

**PENERAPAN STRATEGI NARATIF *FLASHBACK* SEBAGAI  
*NARRATIONAL GAP* PADA ANIMASI “LILI PUTIH” UNTUK  
MEMICU UNSUR DRAMATIK *SURPRISE***

*LAPORAN TUGAS AKHIR*

*Untuk memenuhi sebagian persyaratan*

*Mencapai derajat Sarjana Terapan*

*Program Studi D-4 Animasi*



**TUGAS AKHIR**

Oleh:

**Mochammad Yafie Pramata Priyatama**

**NIM 2200042034**

**PROGRAM STUDI D-4 ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2026**

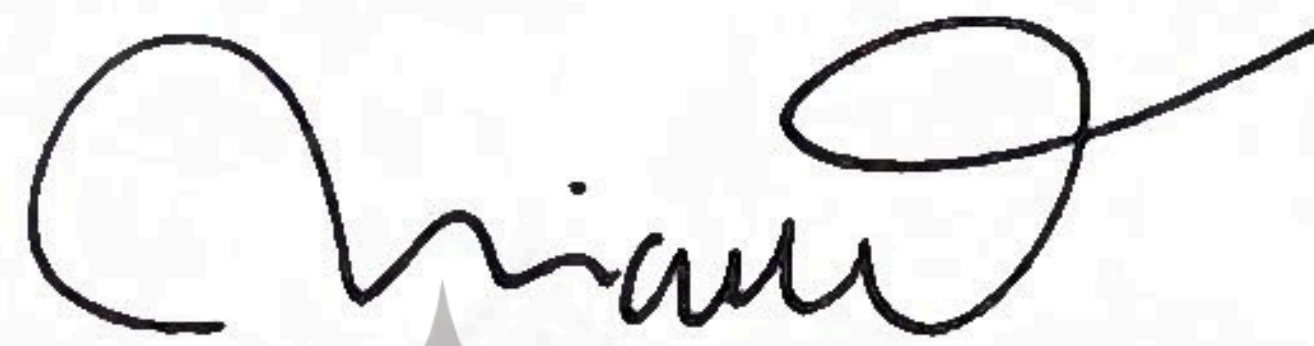
Tugas Akhir berjudul:

**PENERAPAN STRATEGI NARATIF *FLASHBACK* SEBAGAI *NARRATIONAL GAP* PADA ANIMASI “LILI PUTIH” UNTUK MEMICU UNSUR DRAMATIK *SURPRISE***

diajukan oleh **Mochammad Yafie Pramata Priyatama**, NIM 2200042034, Program Studi D-4 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90345), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal .....

**20 MAY 2026**

Pembimbing I/Ketua



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.  
NUPTK 7055766667230243

Pembimbing II/Anggota



Andri Nur Patrio, M.Sn.  
NUPTK 6861753654130092

Cognate/Anggota



Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.  
NUPTK 7455754655230072

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Rusli, S.E., M.Sn.  
NUPTK 7535745646130092

Koordinator Program Studi  
D-4 Animasi



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.  
NUPTK 7055766667230243

**HALAMAN PERNYATAAN  
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Mochammad Yafie Pramata Priyatama**  
No. Induk Mahasiswa : **2200042034**  
Judul Tugas Akhir : **PENERAPAN STRATEGI NARATIF  
FLASHBACK SEBAGAI NARRATIONAL GAP  
PADA ANIMASI “LILI PUTIH” UNTUK  
MEMICU UNSUR DRAMATIK *SURPRISE***

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, ...19 Juni 2026  
Yang menyatakan,



Mochammad Yafie Pramata P.  
NIM. 2200042034

**HALAMAN PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Mochammad Yafie Pramata Priyatama**  
No. Induk Mahasiswa : **2200042034**  
Program Studi : **Sarjana Terapan Animasi**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**PENERAPAN STRATEGI NARATIF *FLASHBACK* SEBAGAI *NARRATIONAL GAP* PADA ANIMASI “LILI PUTIH” UNTUK MEMICU UNSUR DRAMATIK *SURPRISE***

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, ...19 Juni 2022  
Yang menyatakan,



Mochammad Yafie Pramata P.  
NIM. 2200042034

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini secara tulus saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT, puji dan syukur yang tak terhingga atas segala rahmat, hidayah, dan kemudahan yang Engkau berikan, sehingga saya diberikan kemampuan dan kesehatan untuk menyelesaikan karya Tugas Akhir ini dengan baik.
2. Keluarga saya, Ibu Siti Fatimah dan Kakak Febrian Arief Hidayat, Terima kasih yang sebesar-besarnya atas doa tulus yang tidak pernah putus, kasih sayang yang luar biasa, kesabaran, serta dukungan moral yang selalu menjadi kekuatan terbesar saya.
3. Ibu Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. & Bapak Andri Nur Patrio, M.Sn. Selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah memberikan ilmu, waktu, arahan, serta bimbingan yang sangat berharga dalam menuntun saya menyelesaikan laporan dan penciptaan karya animasi ini.
4. Ibu Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I. selaku dosen penguji ahli yang membantu memberi masukan, kritik, saran, dan apresiasi yang diberikan. Setiap arahan dari Ibu dosen penguji sangat berharga dalam menyempurnakan Tugas Akhir ini.
5. Teman satu tim, Calla Mentari Chairunisa dan Aziz Moty Rifai, yang senantiasa telah berjuang bersama dari awal hingga garis akhir. Terima kasih untuk Calla atas diskusi tanpa lelah dan *support*-nya, serta Moty atas komitmen dan kerja kerasnya selama produksi.
6. Diri saya sendiri, yang senantiasa tidak memilih untuk menyerah dan akhirnya berdiri di titik ini serta menyelesaikan apa yang telah dimulai.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat serta hidayah-Nya, sehingga laporan Tugas Akhir yang berjudul "**Penerapan Strategi Naratif *Flashback* sebagai *Narrational Gap* pada Animasi 2D Lili Putih Untuk Memicu Unsur Dramatik *Surprise***" ini dapat terselesaikan.

Penyusunan laporan serta penciptaan karya animasi ini merupakan salah satu syarat wajib untuk menyelesaikan studi dan memperoleh kelulusan pada Program Studi Sarjana Terapan Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Melalui seluruh proses perkuliahan hingga pengerjaan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan banyak ruang untuk memperluas wawasan, mengasah keterampilan teknis, sekaligus menguji kreativitas di bidang animasi. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa selesainya karya ini tidak luput dari bimbingan, dorongan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan rasa hormat penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Keluarga tercinta, Mama dan Kakak yang selalu memberikan dukungan moral dan untaian doa yang tiada henti sehingga saya sampai di titik ini.
2. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
4. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Prodi Sarjana Terapan Animasi, sekaligus Dosen Pembimbing I Tugas Akhir.
5. Andri Nur Patrio, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir.
6. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., selaku Dosen Penguji Ahli Tugas Akhir.
7. Calla dan Moty, selaku rekan tim produksi.
8. Teman-teman animasi yang telah membantu memberikan dukungan dalam pembuatan Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa di dalam laporan Tugas Akhir ini masih terdapat berbagai kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, segala bentuk kritik ataupun saran yang sifatnya membangun akan penulis terima dengan terbuka demi perbaikan di masa depan. Akhir kata, semoga laporan dan karya film animasi ini dapat memberikan manfaat serta inspirasi baru bagi para pembaca.

Yogyakarta, 19 Juni 2026

  
Mochammad Yafie Pramata P.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>8</b>
1. Latar Belakang .....	9
2. Rumusan Masalah .....	10
3. Tujuan dan Manfaat .....	10
<b>BAB II EKSPLORASI</b> .....	<b>11</b>
1. Ide Karya .....	12
2. Tinjauan Karya .....	13
3. Tinjauan Pustaka .....	15
4. Landasan Teori .....	16
<b>BAB III METODOLOGI</b> .....	<b>17</b>
<i>Preparation</i> .....	19
<i>Incubation</i> .....	19
<i>Illumination</i> .....	20
<i>Verification</i> .....	20
<b>BAB IV PERWUJUDAN KARYA</b> .....	<b>21</b>
<b>PRAPRODUKSI</b> .....	<b>23</b>
1. Pembuatan Cerita .....	23
2. Penulisan Naskah .....	24
3. Pembuatan Desain Karakter .....	25
4. Pembuatan <i>Floorplan</i> .....	28
5. Pembuatan <i>Storyboard</i> .....	29
6. Perekaman <i>Voice Over</i> .....	30
<b>PRODUKSI</b> .....	<b>31</b>
1. <i>Animate</i> .....	31
2. <i>Background 3D</i> .....	33
3. <i>Background 2D</i> .....	36
<b>PASCAPRODUKSI</b> .....	<b>38</b>
1. <i>Compositing</i> .....	38
2. <i>Editing</i> .....	40
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....	<b>41</b>
<i>Preparation</i> .....	42
<i>Incubation</i> .....	46
<i>Illumination</i> .....	47
<i>Verification</i> .....	51
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>53</b>
Kesimpulan .....	54
Saran .....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>55</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>56</b>

## ABSTRAK

*Flashback* umumnya digunakan untuk mengungkap informasi masa lalu, namun ketika disajikan secara parsial dan tertunda, *flashback* justru dapat berfungsi sebaliknya, yaitu menyembunyikan fakta penting hingga waktu yang ditentukan. Pendekatan inilah yang melatari penerapan *flashback* sebagai *narrational gap*. Penelitian ini bertujuan menciptakan animasi pendek 2D berjudul Lili Putih dengan menerapkan strategi naratif *flashback* sebagai *narrational gap* untuk memicu unsur dramatik *surprise* pada klimaks cerita. Penciptaan karya ini menggunakan metode *Creative Thinking Graham Wallas* yang mencakup empat tahap: *Preparation, Incubation, Illumination, dan Verification*. Landasan teoretis yang digunakan meliputi konsep analepsis dari Genette (1980) sebagai dasar pemahaman *flashback*, serta konsep *narrational gap* dan unsur dramatik dari Bordwell (1985). Masalah utama yang dikaji adalah bagaimana penundaan informasi krusial melalui *flashback* parsial dapat menyembunyikan fakta penting dari penonton hingga momen yang ditentukan, sekaligus merepresentasikan kondisi psikologis tokoh utama. Hambatan dalam penciptaan karya ini adalah cara menjaga agar petunjuk yang diberikan tidak terlalu jelas, sehingga penonton tidak mengetahui kebenaran sebelum waktunya. Temuan dalam penciptaan ini menunjukkan bahwa adegan di awal cerita difungsikan sebagai *misdirection* agar mengarahkan asumsi penonton ke tokoh yang salah, sementara *flashback* parsial yang tersebar sepanjang cerita mempertahankan *narrational gap* hingga satu *flashback* utuh pada klimaks cerita hadir untuk mengungkap kebenarannya. Penelitian ini menyimpulkan bahwa strategi *flashback* yang diterapkan dengan baik dapat berfungsi sebagai strategi naratif dalam penciptaan animasi.

Kata kunci: animasi 2D, *flashback*, *narrational gap*, *surprise*, Graham Wallas

## ABSTRACT

*Flashbacks* are generally used to reveal information about the past, but when presented in a piecemeal and delayed manner, they can actually serve the opposite purpose that is, to conceal important facts until a specific point in time. This approach forms the basis for the use of *flashbacks* as a narrative gap. This study aims to create a short 2D animation titled Lili Putih by applying the narrative strategy of *flashbacks* as a “narrational gap” to trigger an element of dramatic surprise at the story’s climax. The creation of this work employs Graham Wallas’s *Creative Thinking* method, which comprises four stages: *Preparation, Incubation, Illumination, and Verification*. The theoretical framework used includes Genette’s (1980) concept of *analepsis* as the basis for understanding *flashbacks*, as well as Bordwell’s (1985) concepts of the narrative gap and dramatic elements. The main issue examined is how the delay of crucial information through partial *flashbacks* can conceal important facts from the audience until a predetermined moment, while simultaneously representing the main character’s psychological state. A challenge in creating this work was ensuring that the clues provided were not too obvious, so that the audience would not discover the truth prematurely. The findings from this creation indicate that the scenes at the beginning of the story serve as *misdirection* to steer the audience’s assumptions toward the wrong character, while partial *flashbacks* scattered throughout the story maintain the “narrational gap” until a complete *flashback* at the story’s climax reveals the truth. This study concludes that a well-executed *flashback* strategy can serve as a narrative strategy in animation production.

Keyword: 2D animation, *flashback*, *narrational gap*, *surprise*, Graham Wallas

Making storytelling of



# Lili Putih

Mochammad Yafie Pramata P  
22000402034

2026





**PENERAPAN STRATEGI NARATIF *FLASHBACK*  
SEBAGAI *NARRATIONAL GAP* PADA ANIMASI  
“LILI PUTIH” UNTUK MEMICU UNSUR  
DRAMATIK *SURPRISE***

Oleh

**Mochammad Yafie Pramata Priyatama**

Dosen Pembimbing 1

**Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn**

**7055766667230243**

Dosen Pembimbing 2

**Andri Nur Patrio, M.Sn.**

**6861753654130092**

# DAFTAR ISI

DAFTAR ISI .....	4
DAFTAR GAMBAR .....	5
ABSTRAK .....	7
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>8</b>
1. Latar Belakang .....	9
2. Rumusan Masalah .....	10
3. Tujuan dan Manfaat .....	10
<b>BAB II EKSPLORASI .....</b>	<b>11</b>
1. Ide Karya .....	12
2. Tinjauan Karya .....	13
3. Tinjauan Pustaka .....	15
4. Landasan Teori .....	16
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>	<b>17</b>
<i>Preparation</i> .....	19
<i>Incubation</i> .....	19
<i>Illumination</i> .....	20
<i>Verification</i> .....	20
<b>BAB IV PERWUJUDAN KARYA .....</b>	<b>21</b>
PRAPRODUKSI .....	23
1. Pembuatan Cerita .....	23
2. Penulisan Naskah .....	24
3. Pembuatan Desain Karakter .....	25
4. Pembuatan <i>Floorplan</i> .....	28
5. Pembuatan <i>Storyboard</i> .....	29
6. Perekaman <i>Voice Over</i> .....	30
PRODUKSI .....	31
1. <i>Animate</i> .....	31
2. <i>Background 3D</i> .....	33
3. <i>Background 2D</i> .....	36
PASCAPRODUKSI .....	38
1. <i>Compositing</i> .....	38
2. <i>Editing</i> .....	40
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
<i>Preparation</i> .....	42
<i>Incubation</i> .....	46
<i>Illumination</i> .....	47
<i>Verification</i> .....	51
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>53</b>
Kesimpulan .....	54
Saran .....	54
DAFTAR PUSTAKA .....	55
LAMPIRAN .....	56

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Game Bad Parenting .....	12
Gambar 2. Film Who Am I .....	13
Gambar 3. Film Maharaja .....	13
Gambar 4. Game Bad Parenting .....	14
Gambar 5. Game A Space for the Unbound .....	14
Gambar 6. Script Lili Putih (a, b, c, d) .....	24
Gambar 7. Desain Karakter Raisa .....	25
Gambar 8. Desain Karakter Mika .....	26
Gambar 9. Desain Karakter Aditya .....	27
Gambar 10. Sketsa <i>floorplan</i> rumah Raisa .....	28
Gambar 11. Sketsa <i>floorplan</i> taman .....	28
Gambar 12. Sketsa <i>floorplan</i> kantor .....	28
Gambar 13. <i>Storyboard</i> Lili Putih <i>Scene</i> 1 .....	29
Gambar 14. <i>Storyboard</i> Lili Putih <i>Scene</i> 7 .....	29
Gambar 15. <i>Storyboard</i> Lili Putih <i>Scene</i> 11 .....	29
Gambar 16. <i>Storyboard</i> Lili Putih <i>Scene</i> 17 .....	29
Gambar 17. Dokumentasi <i>Take VO Day</i> 1 .....	30
Gambar 18. Dokumentasi <i>Take VO Day</i> 2 .....	30
Gambar 19. <i>Rough animate keyframe</i> <i>Scene</i> 1 .....	32
Gambar 20. <i>Clean Up</i> <i>Scene</i> 1 .....	32
Gambar 21. <i>Coloring</i> <i>Scene</i> 1 .....	32
Gambar 22. 3D <i>modelling</i> rumah Raisa (a, b, c) .....	34
Gambar 23. 3D <i>texturing</i> rumah Raisa (a, b, c) .....	34
Gambar 24. 3D <i>Camera</i> kamar mika .....	35
Gambar 25. 3D <i>Camera</i> pintu rumah .....	35
Gambar 26. 3D <i>Camera</i> ruang tamu .....	35
Gambar 27. 3D <i>Camera</i> kamar raisa .....	35
Gambar 28. 3D <i>Rendering</i> kamar mika .....	35
Gambar 29. 3D <i>Rendering</i> pintu rumah .....	35
Gambar 30. 3D <i>Rendering</i> ruang tamu .....	35
Gambar 31. 3D <i>Rendering</i> kamar raisa .....	35
Gambar 32. kamar mika sebelum di- <i>finishing</i> (a, b, c) .....	36
Gambar 33. kamar mika sesudah di- <i>finishing</i> (a, b, c) .....	36
Gambar 34. kamar Raisa sebelum di- <i>finishing</i> .....	37
Gambar 35. kamar Raisa setelah di- <i>finishing</i> .....	37

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 36. pintu rumah sebelum di- <i>finishing</i> .....	37
Gambar 37. pintu rumah sesudah di- <i>finishing</i> .....	37
Gambar 38. ruang tamu sebelum di- <i>finishing</i> (a, b, c) .....	37
Gambar 39. ruang tamu sesudah di- <i>finishing</i> (a, b, c) .....	37
Gambar 40. <i>shot</i> Mika memakai elemen nyata .....	38
Gambar 41. <i>shot</i> Mika memakai efek halusinasi .....	38
Gambar 42. <i>shot</i> sebelum di- <i>compose</i> .....	38
Gambar 43. <i>shot</i> sesudah di- <i>compose</i> .....	38
Gambar 44. <i>Before compose</i> (a, b, c, d) .....	39
Gambar 45. <i>After compose</i> (a, b, c, d) .....	39
Gambar 46. <i>Timeline editing</i> (a, b, c) .....	40
Gambar 47. Reaksi IShowSpeed di awal permainan .....	43
Gambar 48. Reaksi IShowSpeed di akhir permainan .....	43
Gambar 49. Reaksi Windah Basudara di awal permainan .....	43
Gambar 50. Reaksi Windah Basudara di akhir permainan .....	43
Gambar 51. Potongan adegan Film Who Am I (a, b) .....	44
Gambar 52. Potongan adegan Film Maharaja (a, b) .....	44
Gambar 53. Reaksi Wielino di awal permainan .....	44
Gambar 54. Reaksi Wielino di akhir permainan .....	44
Gambar 55. Tabel Alur cerita asli vs dalam film .....	47
Gambar 56. Diagram <i>opening - ending</i> .....	48
Gambar 57. Visual <i>Misdirection</i> pemakaman .....	49
Gambar 58. Visual asli pemakaman di adegan akhir .....	49
Gambar 59. Potongan adegan <i>flashback</i> parsial pertama .....	51
Gambar 60. Potongan adegan <i>flashback</i> parsial keempat .....	51
Gambar 61. Potongan adegan Mika terlihat tampak nyata .....	52
Gambar 62. Potongan adegan <i>flashback</i> Mika tersedak .....	52
Gambar 63. Potongan adegan Raisa menyadari kematian Mika .....	52
Gambar 64. Potongan adegan Raisa memeluk Mika Halusinasi .....	52

# ABSTRAK

*Flashback* umumnya digunakan untuk mengungkap informasi masa lalu, namun ketika disajikan secara parsial dan tertunda, *flashback* justru dapat berfungsi sebaliknya, yaitu menyembunyikan fakta penting hingga waktu yang ditentukan. Pendekatan inilah yang melatari penerapan *flashback* sebagai *narrational gap*. Penelitian ini bertujuan menciptakan animasi pendek 2D berjudul Lili Putih dengan menerapkan strategi naratif *flashback* sebagai *narrational gap* untuk memicu unsur dramatik *surprise* pada klimaks cerita. Penciptaan karya ini menggunakan metode *Creative Thinking Graham Wallas* yang mencakup empat tahap: *Preparation, Incubation, Illumination, dan Verification*. Landasan teoretis yang digunakan meliputi konsep analepsis dari Genette (1980) sebagai dasar pemahaman *flashback*, serta konsep *narrational gap* dan unsur dramatik dari Bordwell (1985). Masalah utama yang dikaji adalah bagaimana penundaan informasi krusial melalui *flashback* parsial dapat menyembunyikan fakta penting dari penonton hingga momen yang ditentukan, sekaligus merepresentasikan kondisi psikologis tokoh utama. Hambatan dalam penciptaan karya ini adalah cara menjaga agar petunjuk yang diberikan tidak terlalu jelas, sehingga penonton tidak mengetahui kebenaran sebelum waktunya. Temuan dalam penciptaan ini menunjukkan bahwa adegan di awal cerita difungsikan sebagai *misdirection* agar mengarahkan asumsi penonton ke tokoh yang salah, sementara *flashback* parsial yang tersebar sepanjang cerita mempertahankan *narrational gap* hingga satu *flashback* utuh pada klimaks cerita hadir untuk mengungkap kebenarannya. Penelitian ini menyimpulkan bahwa strategi *flashback* yang diterapkan dengan baik dapat berfungsi sebagai strategi naratif dalam penciptaan animasi.

Kata kunci: animasi 2D, *flashback*, *narrational gap*, *surprise*, Graham Wallas



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Animasi kontemporer semakin banyak mengeksplorasi struktur naratif yang kompleks, salah satunya melalui *flashback* yang oleh Genette (1980) disebut *analepsis* yaitu penyajian peristiwa masa lalu di luar urutan kronologis cerita. Bordwell (1985) membedakan tiga strategi naratif yang menghasilkan respons berbeda: *flashback* menghasilkan *curiosity*, *retardation* menghasilkan *suspense*, sedangkan *narrational gap* menghasilkan *surprise*.

Hubungan antara *flashback* dan *narrational gap* menjadi krusial ketika *flashback* tidak difungsikan untuk mengungkap informasi, melainkan justru untuk menyembunyikannya. Bordwell (1985) menjelaskan bahwa ketika kejadian penting dalam cerita ditunda kemunculannya dan disajikan hanya sebagai *flashback* parsial yang tersebar, *narrational gap* dapat tercipta dan dipertahankan hingga momen yang tepat dan ketika gap itu akhirnya terisi, *surprise* pun terpicu.

Berdasarkan pemahaman tersebut, animasi Lili Putih dirancang dengan menerapkan *flashback* parsial sebagai *narrational gap* untuk memicu unsur dramatik *surprise* pada klimaks cerita. Lili Putih mengisahkan Raisa, seorang ibu yang hidup dalam halusinasi akibat trauma kehilangan putrinya, Mika. Satu fakta krusial disembunyikan sebagai *narrational gap* yaitu menyembunyikan fakta kematian Mika melalui *flashback* parsial sepanjang film. Hal tersebut baru terungkap pada momen klimaks untuk menghasilkan *surprise*.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah penelitian ini adalah: bagaimana menerapkan strategi naratif *flashback* sebagai *narrational gap* pada animasi Lili Putih untuk memicu unsur dramatik *surprise*

## C. Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijelaskan, didapatkan tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dalam pembuatan animasi Lili Putih yang dijabarkan sebagai berikut:

### 1. Tujuan

- a. Mengidentifikasi mekanisme *narrational gap* yang bekerja melalui *flashback* dalam cerita animasi Lili Putih.
- b. Menerapkan strategi naratif *flashback* sebagai *narrational gap* pada animasi Lili Putih untuk memicu unsur dramatik *surprise*.

### 2. Manfaat

- a. Menambah referensi tentang penerapan strategi naratif *flashback* sebagai *narrational gap* dalam animasi 2D bertema psikologis.
- b. Memberikan wawasan tentang mekanisme hubungan antara *flashback*, *narrational gap*, dan unsur dramatik *surprise* dalam penceritaan animasi.

