawan tentara Abrahah. Kecakapannya dalam pertempuran dan pegalamannya dalam berperang membuat para pasukan kota Makkah merasa lebih tenang walaupun akan melawan musuh yang jauh lebih kuat dari mereka. Musab tidak hanya memiliki kepercayaan diri tinggi, tetapi juga memiliki sifat yang peduli, hal ini dapat dilihat dari adegan berikut.



Gambar karakter

“Jangan pedulikan aku! Pergi!.” 01:10:19

Adegan ketika peperangan tengah berlangsung, Aws, Zurarah dan Nizar terkepung oleh pasukan Abrahah sehingga tidak memiliki celah untuk melarikan diri hingga akhirnya komandan Musab datang menggunakan kudanya untuk mengalahkan pasukan Abrahah. Berdasarkan kutipan di atas komandan Musab mencoba menjadi umpan agar Aws dan yang lainnya dapat melarikan diri dengan selamat. Kombinasi antara percaya diri yang tinggi dan kepedulian yang tulus membuat komandan Musab menjadi pemimpin yang sangat dihormati oleh pasukannya. Komandan Musab tidak hanya menjadi simbol kekuatan dan kebijaksanaan, tetapi juga simbol harapan dan perubahan positif bagi pasukannya. Karakternya menunjukkan bahwa seorang pemimpin sejati adalah seseorang yang tidak hanya memiliki kepercayaan diri yang kuat, tetapi juga memiliki hati yang baik dan peduli terhadap kebutuhan orang lain.

4. Tokoh Nizar

Nizar merupakan seorang veteran dalam peperangan sama seperti komandan Musab. Keterampilannya dalam berpedang dan pegalamannya dalam berperang membuatnya diberi kepercayaan untuk memimpin sebagian dari pasukan kota Makkah. Nizar memiliki sifat keterbukaan yang cenderung berbicara secara jujur, terbuka, dan transparan tentang pikiran dan perasaannya. Hal ini dapat dilihat dari adegan berikut.



Gambar karakter

“Orang baik sepertimu akan dibutuhkan di masa depan kelak.”

10:15

Adegan di atas memperlihatkan interaksi antara Nizar dan Aws. Dari interaksi tersebut Nizar mengambil kesimpulan bahwa Aws merupakan orang yang baik yang rela berkorban demi kota Mekkah dan Nizar tidak segan menyampaikan apa yang dirasakan terhadap Aws. Nizar merupakan orang yang tidak pandai berbicara di depan banyak orang dan memiliki keterbatasan intelektual. Meskipun tidak memiliki kecerdasan atau pengetahuan yang luas, dia memiliki sikap yang sangat terbuka terhadap dunia di sekitarnya. Sifat keterbukaannya memungkinkan dia untuk memengaruhi kehidupan orang-orang di sekitarnya dengan cara yang unik dan positif.

5. Tokoh Hisyam

Hisyam merupakan teman dekat Aws selama peperangan. Hisyam digambarkan sebagai karakter yang periang. Hal ini terlihat pada saat pasukan kota Mekkah berkumpul sebelum peperangan untuk mendengarkan arahan dari komandan Musab. Hisyam mampu membuat orang disekitarnya tertawa karena tingkahnya yang lucu. Dapat dilihat dari adegan berikut.



Gambar karakter

“Anda bilang “menjadi gesit”, tapi lihatlah aku wahai komandan”

05:21

Pidato yang disampaikan komandan Musab terhenti sejenak karena suara bising yang dibuat oleh Hisyam. Hisyam membawa senjata yang berlebihan sebagai bentuk perlindungan dirinya karena takut akan dikalahkan oleh pasukan Abrahah hingga senjata-senjatanyapun berjatuh dan akhirnya dia mendapat teguran untuk mengembalikan beberapa senjata agar dia dapat menjadi gesit. Sebagaimana dalam kutipan di atas Hisyam menjawab teguran komandan Musab dengan mengatakan bahwa dirinya tidak akan menjadi gesit walaupun dia mengembalikan senjata tersebut karena tubuhnya yang gemuk. Perkataannya tersebut seketika membuat orang-orang disekitarnya tertawa.

Dalam cerita ini, karakter Hisyam mampu membawa suasana ceria ke dalam situasi apapun dan menciptakan atmosfer yang positif di sekitarnya. Karakter dengan sifat periang

seringkali menjadi elemen yang menyegarkan dan menyenangkan, serta dapat memberikan kontras yang menarik terhadap suasana yang mungkin gelap atau tegang.

6. Tokoh Abdul Muthalib



Gambar karakter

“Kau akan ditimpa oleh kemurkaan-Nya.” 19:52

Adegan di atas menggambarkan bahwa Abdul Muthalib memiliki sifat pemberani. Terlihat saat Abdul Muthalib berbicara dengan Abrahah agar dia segera membatalkan serangannya ke kota Makkah. Dengan keberaniannya, Abdul Muthalib yang tengah berada di markas musuh tak segan-segan untuk memperingatkan Abrahah bahwa tindakannya tersebut dapat mendatangkan murka Tuhan, namun Abrahah tidak mempedulikan peringatan tersebut. Keberaniannya menjadikan dia tidak mundur ketika dihadapkan pada rintangan atau bahaya, tetapi justru menunjukkan keberanian untuk bertindak dan melangkah maju meskipun dalam situasi yang sulit atau menakutkan.

4.3 Pelukisan Karakter Tokoh

4.3.1 Teknik Cakapan

Teknik cakapan merupakan penggambaran karakter tokoh dalam cerita melalui percakapan dan dialog yang dilakukan.



Pelukisan tokoh

“Saya pikir saya ingin melihat seberapa besar murka Tuhanmu itu”
20:00

Tokoh Abrahah dalam dialog di atas menunjukkan sifat sombongnya kepada Abdul Muthalib. Abrahah merasa bahwa tidak ada lagi yang dapat mengalahkannya karena memiliki pasukan terkuat yang pernah ada. Hal ini memperlihatkan sifat angkuhnya dan merasa bahwa apa yang dimilikinya memungkinkan dia untuk melakukan apa saja bahkan sampai menghina Tuhan tanpa peduli konsekuensi atas perkataannya tersebut. Sifat sombong yang ditunjukkan oleh Abrahah mencerminkan ketidaktaatan dan penghinaan terhadap keagungan Tuhan. Dengan menyatakan keinginannya untuk melihat seberapa besar murka Tuhan, Abrahah seolah-olah menganggap dirinya tidak terkalahkan dan tidak takut terhadap hukuman Tuhan.

Sifat juga tercermin dalam keyakinannya bahwa kekuatan militer dan kekayaannya cukup untuk melawan kekuasaan Tuhan. Hal ini menunjukkan ketidakpercayaannya terhadap kekuatan dan keadilan Tuhan, serta kesombongannya yang melampaui batas sebagai manusia.

4.3.2 Teknik Tingkah Laku

Teknik tingkah laku merupakan cara untuk menggambarkan perasaan dan karakter dalam suatu cerita melalui gerakan tubuh, ekspresi wajah dan tindakan.



Pelukisan tokoh

01:09:19

Aws dan Zurarah melukiskan tingkah laku yang dapat mencerminkan kedirian tokohnya masing-masing. Seperti pada adegan yang mencerminkan bahwa Zurarah dan Aws adalah petarung yang hebat, hal ini digambarkan ketika Aws dan Zurarah mampu mengalahkan pasukan gajah Abrahah sehingga membuat pasukan musuh ketakutan dan mampu menaikkan moral pasukan kota Makkah. Keberhasilan mereka dalam pertempuran tersebut tidak hanya menunjukkan keterampilan bertempur yang tinggi, tetapi juga keberanian untuk melawan meskipun dihadapkan pada musuh yang lebih besar dan kuat. Adegan tersebut juga mencerminkan sifat kepemimpinan yang kuat dari kedua tokoh ini. Kedua tokoh ini juga menunjukkan kesetiaan dan keberanian untuk mempertahankan kota dan agama mereka, meskipun dengan risiko yang sangat besar.

4.3.3 Teknik Pikiran dan Perasaan



Pelukisan tokoh

01:31:05

Berdasarkan adegan di atas terdapat pelukisan tokoh menggunakan teknik pikiran dan perasaan. Teknik pikiran dan perasaan dapat dilihat melalui tingkah laku, sikap, pandangan tokoh dan kata-kata. Hal ini tergambar bahwa Aws sangat marah ketika dia terbangun dari pingsannya melihat teman-temannya yang disiksa oleh tentara Abrahah, satu persatu pasukan kota Makkah mulai dibunuh dengan cara diinjak menggunakan gajah, hal tersebut dilakukan oleh Abrahah untuk menunjukkan kehebatannya, hal ini membuat Aws marah.

4.3.4 Teknik Reaksi Tokoh Lain



Pelukisan tokoh

“Orang baik sepertimu akan dibutuhkan di masa depan kelak.”

10:15

Sebagaimana dalam dialog “Orang baik sepertimu akan dibutuhkan di masa depan kelak.” Berdasarkan kutipan di atas merupakan reaksi dari tokoh lain terhadap tokoh Aws. Aws digambarkan sebagai tokoh yang rendah diri dan rela berkorban demi keluarga sehingga tokoh lain merasa kagum dan termotivasi dengan sifatnya tersebut.

4.3.5 Teknik Pelukisan Fisik

Teknik pelukisan fisik merupakan salah satu cara untuk melukiskan karakter tokoh dengan cara menguraikan aspek-aspek fisik mereka, seperti warna kulit, bentuk tubuh dan sebagainya.



Pelukisan tokoh

21:25

Berdasarkan pada adegan di atas, menggambarkan bahwa Nizar merupakan tokoh yang kuat dan perkasa, hal ini ditandai dengan tubuhnya yang besar dan kekar serta terlihat dalam kepandaiannya dalam bertarung. Postur tubuhnya mencerminkan kekuatan fisik yang luar biasa, yang membuatnya menjadi salah satu pejuang yang menakutkan dalam pertempuran. Selain itu, kepandaiannya dalam bertarung menunjukkan bahwa Nizar bukan hanya memiliki kekuatan fisik, tetapi juga kemampuan bertempur yang handal dan strategis. Kombinasi antara kekuatan fisik dan kecerdasan taktis membuat Nizar menjadi sosok yang dihormati dan diandalkan dalam pertempuran.

Referensi

- Ahyar, J. (2019). *Apa itu sastra jenis-jenis karya sastra dan bagaimanakah cara menulis dan mengapresiasi sastra*. DEEPUBLISH.
- Aminuddin, M. (1987). *Pengantar Apresiasi Sastra*. Bandung: Sinar Baru.
- Damara, S. (2010). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dewojati, C. (2012). *Drama: Sejarah, teori, dan penerapannya*. Gadjah Mada University Press.
- Hasniar, H. M. (2024). Nilai-Nilai Sufistik Dalam Buku “Fihi Ma Fihi” Karya Jalaluddin Rumi (Pendekatan Semiotika). *Jurnal Sarjana Ilmu Budaya*, 4(01), 18.
- Jabrohim. (2015). *Teori penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kholifah, S. &. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif : Berbagi Pengalaman dari Lapangan*. Depok: Rajawali Pers.
- Lauma, A. (2017). UNSUR-UNSUR INTRINSIK CERITA PENDEK "PROTES" KARYA PUTU WIJAYA. *Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi*, 1(5).
- , L., Haeriyah, & Ilham Ramadhan. (2024). CHARACTER OF THE MAIN CHARACTER IN THE NOVEL LAA ANAAM BY IHSAN ABDUL QUDDUS (An INTRINSIC REVIEW). *Jurnal Sarjana Ilmu Budaya*, 4(01), 1-16. Retrieved from <https://journal.unhas.ac.id/index.php/jsbsk/article/view/32906>
- Masnani, S. W. (2023). Kepribadian Tokoh Dalam Film Al-Fiil AlAzraq: Suatu Pendekatan Psikologi Sastra. *Jurnal Sarjana Ilmu Budaya*, 3(2), 38.
- Masnani, S. W. (2023). Kritik Sosial Dalam Novel Lan Amuta Suda Karya Jihad Al Rajby Suatu Pendekatan Sosiologi Sastra. *Jurnal Sarjana Ilmu Budaya*, 3(03), 52.
- Nurgiyantoro, B. (2007). *Teori pengkajian fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University.
- Oemaryati.B. (1962). *Roman Atheis Sebuah Pengantar*. Jakarta: Gunung Agung.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film-Edisi 2*. Montase Press.
- Ratna, N. K. (2008). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Saintikom, 10, (03).
- Saini, K. M. (1986). *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia, 14.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sitti Wahidah Masnani, S. W. (2023). Pencarian Spiritual dalam Novel Wo AiNi Allah Karya Vanny Chrisma W. *Jurnal Sarjana Ilmu Budaya*, 3(3), 29.
- Stanton, R. (2007). *Teori Fiksi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suroto. (1989). *Teori dan Bimbingan Apresiasi Sastra Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Vera, N. (2014). *Semiotika dalam riset komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Wibowo, I. (2013). *Semiotika Komunikasi : Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

Zuhriah (2018). Changes in the Pattern Formations of *Qasidah Burdah* by Imam Al-Būṣīry. In: Abdul Wahab, M., Ahmad Zakaria, R., Hadrawi, M., Ramli, Z. (eds) Selected Topics on Archaeology, History and Culture in the Malay World. Springer, Singapore.
https://doi.org/10.1007/978-981-10-5669-7_20