

VISUALISASI UNGKAPAN “CURIOSITY KILLED THE CAT” DALAM FILM PUSS IN BOOTS: THE LAST WISH

R Zulfathur¹, Reyhan Aqil Hamdi², Zaidan Aqil Azmi³

Universitas Indraprasta PGRI¹²³

rqzart2@gmail.com, reyhanaqilhamdi03@gmail.com, azmiaqilzaidan@gmail.com

Abstrak

Film animasi telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang populer dan menarik perhatian masyarakat di seluruh dunia. Salah satu film animasi sukses yang meraih rating tertinggi di tahun 2022 yaitu *Puss in Boots: The Last Wish*. Film *Puss in Boots: The Last Wish* adalah film petualangan komedi animasi komputer yang menceritakan seekor kucing oranye yang menyukai petualangan hingga telah menghabiskan delapan dari sembilan nyawa miliknya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis ungkapan *Curiosity Killed The Cat* yang ada pada visualisasi film ini. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan menggunakan teori encoding-decoding Stuart Hall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa visualisasi ungkapan *Curiosity Killed The Cat* pada karakter Puss yang memperlihatkan bahwa “penasaran” adalah bersikeras melakukan sesuatu diluar kemampuannya sendiri. Scene pada film yang memvisualisasikan ungkapan *Curiosity Killed The Cat* terdapat pada 8 adegan kematian Puss, semua kejadian kematian itu terjadi akibat sifat Puss yang sangat penasaran tanpa memperhatikan keselamatan dirinya sendiri.

Kata kunci: Film, Push in Boots, Encoding, Decoding, *Curiosity Killed The Cat*

PENDAHULUAN

Perkembangan film di dunia semakin maju. Film adalah teks yang memuat serangkaian citra fotografi yang mengakibatkan adanya ilusi gerak dan tindakan dalam kehidupan nyata (Danesi, 2010: 134). Antusias penonton pun semakin tinggi dari usia anak-anak, remaja hingga dewasa. Berbagai genre film digemari penonton diantaranya horor, romantis, komedi, animasi, dokumenter, thriller hingga drama. Kecanggihan teknologi membuat film menjadi lebih menarik dan seolah nyata terutama dalam film animasi.

Film animasi menjadi hiburan tersendiri bagi anak-anak karena keunikannya. Karakter serta alur cerita yang menarik menjadi bagian dari daya tarik film animasi. Menurut *collider.com* salah satu film animasi sukses yang meraih rating tertinggi di tahun 2022 yaitu *Puss in Boots: The Last Wish*. Film animasi *Puss in Boots: The Last Wish* adalah film petualangan komedi animasi komputer yang menceritakan petualangan seekor kucing oranye yang menjadi tokoh utama.

Film ini disutradari oleh Joel Crawford dan diproduksi oleh Mark Swift serta di produseri oleh Chris Meledandri, pendiri dan CEO Illumination. Film ini menceritakan tentang seekor kucing orange sang pahlawan San Ricardo yang menyukai petualangan hingga telah menghabiskan delapan dari sembilan nyawa miliknya. Namun Puss tidak pernah jera meskipun berkali-kali kehilangan nyawanya, Puss kembali melakukan pertualangan hebat dengan keinginan dan harapan untuk mengembalikan sembilan nyawanya dan hidup lebih lama.



Gambar 1 Poster film Puss in Boots: The Last Wish

Curiosity Killed The Cat adalah sebuah ungkapan berbahasa Inggris yang cocok untuk mewakili perilaku dan karakter Puss dalam film ini. Ungkapan *curiosity killed the cat* jika diartikan yakni rasa penasaran membunuh kucing. Mengapa kucing? Karena kucing adalah hewan yang memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, suka bermain-main dengan hal baru yang menarik baginya namun belum dipastikan apakah hal tersebut berbahaya atau tidak. Contohnya jika kucing melihat sebuah kardus dan penasaran, maka kucing akan terus mencoba masuk ke dalamnya, tanpa menyadari bahwa itu adalah jebakan dan ia akan terperangkap jika masuk ke dalam kardus.

Untuk mengetahui visualisasi Ungkapan *curiosity killed the cat* maka akan dilakukan analisa film dengan menggunakan teori encoding-decoding Stuart Hall. Dimana seseorang individu memaknai visual atau media berdasarkan pengalaman mereka sendiri. Jika seseorang menerima pesan dari pihak lain maka telah terjadi proses decoding terhadap pesan itu berdasarkan persepsi, pemikiran, dan pengalaman masa lalu.

Film memiliki suatu makna tersirat yang ingin disampaikan kepada penontonnya, di setiap adegan atau scene-nya tentu memiliki suatu makna sosial yang ingin disampaikan. Khalayak dianggap memiliki peran aktif dalam sebuah pemaknaan teks atau gambar. Untuk makna yang terkandung dalam sebuah teks tidak selalu melekat pada isi teks, melainkan sebuah teks dapat dipengaruhi oleh pembaca itu sendiri. Keunikan film *Puss in Boots: The Last Wish* membuat penulis tertarik untuk melakukan analisa visualisasi ungkapan *curiosity killed the cat* dalam film *puss in boots: the last wish*.

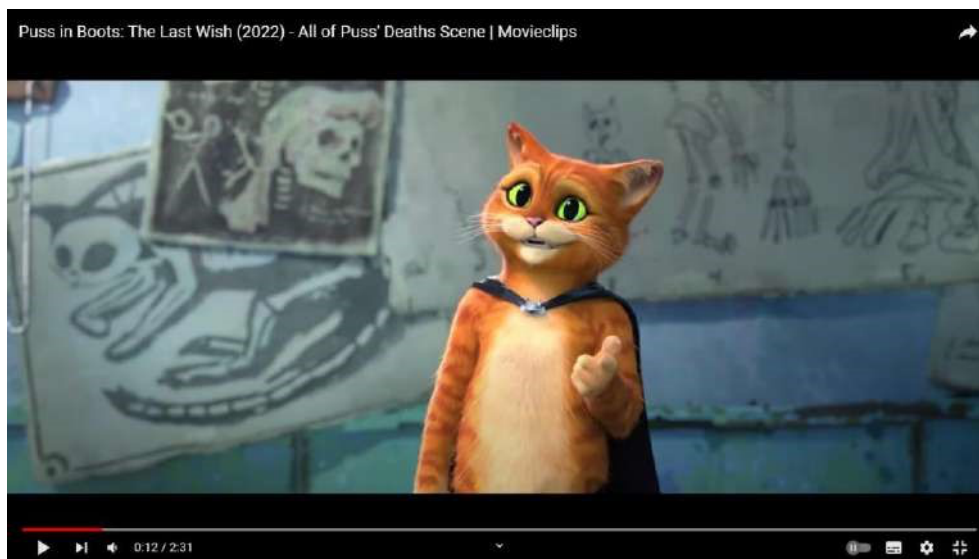
METODE

Jenis penelitian ini dengan metode kualitatif yang menggunakan studi kepustakaan dan berbentuk analisa video. Sumber data diambil langsung dari cuplikan film *Puss in Boots: The Last Wish*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menonton film *Puss in Boots: The Last Wish* kemudian mengamati visual adegan dan dialog terutama pada kejadian 8 kematian Puss. Penulis menganalisa ungkapan *Curiosity Killed The Cat* yang ada pada visual film dengan menggunakan

teori encoding-decoding Stuart Hall dalam adegan yang dimunculkan oleh film pada saat proses produksi dan penerimaan. Secara langsung Hall menyatakan bahwa dalam hal pemaknaan tidak pernah pasti, dan tidak akan ada strategi yang menyelesaikan mengenai interpretasiinterpretasi yang berbeda tersebut. Stuart Hall membuat teori encoding decoding tersebut menjadi suatu kerangka teori terhadap studi-studi yang membahas penerimaan atau resepsi. (Ida, 2014 : 178 - 179).

HASIL DAN PEMBAHASAN

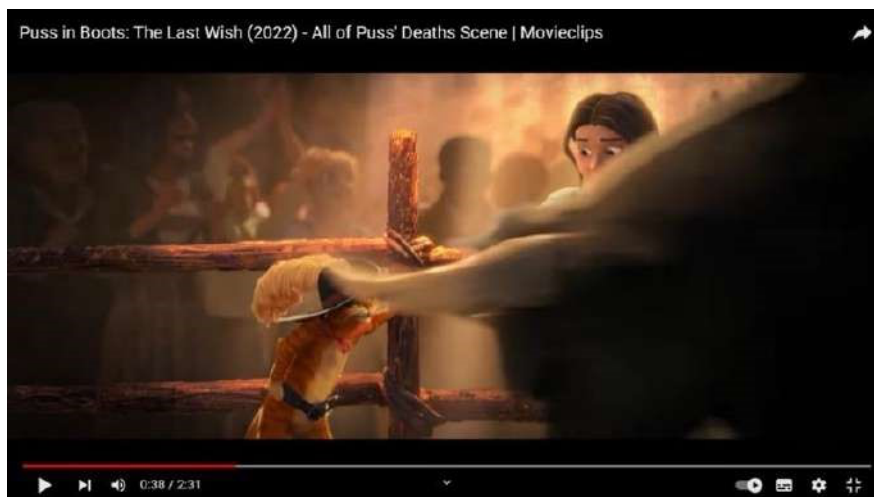
Film animasi Puss in Boots: The Last Wish yang dirilis tahun 2022 berdurasi 1 jam 42 menit. Disepanjang film, penulis fokus pada adegan di menit ke 10 hingga menit ke 11. Sebelum masuk pada adegan-adegan kematian Puss, Puss terlihat sedang berkonsultasi dengan seorang dokter setelah ia sadar dari kematiannya yang ke-8. Pada *scene* ini, dokter menanyakan kepada Puss sudah berapa kali ia mati, Puss pun menjawab dengan ragu karena ia tidak pasti sudah berapa kali ia mati, sembari mengingat lagi, Puss pun ingat bahwa ia sudah mati delapan kali. Dokter pun menyarankan dan memberi peringatan kepada Puss bahwa ia hanya memiliki satu nyawa lagi, dokter pun menambahkan bahwa ia harus berhenti menjadi ksatria seperti karakter Zorro. Karena jika ingin tetap melanjutkannya, maka ia akan berpotensi besar akan kehilangan nyawanya lagi. Akan tetapi Puss bersikeras ingin melanjutkannya karena ia merasa sangat tangguh dan masi bisa mengalahkan musuh-musuhnya.



Gambar 2 Adegan Puss menjelaskan kepada dokter

“*Curiosity Killed the Cat*” inilah salah satu ungkapan yang pas menggambarkan adegan Puss dengan dokter karena ia masih penasaran dengan apa yang dilakukannya. Rasa penasaran inilah yang membawa Puss terus mendapatkan kejadian-kejadian sial yang mengakibatkan ia meninggal berkali-kali. Berikut analisa visualisasi teori encoding dan decoding dalam film Puss in Boots: The Last Wish:

ADEGAN KEMATIAN KE-1



Gambar 3 Puss diserang banteng

Encoding

Using

- Objek Puss, wanita, banteng dan penonton
- Puss menggunakan topi hood, ikat pinggang berisikan pistol, sepatu booth
- Lokasi di arena lari banteng Pamplona

Composing

- Tata letak posisi center dengan adanya Interaksi antara puss dan seorang gadis, lalu banteng menyerangnya

Constructing

- Suasana ramai penonton dengan dominasi warna hitam dan orange.

Combine

- Secara visual dan teks semua dikombinasi menjadi adegan Puss yang santai awalnya namun menjadi bencana. Dapat dilihat bahwa kematian pertama Puss disebabkan oleh seekor banteng yang menyerangnya.

Decoding

Analysing

- Analisis yang didapatkan adalah Puss diserang banteng saat lari di Pamplona. Puss mengikuti pertarungan banteng namun ia tidak fokus karena berbicara dengan seorang gadis saat pertandingan berlangsung. Kemudian banteng dengan mudahnya menyerang Puss. Visualisasi ungkapan *Curiosity Killed The Cat* pada adegan ini terlihat dari kuatnya tekad Puss untuk menyapa seorang gadis dan kecerobohan Puss akibat rasa ingin tahun yang tidak memikirkan akibat untuk dirinya sendiri sehingga mengakibatkan ia kehilangan nyawanya.

Adean Kematian Ke-2



Gambar 4 Puss berkelahi dengan sekelompok anjing

Encoding

USING

- Terlihat tokoh utama yaitu Puss yang sedang bermain kasino
- Latar suasana di lokasi Permainan kasino
- Ada 4 ekor anjing dengan wajah kesal

Composing

- terlihat posisi permainan kasino pada umumnya dimana pemain duduk melingkar dengan fokus utama yaitu Puss
- terdapat pencahayaan lampu juga dari bagian atas meja kasino

Constructing

- suasana yang dibangun pada adegan ini adalah suasana yang mencekam yang didukung dari ekspresi wajah para anjing dan Puss.

Combine

- dengan visual dari adegan ini terlihat bahwa Puss bermain kasino dengan para anjing dengan suasana yang mencekam.

Decoding

Analisis

Seperti yang kita tahu bahwa jika kita kalah dalam permainan apapun maka kita akan merasa kesal. Pada *scene* ini terlihat Puss berhasil mengalahkan para anjing saat bermain kasino. Namun para anjing tidak menerima dan akhirnya mereka berkelahi hingga nyawa Puss mati di nyawa kedua. Kucing dan anjing adalah musuh bebuyutan. Visualisasi ungkapan *Curiosity Killed The Cat* pada adegan ini terlihat bahwa Puss tidak memiliki rasa takut meskipun dikelilingi sekelompok anjing, rasa penasaran yang tinggi membuat Puss tetap optimis untuk memenangkan

pertandingan meskipun melawan anjing yang akhirnya melukai dirinya dan kehilangan nyawa keduanya.

Adean Kematian Ke-3



Gambar 5 Puss terjatuh dari menara

Encoding

USING

- Elemen yang ditampilkan di *scene* ini terdapat sebuah menara yang tinggi
- Terlihat juga latar tempat dari *scene* ini adalah di suatu pedesaan dengan *view* gunung di belakangnya.

Composing

- *shoot* berfokus pada menara tinggi yang di mana terlihat Puss terjatuh dari menara tersebut.

Constructing

- dibangun dengan suasana yang tenang tetapi pesan visual Puss mati di adegan ini sangat tersampaikan dengan baik.

Combine

- visual Puss yang jatuh dari gedung ketinggian saat ia sedang meminum segelas susu dengan pengambilan gambar yang jauh memperjelas bahwa Menara itu sangat tinggi.

Decoding

Analysing

Visualisasi ungkapan *Curiosity Killed The Cat* pada adegan ini terlihat Puss merasa penasaran dan sombong dengan mengatakan bahwa seekor kucing akan selalu mendarat dengan kakinya sehingga akan baik baik saja jika ia melompat dari atas Menara. Namun kenyataannya ia tidak selamat. Seharusnya kucing yang terjatuh dari Menara yang sangat tinggi mati, namun Puss berhasil hidup kembali dengan nyawa ketiganya.

Adegan Kematian Ke-4



Gambar 6 Puss tertiban beban

Encoding

Using

- Memperlihatkan tokoh utama yaitu Puss.
- Terlihat juga seorang pria dengan badan yang atletis yang dipastikan itu adalah seorang trainer di tempat pusat kebugaran.

Composing

- pengambilan gambar yang terfokus pada Puss dan juga seorang *trainernya*.

Constructing

- suasana yang dibangun terlihat bahwa Puss sedang di tempat kebugaran dengan didukung alat angkat beban.

Combine

- terlihat Puss yang merasa sok kuat sehingga ia nekat mengangkat beban ratusan kali lipat dari badannya.

Decoding

Analysing

Pada adegan ini terlihat visualisasi dari *Curiosity Killed The Cat* bahwa Puss melakukan hal yang membahayakan dengan olahraga angkat beban berlebih ditambah dengan sikap sombongnya yang membawanya pada kematian ke-empat. Rasa ingin tahu yang berlebihan atau mencoba hal yang berbahaya dapat membawa konsekuensi yang buruk. Puss hanya mengandalkan rasa penasarannya untuk mencoba mengangkat beban tanpa melihat kondisi fisiknya yang jauh lebih kecil dan tidak akan sanggup mengangkat beban berat.

Adegan Kematian Ke-5



Gambar 7 Puss meluncur dengan alat tembakan

ENCODING

Using

- Tokoh utama Puss dengan dua pria manusia
- Puss menggunakan canon untuk menembakan dirinya
- Latar belakang Kapal laut

Composing

- Shoot ke arah corong Canon dan Puss terlihat bersemangat dan percaya diri hingga Canon menembakan Puss

Constructing

- terlihat adegan ini terjadi di kapal laut dengan beberapa kru kapal disekitarnya

Combine

- visual yang dapat dilihat adalah Puss dengan rasa penasarannya melontarkan badannya sendiri dengan alat *cannon*.

DECODING

Analysing

Visualisasi dari *Curiosity Killed The Cat* Puss pada adegan ini jelas terlihat dengan rasa penasaran dan diliputi kesombongan dia mencoba menggunakan alat tembakan berbahaya bagi dirinya sendiri. Alih-alih ini cepat menuju pelabuhan yang normalnya menggunakan perahu namun Puss bersikeras menggunakan alat tersebut agar lebih cepat sampai. Meskipun tujuannya ingin merevolusi perjalanan agar singkat dan cepat, namun ia malah mati dan hidup kembali dengan nyawa ke-lima.

Adegan Kematian Ke-6



Gambar 8 Puss alergi ikan

Encoding

Using

- Tokoh utama puss sedang makan
- Latar belakang restoran dengan penuh manusia
- Menu makanan seafood

Composing

- Fokus karakter puss, terlihat mukanya bengkak sebelah ketika dia bertanya tentang makanan

Constructing

- Terlihat visual dari adegan bahwa Puss sedang di sebuah restoran mewah digambarkan dari bentuk kursinya yang megah.

Combine

- Puss yang sedang berada di restoran mewah dan ia memakan seafood yang membuat dia alergi

Decoding

Analysing

Beberapa kucing dapat mengalami reaksi alergi terhadap kerang atau makanan laut lainnya. Alergi dapat menyebabkan gejala seperti muntah, diare, gatal-gatal, atau mungkin kematian. Visualisasi ungkapan *Curiosity Killed The Cat* Inilah yang terjadi pada puss saat dia berada di restoran makanan manusia dan mencoba makan seafood khusus untuk manusia menyebabkan kematiannya yang ke-enam.

Adegan Kematian Ke-7



Gambar 9 Puss terbakar

Encoding

Using

- Berlokasi di dapur
- Karakter yang ada pada scene adalah Puss dan Gingerbread Man
- Oven mengeluarkan api besar

Composing

- Fokus karakter Puss dari dalam oven ketika tiba-tiba oven menyemburkan api

Constructing

- berlatar di sebuah dapur dengan Puss yang sedang ingin membantu seseorang tetapi berakhir dengan tidak sesuai harapan.

Combine

- Suasana dapur yang sedikit gelap seketika menjadi menyala karena Puss membuat dapur terbakar.

Decoding

Analysing

Mengatur suhu oven lebih tinggi dari yang disarankan dapat menyebabkan makanan terbakar dan meningkatkan risiko kebakaran. Visualisasi ungkapan *Curiosity Killed The Cat* pada adegan ini dikarenakan Puss penasaran dan ceroboh dengan menyalakan api terlalu besar saat memasak kue dengan tujuan agar kuenya cepat jadi, namun kejadian tidak sesuai harapan. Hal tersebut malah membuat kebakaran dan api menyembur ke arah Puss. Dan Puss pun terbakar. Seorang kucing yang terbakar seharusnya mati, namun Puss berhasil hidup kembali dengan nyawa kedelapan.

Adegan Kematian Ke-8



Gambar 10 Puss tertiban lonceng

Encoding

Using

- Karakter pada scene ini adalah Puss dan warga kota.

Composing

- Tata letak posisi center dengan karakter puss yang tertiban lonceng besar.

Constructing

- kontruksi yang muncul dengan menampilkan puss yang kuat dapat melawan monster namun tertiban lonceng akibat kecerobohnya.

Combine

- berlatar belakang dekat kota manusia. Puss setelah mengalahkan monster raksaksa, dengan niat ingin bernyanyi tetapi malah tertimpa lonceng raksaksa

Decoding

Analysing

Pada scene ini, Puss, sang kucing, menunjukkan sifat "Curiosity Killed The Cat" saat ia merayakan kemenangan setelah berhasil mengalahkan monster. Alih-alih berhati-hati, Puss secara tidak sadar beraksi di bawah lonceng besar yang ada di atas kepalanya. Lonceng itu jatuh menimpanya, dan seharusnya hal ini mengakibatkan kematian kedelapan. Namun, keajaiban terjadi, Puss berhasil hidup kembali dengan nyawanya yang terakhir.

Encoding adalah proses membuat pesan yang sesuai dengan kode tertentu (bisa simbolik, teknikal, tertulis), tergantung platform (oleh desainer). Sedangkan decoding adalah proses menggunakan kode untuk memaknai pesan (oleh pembaca). Encoding dan decoding mempunyai struktur makna yang tidak selalu simetris, bergantung pada kesetaraan hubungan yang dibentuk antara pemberi pesan dan penerima pesan.

Morissan mendefinisikan bahwa encoding merupakan aktivitas yang dilakukan untuk menerjemahkan pemikiran dan ide ke dalam suatu cara yang dapat dimengerti dan diterima kepada indra seseorang yang menerimanya. Sedangkan decoding merupakan suatu tindakan yang mengartikan wujud dari pesan-pesan yang terkandung ke suatu bentuk yang terdapat makna bagi si penerima (Morissan, 2013:21).

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan analisis mengenai visualisasi ungkapan "*Curiosity Killed The Cat*" dalam film animasi *Puss in Boots: The Last Wish* karakter Puss, kucing pemberani dengan delapan nyawa hilang, mencerminkan obsesi petualangan melebihi kemampuannya. Film ini menyampaikan pesan yang relevan tentang "*Curiosity Killed The Cat*" dengan cerdas dan menghibur. Beberapa adegan dibahas menggunakan teori encoding decoding dengan menganalisa dari sisi latar suasana film, peran, perilaku serta teks atau dialog yang ada. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menonton film *Puss in Boots: The Last Wish* kemudian mengamati visual adegan dan dialog terutama pada kejadian 8 kematian Puss.

Visualisasi ungkapan "*Curiosity Killed The Cat*" terdapat di beberapa adegan dalam film ini. Terkadang rasa ingin tahu yang tinggi atau berlebihan tidak baik bagi seseorang karena justru akan membahayakan dirinya sendiri. Puss memiliki jiwa petualang yang tinggi, tidak takut apapun sehingga sesuatu yang belum pernah dicobanya ataupun sesuatu yang menantanginya maka akan dilakukannya dan Puss akan bertindak semaunya. Walaupun berujung dengan sesuatu yang merugikannya ataupun menghilangkan nyawanya sendiri.

Film sukses tahun 2022 ini meraih rating tertinggi karena menarik perhatian penonton global. Pesan moralnya mengajarkan keseimbangan antara keingintahuan dan kewaspadaan dalam menghadapi tantangan hidup. Puss memperlihatkan kepada penonton untuk berhati-hati dalam eksplorasi, tetapi juga tetap mencari hal-hal baru. Visualisasi karakter Puss berhasil menciptakan kesan menyenangkan bagi semua usia.

DAFTAR PUSTAKA

Morissan. (2013). *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Ida, Rachmah. (2014). *Metode Penelitian : Studi Media dan Kajian Budaya*. Jakarta: Kencana.

Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset.

Danesi, Marcel. 2010. *Pengantar Memahami semiotika Media*. Yogyakarta: Jalasutra.

TY WEINERT (2023, Januari 17). *From 'The Bad Guys' to 'Puss in Boots': The 10 Best Animated Movies of 2022, Ranked by IMDb Score*. *Collider.com*. Diakses dari <http://www.collider.com>.

Modul ajar mata kuliah Budaya Visual Universitas Indraprasta PGRI.

