

PENERAPAN TEKNIK NARATIF OMNISCIENT NARRATION PADA ALIH WAHANA KISAH PEWAYANGAN EKALAYA DALAM FILM ANIMASI “ARCHER”

Adynda Dafana Aisyah

Program Studi Animasi ISI Yogyakarta, Bantul, Indonesia
Email: adyndadafana@gmail.com

Kathryn Widhiyanti

Program Studi Animasi ISI Yogyakarta, Bantul, Indonesia
Email: kathryn@isi.ac.id

Nuria Indah Kurnia Dewi

Program Studi Animasi ISI Yogyakarta, Bantul, Indonesia
Email: nuriaindah@isi.ac.id

ABSTRAK

Generasi muda lebih menyukai hal yang modern. Oleh karena itu, pengetahuan akan budaya tradisional semakin menurun, terutama tentang wayang. Proyek riset ini bertujuan untuk melestarikan budaya tradisional dengan memanfaatkan media modern, yakni film animasi 3D. Kisah pewayangan Ekalaya dari *Epos Mahabarata* dipilih sebagai subjek alih wahana dalam film animasi berjudul “ARCHER”. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif menggunakan analisis naratif. Penelitian ini berfokus pada penerapan teknik naratif *Omniscient Narration* sebagai strategi kunci untuk menyampaikan pesan secara mendalam, terutama dalam menampilkan latar belakang, motivasi, serta sudut pandang tokoh lain terhadap karakter utama. Proyek ini berfokus pada luaran pra produksi (meliputi *storybible*, skenario, *storyboard*, dan *animatic*), implikasi dan kesimpulan utama dari penerapan riset ini adalah bahwa teknik naratif *Omniscient Narration* terbukti memainkan peranan krusial dalam menciptakan kedalaman cerita. Teknik ini berhasil menjadi solusi untuk mengartikulasikan motivasi dari sudut pandang karakter.

Kata kunci: Teknik Naratif, Omniscient Narration, Alih Wahana, Pewayangan, Kisah Ekalaya.

Pendahuluan (*Introduction*)

Wayang merupakan seni pertunjukan tradisional yang berasal dari Indonesia. Secara harfiah, kata wayang, berasal dari bahasa Jawa yang artinya Bayangan. Lebih lanjut lagi wayang adalah rerupan sing kedadeyan saka barang sing ketaman ing sorot (pepadhang). ‘bayangan yang terjadi karena adanya sorot cahaya’. Dalam pertunjukan wayang yang dilihat hanya bayang-bayangnya saja, inilah yang menyebabkan istilah wayang, permainan bayangan. Wayang merupakan salah satu bentuk seni budaya tradisional bangsa Indonesia yang telah tumbuh dan berkembang selama lebih dari 1000 tahun (Mulya et al., 2024).

Mulya (2024) mengutarakan bahwa seni pewayangan sedikit mengalami pergeseran nilai-nilai karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Para guru di sekolah-sekolah dan para orang tua di rumah sudah agak jarang mendongengkan tokoh pewayangan yang

Penerapan Teknik Naratif Omniscient Narration Pada Alih Wahana Kisah Pewayangan Ekalaya Dalam Film Animasi “Archer”

mempunyai nilai luhur. Bahkan bagi anak muda jaman sekarang pagelaran wayang sudah dianggap kuno dan kurang diminati. Akibatnya masalah ini akan lebih parah lagi menimpa generasi yang akan datang karena lunturnya pendidikan melalui sarana kebudayaan asli tanah air.

Generasi muda lebih menyukai sesuatu yang *modern* dan berbau teknologi. Semangat akan mempelajari ilmu dan budaya sudah jarang sekali terlihat dalam diri masyarakat zaman sekarang (Ratri, 2022). Oleh karena itu penulis ingin mengangkat kisah Ekalaya dari Epos Mahabarata sebagai bentuk penyaluran inspirasi serta pembelajaran moral kepada penonton. Cerita yang akan dialih wahanakan adalah cerita dari buku karya sastrawan India yang bernama Cornelia Sorabji yang berjudul “*INDIAN TALES OF THE GREAT ONES: Amon Men, Woman, and Bird people*”.

Dalam pembuatan film, teknik naratif memiliki peran besar. Menurut Maulana (2022) teknik bercerita naratif pada film dibagi menjadi dua, yaitu *Restricted Narration* dan *Omniscient Narration*. *Restricted* merupakan teknik bercerita yang terbatas, sedangkan menurut Putri (2019) *Omniscient narration* merupakan penceritaan tak terbatas. Pola ini memberikan ruang kepada penonton yang ditempatkan sebagai maha tahu. Penonton mengetahui banyak sumber informasi cerita melalui shot dan karakter lainnya. Al-Alami (2019) menjelaskan bahwa teknik *narrative* ini membuat narator memiliki akses untuk mengeksplor penuh perasaan karakter dari berbagai sudut pandang secara bebas.

Omniscient narration atau penceritaan tak terbatas ini merupakan cara menyampaikan informasi cerita yang dilakukan pembuat film dalam menyampaikan filmnya kepada penonton (Widhi. D, 2022). Penceritaan tak terbatas adalah informasi cerita yang tak terbatas hanya pada satu karakter saja. Penonton bebas mendapatkan akses informasi cerita dari sisi mana pun. Kamera dapat meloncat dari satu karakter ke tokoh yang lain dan bebas menangkap segala peristiwa atau objek apa pun. Penonton dapat mengetahui, melihat, serta mendengar lebih banyak dari semua karakter yang ada dalam cerita filmnya. Hal ini tentu akan memancing rasa ketegangan para penonton untuk melihat bagaimana reaksi seorang karakter ketika mengetahui atau menghadapi sesuatu yang sebelumnya tidak diketahui atau duga. Penceritaan tak terbatas sering sekali digunakan dalam cerita atau adegan film yang mengandung unsur ketegangan (Pratista, 2017).

Fokus penelitian ini adalah bagaimana proses penerapan teknik naratif *Omniscient Narration* pada proses pengalihwahanaan kisah pewayangan Ekalaya ke dalam film animasi “*Archer*”.

Tujuan penelitian ini adalah menerapkan teknik naratif *Omniscient Narration* ke dalam film animasi sebagai upaya penyampaian pesan dan sudut pandang karakter. Penelitian ini juga memanfaatkan media modern untuk menghidupkan kembali minat generasi muda terhadap budaya tradisional, khususnya dalam kesenian wayang. Peneliti memilih kisah pewayangan tokoh Ekalaya dari Epos Mahabarata ke dalam bentuk Animasi 3D. Manfaat penelitian ini adalah sebagai referensi bagaimana teknik naratif berperan dalam pembuatan suatu film animasi.

Teori dan Metodologi (*Theory and Methods*)

Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif menggunakan analisis naratif. Alasan utama penggunaan pendekatan dan metode ini adalah untuk memahami proses interpretasi dan transformasi bagaimana sebuah karya sastra (kisah pewayangan Ekalaya) dialih wahanakan menjadi naskah yang untuk film animasi. Secara spesifik, penelitian ini berupaya membedah bagaimana teknik naratif, yakni *Omniscient Narration*, dalam memengaruhi struktur penceritaan, lalu menerapkannya dalam naskah/skenario film Animasi.

Pengumpulan data dilakukan secara komprehensif melalui studi literatur mengenai teori naratif, teknik alih wahana, dan konteks kisah Ekalaya. Proses pengalihan wahana sendiri bisa disebut sebagai peralihan satu kesenian ke dalam bentuk kesenian yang lain. Misalnya pengubahan, cerita pendek menjadi drama, puisi menjadi lagu, novel menjadi film, dan sebagainya (Praharwati, 2017). Wahana diartikan juga sebagai medium yang dipergunakan untuk mengungkapkan, mencapai, atau memamerkan gagasan atau perasaan Damono (2018).

Pada buku “Metode Penelitian Kualitatif” Hanif Hasan (2025), dijelaskan bahwa analisis naratif adalah metode penelitian kualitatif yang berfokus individu menceritakan pengalaman mereka. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan analisis naratif terhadap naskah sastra dari kisah Ekalaya. Adapun objek analisis naratif berasal dari kisah “*A Man Who Made Himself an Archer*” dari buku karya sastrawan India yang bernama Cornelia Sorabji yang berjudul “*INDIAN TALES OF THE GREAT ONES: Amon Men, Woman, and Bird-People*”.

Menurut Pratista (2017) teknik naratif *Omniscient Narration* membuat penonton bebas mendapatkan akses informasi pada cerita dari sisi mana pun. Kamera dapat meloncat dari satu tokoh ke tokoh yang lain dan bebas menangkap segala peristiwa atau objek apapun. Penonton dapat mengetahui, melihat serta mendengar lebih banyak dari semua karakter yang ada dalam cerita filmnya. Penonton dapat mengetahui secara persis apa yang akan terjadi kemudian, namun tidak demikian dengan para tokoh dalam cerita filmnya. Hal tersebut tentu akan memancing rasa ketegangan penonton untuk melihat bagaimana reaksi karakter ketika mengetahui sesuatu yang sebelumnya tidak diketahui atau duga.

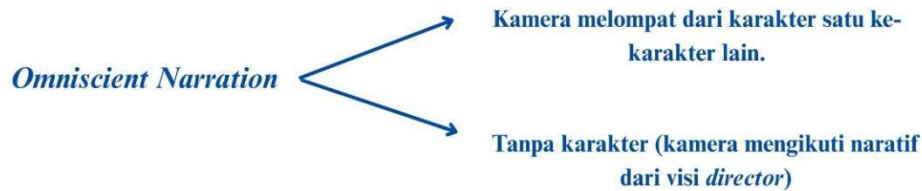
Luaran penelitian ini adalah produk pra-produksi animasi, meliputi skenario, storybible, storyboard, dan animatic. Diharapkan hasil akhir ini berfungsi sebagai validasi atas bagaimana teknik *Omniscient Narration* diterapkan dalam proses alih wahana kisah pewayangan Ekalaya menjadi animasi 3D “Archer”.

Hasil dan Pembahasan (*Finding and Discussion*)

3.1 Narrative Dalam Film Archer

Penerapan Teknik Naratif Omniscient Narration Pada Alih Wahana Kisah Pewayangan Ekalaya Dalam Film Animasi “Archer”

Menurut Widhi (2022), perbedaan unsur naratif ini bisa dilihat dari bagaimana pembuat film meletakkan “kamera” sebagai alat menceritakan sudut pandangnya.



Gambar 1 Omniscient Narration.

Dalam buku Cornelia Sorabji “*INDIAN TALES OF THE GREAT ONES: Amon Men, Woman, and Bird-People*”, pada kisah “*A Man Who Made Himself an Archer*” diceritakan bahwa Ekalaya meminta Drona untuk mengajarnya cara untuk memanah tetapi Drona menolak permohonan Ekalaya karena Drona hanya boleh mengajar para pangeran. Ekalaya yang sedih pergi ke hutan lalu membangun patung Drona, ia belajar secara mandiri dengan memanfaatkan alam. Walau sudah ditolak mentah-mentah, Ekalaya tetap berdoa dan menghormati patung Drona selayaknya murid menghormati gurunya.

Hingga suatu hari Ekalaya tidak sengaja memanah anak anjing di hutan. Hal tersebut dilihat oleh murid-murid Drona. Ketika murid Drona bertanya siapakah Ekalaya ini. Ekalaya mengaku bahwa dirinya adalah murid Drona. Murid Drona segera melaporkan kejadian ini pada gurunya. Drona pun datang menghampiri Ekalaya dan menanyakan hal yang sama. Ekalaya juga tetap menjawab bahwa ia adalah murid Drona. Drona berkata bahwa ia ingin meminta persembahan sebagai guru. Ekalaya dengan senang hati bertanya apa yang Drona inginkan. Drona menginginkan kedua ibu jari Ekalaya. Ekalaya yang sudah berjanji akan memenuhi permintaan Drona pun dengan sedih hati memotong kedua ibu jarinya. Dengan begitu, Ekalaya kehilangan kemampuan memanah nya selamanya.

Hasil analisis naskah “*A Man Who Made Himself an Archer*” karya Cornelia Sorabji, teknik naratif *Omniscient Narration* digunakan dalam mendukung penceritaan. *Omniscient Narration* dalam naskah ini merupakan bentuk sudut pandang orang ketiga, ditunjukkan dalam kalimat “dia, ia, mereka”. Menurut Chougule (2018), teknik *Omniscient Narration* membuat Narrator memiliki peran sebagai tuhan dalam cerita. Melalui naratif *Omniscient Narration*, *Story Teller* akan menjadi pembicara untuk cerita. Identitas narrator tidak disebutkan, tetapi dia akan tahu segalanya mengenai perasaan karakter lalu menyampaikannya kepada pembaca/penonton.

Pada konteks film Archer, kamera akan berpindah pindah dari karakter Ekalaya menuju karakter Arjuna dan Drona. Perpindahan adegan ini secara aktif mengimplementasikan teknik *Omniscient Narration* atau Naratif Tak Terbatas. Perpindahan perspektif yang fluid ini memungkinkan penonton untuk memperoleh akses informasi secara komprehensif mengenai motivasi internal dan konflik rahasia setiap tokoh. Misalnya,

kamera dapat menunjukkan ketulusan pengabdian Ekalaya di satu *shot*, lalu segera beralih ke ekspresi keraguan dan kecemburuan yang disembunyikan oleh Arjuna, atau menampilkan dilema moral dan politik yang dihadapi Guru Drona. Akses penuh dan tak terbatas ini menciptakan ironi dramatik dan ketegangan naratif, karena penonton mengetahui ancaman yang timbul dari persaingan tersembunyi tersebut, padahal para karakter di layar tidak sepenuhnya menyadari keseluruhan dinamika kekuasaan yang sedang bekerja.

3.2 Kisah Pewayangan Ekalaya

Meskipun kisah Ekalaya memiliki beberapa versi, seperti versi sastra india dan pewayangan jawa, keduanya tetap memiliki kesamaan dalam menggambarkan karakter Ekalaya. Kesamaan mendasar ini meliputi keteguhan hati, ketulusan pengabdian, serta etos kerja keras yang luar biasa untuk menguasai ilmu memanah meskipun ditolak sebagai murid langsung oleh Drona. Maka dari itu, penulis akan membuat film Animasi dengan tokoh Ekalaya dan tetap menyampaikan pesan moral yang sama. Pesan tersebut berpusat pada dua nilai universal: kerja keras yang tak kenal lelah sebagai kunci pencapaian keterampilan, dan pengabdian tulus seorang murid kepada gurunya, bahkan hingga pengorbanan tertinggi, sehingga relevansi kisah Ekalaya dapat diterima oleh audiens.

Berikut sinopsis kisah Ekalaya pada film “Archer”:

“Seorang pemuda yang berasal dari kasta rendah datang dari negeri yang jauh hanya untuk menemui Guru Drona, seorang guru pemanah terbaik yang mengajar para pangeran. Pemuda itu bernama Ekalaya, ia memohon kepada Drona untuk mengangkatnya menjadi salah satu muridnya. Tetapi Drona menolak Ekalaya, salah satu alasan yang kuat adalah karena ia sudah berjanji untuk melatih para pangeran saja, sedangkan Ekalaya berasal dari kasta rendah. Dengan itu, Ekalaya ditolak mentah-mentah lalu mendapat ejekan dan hinaan dari Drona dan muridnya.

Semangat Ekalaya tak padam, ia pergi ke hutan dan membangun patung Drona. Disana, ia berlatih sembari berdoa kepada Drona, berharap mendapat karunia dari sang guru. Hari demi hari ia berlatih dengan memanfaatkan alam dan binatang. Hingga suatu hari ia memanah seekor harimau di hutan. Tindakannya tersebut dilihat oleh Arjuna, murid kesayangan Drona.

Arjuna yang melihat kejadian ini bertanya siapa yang mengajari Ekalaya memanah. Ekalaya menjawab bahwa Drona adalah gurunya. Mendengar itu, murid Drona menganggap Drona telah mengingkari janjinya. Mereka segera membawa Ekalaya untuk menemui Guru Drona.

Guru Drona yang mendengar kejadian barusan merasa kesal, ia marah karena Ekalaya telah mengaku-ngaku sebagai muridnya. Arjuna yang melihat Ekalaya tetap bersikeras menjadi marah. Mereka berdua bertarung hingga Drona menghentikan mereka berdua. Drona yang kagum sekaligus takut dengan bakat Ekalaya menyuruh Ekalaya untuk memotong ibu jarinya jika ingin diangkat sebagai murid. Dengan berat hati Ekalaya memotong ibu jarinya”.

Penerapan Teknik Naratif Omniscient Narration Pada Alih Wahana Kisah Pewayangan Ekalaya Dalam Film Animasi “Archer”

3.3 Naskah

Menurut Putri (2019) skenario film memiliki peran yang sangat penting karena skenario merupakan patokan dalam membuat film. Cara skenario berkomunikasi adalah cara bertutur, ada tema, tokoh, cerita yang akan diaudio visualkan yang pada akhirnya mengkomunikasikan suatu pesan implisit maupun eksplisit secara dramatik. Hanya dengan durasi yang singkat, sekali penayangan, dan bagaimana menyampaikan pesan melalui cerita singkat yang penuh makna. Pekerjaan seorang penulis skenario adalah menciptakan sebuah cerita dan skenario lengkap dengan dialog serta deskripsi visualnya.

Berikut beberapa potongan naskah film animasi “Archer” yang menunjukkan penceritaan tak terbatas:

DRONA

Bahaya. Bakatnya terlalu berbahaya.
Ucap Drona dalam hatinya.

NARATOR

Bagi drona, muridnya Arjuna lah yang harus menjadi pemanah terbaik. Ketakutan dan kecemasan Drona memberikan ide jahat dalam pikirannya.

Seringai muncul di bibir Drona, ia berjalan mendekati Ekalaya.

Dalam dialog tersebut, penulis menunjukkan sudut pandang karakter lain terhadap karakter utama. Dengan dialog tersebut, penonton akan mengetahui perasaan sebenarnya karakter Drona terhadap Ekalaya, namun tanpa diketahui karakter Ekalaya itu sendiri. Menurut Samtrimandasari (2023) unsur dramatik terjadi akibat adanya batasan informasi cerita yang disajikan oleh pembuat film. Rasa tegang terjadi jika pembuat film menggunakan teknik penceritaan tak terbatas.

Arjuna memperhatikan genggamannya yang tengah memegang anak panah. Ekspresinya gelisah.

ARJUNA

Entahlah guru, belakangan ini aku teringat dengan bocah kaum Nishada itu. Sungguh..memikirkannya membuat perasaanku tidak nyaman.

DRONA

Tenanglah Arjuna, dibandingkan dengan dirimu yang mahir, kaum rendahan sepertinya bahkan tidak akan tau cara membidik seekor burung.

NARATOR

Mendengarnya, Arjuna merasa sedikit lega. Namun, jauh di dalam lubuk hatinya ia masih menyimpan perasaan yang mengganjal.

Gambar 2 merupakan sudut pandang karakter Arjuna dan Drona terhadap Ekalaya. Penulis menampilkan rasa resah Arjuna terhadap Ekalaya sebagai pembuka sebelum konflik terjadi. Menurut Fatoni (2025) sudut pandang memiliki peranan yang krusial dalam drama, berfungsi sebagai sarana bagi penulis untuk mengarahkan penonton dalam memahami alur cerita dan karakter yang ada. Dengan pemilihan perspektif yang tepat,

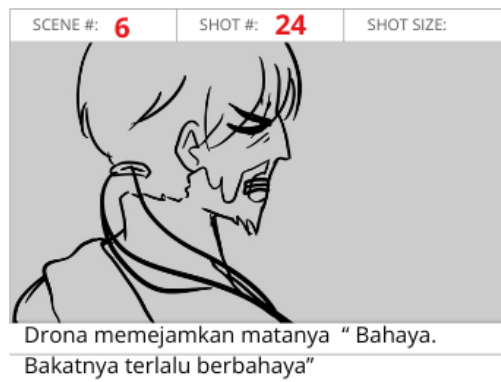
penulis dapat menciptakan suasana yang sesuai, menentukan kredibilitas karakter, serta menarik perhatian audiens.



Gambar 2 Storyboard Animasi “Archer”
Potongan Storyboard “Archer” Scene 6 shot 25.

3.4 Shot dalam film

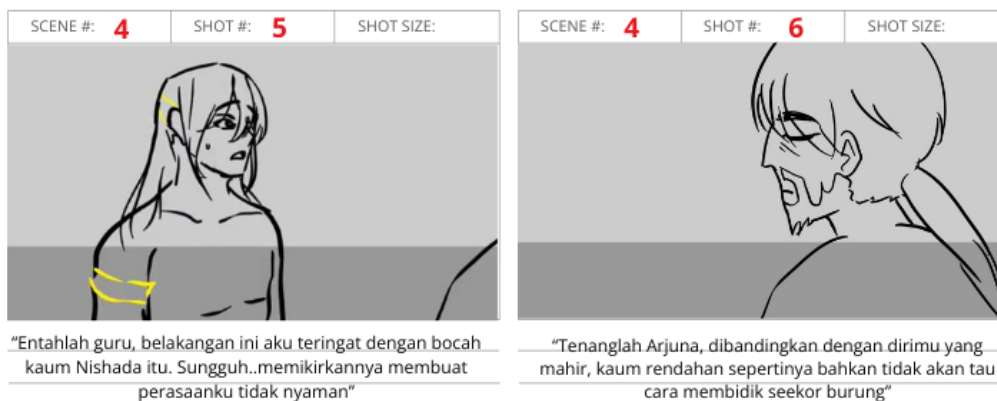
Penceritaan tak terbatas tidak mengikuti satu karakter saja. Hal tersebut membuat penonton mengetahui berbagai peristiwa yang dialami berbagai karakter. Dengan demikian, informasi yang dimiliki penonton akan banyak. Bahkan penonton dapat mengetahui informasi karakter lain tanpa karakter lainnya tau. Hal tersebut akan menimbulkan efek dramatik ketegangan bagi penonton (Samtrimandasari, 2023)



Gambar 3 Storyboard Animasi “Archer”
Potongan Storyboard “Archer” Scene 6 shot 24 dan 25.

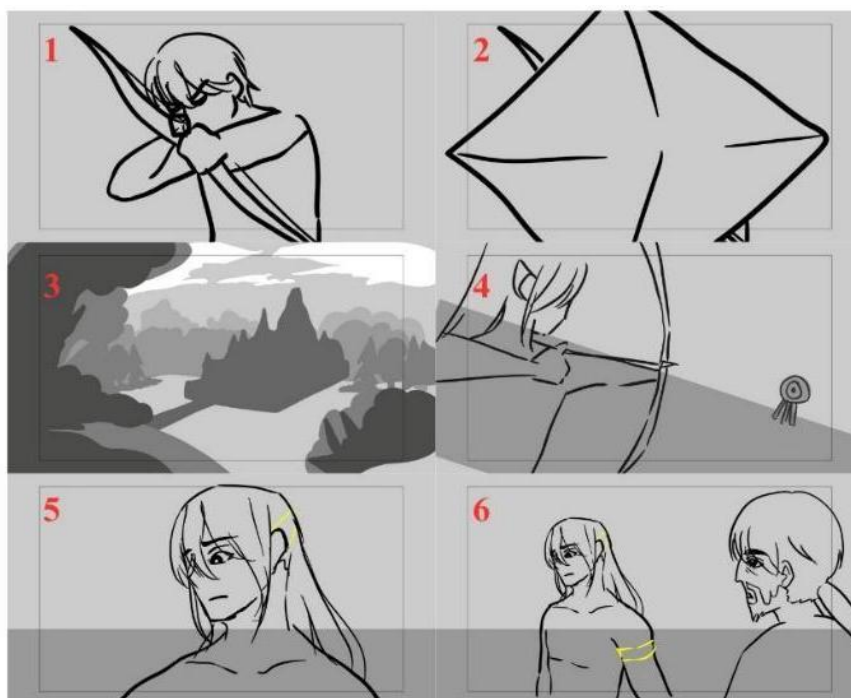
Pada gambar 3, penonton diperlihatkan sudut pandang Drona terhadap Ekalaya. Adegan menunjukkan Drona terkejut melihat bakat memanah Ekalaya. Dalam pikiran Drona, muridnya Arjuna lah yang harus menjadi pemanah terbaik. Oleh karena itu, ia terpikirkan ide jahat untuk merendam bakat Ekalaya, yaitu dengan menyuruhnya memotong ibu jarinya.

Penerapan Teknik Naratif Omniscient Narration Pada Alih Wahana Kisah Pewayangan Ekalaya Dalam Film Animasi “Archer”



Gambar 4 Storyboard Animasi “Archer”
Potongan Storyboard “Archer” Scene 4 shot 5 dan 6.

Shot 5 dan 6 pada gambar 4 menunjukkan keresahan karakter Arjuna terhadap Ekalaya. Tanpa karakter Ekalaya ketahui, disini karakter Arjuna mengalami “*overthinking*” terhadap karakter Ekalaya hingga mengganggu proses latihannya.



Gambar 5 Layout Storyboard Animasi “Archer”
Susunan Storyboard “Archer”.

Pada *scene* diatas, terjadi transisi/perpindahan sudut pandang dari karakter Ekalaya ke-karakter Arjuna. Sebelumnya, adegan menunjukkan sudut pandang karakter Ekalaya yang tengah berlatih di hutan sembari berdoa kepada patung Drona. Penonton akan diperlihatkan karakter *development* Ekalaya yang tadinya tidak mahir dalam memanah menjadi pandai karena hasil latihannya. Setelah itu terjadi transisi menggunakan shot

anak panah yang terbang menuju kamera lalu digantikan oleh establishing shot istana. Pada saat itu, sudut pandang sudah berubah menuju karakter Arjuna. Penonton akan diperlihatkan sisi Arjuna yang terus menerus merasa resah terhadap karakter Ekalaya. Disitulah karakter Drona muncul untuk menenangkan Arjuna. Karakter Drona meyakinkan Arjuna bahwa Ekalaya tidak akan mampu menandinginya. Padahal dari adegan sebelumnya sudah ditunjukkan bahwa karakter Ekalaya sudah mahir memanah.

Penonton dapat melihat/mencerna dua adegan itu secara langsung. Penonton dapat memahami/mendapatkan informasi dari berbagai sudut pandang karakter yang dimana karakter di dalamnya sendiri tidak tahu. Menurut Himawan Pratista (2017), teknik naratif ini akan membuat rasa penasaran penonton selalu terusik, menunggu bagaimana reaksi para tokohnya.

Temuan penelitian ini memiliki korelasi yang signifikan dengan studi yang dilakukan oleh Hamzah (2023), yang mengemukakan bagaimana teknik naratif Naratif Mahatahu (*Omniscient Narration*) beroperasi secara fungsional dalam film bergenre *heist* (Mencuri Raden Saleh dan Ocean's Eleven). Penelitian ini memperkuat hal tersebut dengan menunjukkan fungsi yang sama yaitu dengan memberikan akses informasi pada penonton mengenai sudut pandang karakter melalui teknik naratif *Omniscient Narration*. Secara fungsional, kami menyimpulkan bahwa teknik ini adalah instrumen naratif yang sangat efektif untuk mengartikulasikan motivasi yang terpendam (misalnya, kecemburuan Arjuna atau dilema Drona) dan, yang terpenting, menciptakan ironi dramatik yang mampu memicu ketegangan dan antisipasi kuat pada penonton. Hal ini secara empiris membuktikan bahwa teknik *Omniscient Narration* tidak terbatas pada genre *live-action* kontemporer, melainkan juga sukses diterapkan secara efektif dalam proses alih wahana kisah pewayangan Ekalaya yang berasal dari sastra klasik menjadi format visual animasi 3D "ARCHER."

Simpulan (Conclusion)

Penelitian ini bertujuan menerapkan teknik naratif *Omniscient Narration* ke dalam proses pengalihwahanaan kisah pewayangan Ekalaya menjadi film Animasi 3D berjudul "Archer". Fokus penelitian ini berada pada luaran pra-produksi yaitu *story bible*, naskah dan juga *animatic*. Berdasarkan hasil analisis kualitatif yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa teknik naratif *Omniscient Narration* terbukti memiliki peranan krusial dalam memainkan dramatis cerita. Secara fungsional, teknik ini sangat efektif untuk menunjukkan motivasi/sudut pandang para karakter yang ada dalam cerita. Akses penuh (*all-knowing perspective*) yang diberikan karakter tanpa diketahui oleh karakter lain namun dipahami oleh penonton. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa *Omniscient Narration* adalah instrumen naratif yang sesuai untuk alih wahana sastra klasik ke format visual animasi 3D untuk memperlihatkan sudut pandang karakter.

Keterbatasan penelitian ini berada pada ruang lingkup studinya yang bersifat perspektif dan terbatas pada luaran pra-produksi meliputi *story bible*, naskah dan juga *animatic*.

Penerapan Teknik Naratif Omniscient Narration Pada Alih Wahana Kisah Pewayangan Ekalaya Dalam Film Animasi “Archer”

Hasil penelitian tidak dapat mengukur/memvalidasi apakah penonton umum dapat menangkap sudut pandang karakter (Ekalaya, Arjuna, Drona), atau merasakan intensitas ketegangan dramatik yang diciptakan oleh *Omniscient Narration*.

Untuk menyempurnakan temuan ini, disarankan agar penelitian selanjutnya melanjutkan ke tahap uji validasi. Langkah selanjutnya adalah menyelesaikan proses produksi film animasi “Archer”. Penelitian diharapkan dilanjutkan dengan uji coba audiens. Uji coba ini memiliki tujuan untuk mencari tahu secara kuantitatif apakah penonton, terutama generasi muda benar benar menangkap pesan utama dan memahami kompleksitas sudut pandang dari tokoh tokoh yang ada.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Kami menyampaikan terima kasih yang tulus kepada pihak-pihak yang telah memberikan kontribusi bagi penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih khusus dihaturkan kepada Cornelia Sorabji atas karya tulisnya yang sangat yang telah menjadi sumber inspirasi sekaligus objek kajian utama dalam pelaksanaan penelitian ini.

Referensi (*References*)

- Al-Alami, S. (2019). Point of view in narrative. *Theory and Practice in Language Studies*, 9(8), 911–916. <https://doi.org/10.17507/tpls.0908.03>
- Chougule, R. (2018). *UGC Approved Quarterly Internationl Refereed Journal of English Language, Literature and Criticism UGC Approved Under Arts and Humanities Journal No. 44728*. www.literaryendeavour.org
- Fatoni, A., Wulan, S., & Ningrum, A. (2025). *Asmaraloka: Jurnal Bidang pendidikan, Linguistik, dan Sastra Indonesia ANALISIS STRUKTURAL NASKAH DRAMA BERJUDUL SENJA DENGAN DUA KELELAWAR KARYA KRIDJOMULYO*. 3(1), 2025.
- Hamzah, A., Gunawan, W., & Undiana, N. N. (2023). *Analisis Komparatif Teknik Penceritaan dan Pengembangan Karakter pada Film Mencuri Raden Saleh dan Ocean’s Eleven*. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i2.1>
- Hasan, H. M. A. B. D. A. L. E. A. R. P. A. S. P. M. D. A. A. Y. Y. A. M. A. R. H. (2025). *METODE PENELITIAN KUALITATIF*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Pratista, H. (2017). *MEMAHAMI FILM* (2nd ed.). Montase Press.
- Maulana. (2022). *Analisis Teknik Restricted Narration Dalam Membangun Dramatik Pada Sinematografi Film 1917 Karya Sam Mendes: Vol. XIX* (Issue 2). *Jurnal Kajian Sastra*.
- Mulya, Fauziah, I., & Abstrak, A. I. (2024). NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PAGELARAN WAYANG KULIT. In *Agama Dan Budaya* (Vol. 8, Issue 1). <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/widyacarya/index>
- Praharwati, D. W. (2017). *Ekranisasi Sastra: Apresiasi Penikmat Sastra Alih Wahana*.

- Putri. (2019). *PENULISAN SKENARIO FILM FIKSI “CIPTABIRAWA.”*
- Ratri, E. P. (2022). *Urgensi Pancasila Dalam Menanamkan Jiwa Nasionalisme Pada Generasi Muda Di Era Globalisasi.*
<http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/>
- Samtrimandasari, E. N. A. (2023). Analisis Angle Kamera Point Of View Untuk Membangun Penceritaan Terbatas Dalam Film Searching. In *Jurnal Sense* (Vol. 6, Issue 1).
- Sapardi Djoko Damono. (2018). *Alih Wahana* (1st ed.). PT Gramedia Pustaka Utama.
- Widhi. D, P. N. (2022). ANALISIS STRUKTUR FILM; NARRATIVE DAN NARRATION PADA FILM LAMUN SUMELANG. In *ASKARA* (Vol. 1, Issue 2).

**Penerapan Teknik Naratif Omniscient Narration Pada Alih
Wahana Kisah Pewayangan Ekalaya Dalam Film Animasi
“Archer”**