

ANALISIS NARASI VISUAL FILM SERI STAR WARS: ANDOR (2022) DALAM MEMBANGUN TEMA PERJUANGAN, IDENTITAS DAN MORALITAS

Avalokiteshvara¹⁾, Hendy Hertiasa²⁾

- 1) Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Bandung, E-mail: the.avalokiteshvara@gmail.com
- 2) Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Bandung, E-mail: hendy@itb.ac.id

ARTICLE INFORMATION

KEYWORDS:

Star Wars, Andor, Narasi Visual

CORRESPONDENCE

Phone: +62 811-1144-496

E-mail: the.avalokiteshvara@gmail.com

A B S T R A C T

Andor (2022) merupakan film dengan gaya penceritaan yang berbeda dan baru dari film-film Star Wars produksi Disney. Gaya naratif unik dan penceritaan yang menarik menjadikan film ini salah satu serial Star Wars terbaik di tahun belakangan ini. Kualitas film yang dibawa oleh Andor dapat dilihat dari detail penceritaan yang mencakup berbagai hal dari karakter, motivasi, suasana, set dan lain-lain. Tentu topik yang diteliti dalam artikel ini adalah elemen visual penceritaan. Artikel ini meneliti gaya penceritaan dari film seri Andor secara kualitatif deskriptif menggunakan metodologi teori naratif Seymour Chatman. Metodologi penelitian dari teori narasi Seymour Chatman diterapkan dalam meneliti narasi visual film seri Star Wars: Andor karena pendekatannya yang komprehensif terhadap analisis cerita dan wacana dalam medium visual. Tujuan penelitian ini adalah untuk membedah narasi film yang memberi kualitas dan makna cerita pada film serta menjadi sebuah inspirasi dan referensi ilmu bagaimana kualitas film Andor menjadikan salah satu produksi Disney yang menonjol setelah Rogue One. Penelitian ini akan membahas dan menjabarkan narasi dari Andor menggunakan metode Seymour Chatman dan memetakan narasi sesuai teori Chatman. Jabaran tersebut akan membagi narasi film menjadi dua bagian yaitu konten cerita dan ekspresi dari cerita sehingga menghasilkan bentuk dan substansi dari masing-masing bagian. Hasilnya adalah sebuah pemetaan kompleksitas narasi dari film seri ini sehingga pembaca dapat memahami komunikasi pesan dari pelaku film (real author) hingga penikmat film (real reader).

PENDAHULUAN

Sejak dirilis pertama kali pada tahun 1977, *franchise* Star Wars telah menjadi fenomena budaya global, menawarkan cerita yang kaya dengan karakter ikonik dan dunia fiksi yang kompleks. Seri terbaru dalam *franchise* ini, Star Wars: Andor (2022), membawa pendekatan naratif yang berbeda, menggabungkan elemen-elemen visual dan tematik yang mendalam untuk mengeksplorasi latar belakang karakter Cassian Andor dan dinamika perlawanan terhadap Kekaisaran (*Galactic Empire*). Dalam konteks penelitian ini, narasi visual mencakup penggunaan sinematografi, desain produksi, pencahayaan, dan elemen visual

lainnya yang berperan dalam membangun cerita. Meskipun banyak penelitian sebelumnya telah mengkaji narasi dalam film dan televisi, masih terdapat keterbatasan dalam analisis yang secara khusus mengeksplorasi bagaimana elemen visual dan sinematik bekerja sama dalam konteks serial televisi, khususnya dalam *franchise* sebesar Star Wars. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan fokus khusus pada Andor. Permasalahan penelitian yang diidentifikasi adalah bagaimana Star Wars: Andor menggunakan narasi visual untuk memperdalam cerita dan karakter, serta bagaimana elemen visual tersebut memperkuat tema-tema utama

seperti perjuangan, identitas, dan moralitas. Rencana pemecahan masalah ini melibatkan analisis mendalam terhadap episode-episode menggunakan kerangka teori narasi Seymour Chatman, yang membedakan antara cerita (story) dan wacana (discourse).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana narasi visual dalam Andor berkontribusi pada keseluruhan narasi, serta menyoroti teknik-teknik sinematik yang digunakan untuk menciptakan atmosfer pada film yang mendukung narasi perjuangan, identitas, dan moralitas dari serial film tersebut. Penelitian ini juga mengidentifikasi manfaat ilmiah dari makalah ini, yaitu menawarkan perspektif dan pemahaman dalam analisis narasi visual serial televisi Star Wars: Andor yang belum banyak dibahas. Dengan menggabungkan kajian teoritis dan analisis empiris, penelitian ini berupaya untuk memberikan kontribusi signifikan dalam bidang studi narasi visual. Pada akhirnya, pentingnya identifikasi masalah ini dan tujuan penelitian yang jelas adalah untuk mengungkapkan bagaimana narasi visual dalam Star Wars: Andor tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga memperdalam pemahaman kita tentang karakter dan tema-tema yang diusung, serta memperkaya peran elemen visual dalam media naratif.

METODE

Pendekatan kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menganalisis penggambaran narasi secara mendalam dan terperinci. Metode penelitian kualitatif deskriptif difokuskan pada permasalahan atas dasar fakta yang dilakukan dengan cara pengamatan/observasi dan mempelajari dokumen-dokumen.

Alasan Penggunaan Metode Kualitatif Deskriptif:

1. Keunikan Narasi Visual Film Andor
Keunikan narasi visual film Andor sulit untuk diukur secara kuantitatif. Oleh karena itu, metode kualitatif deskriptif lebih tepat untuk memahami dan menganalisis keunikan tersebut.
2. Fokus pada Makna dan Pesan Film
Metode kualitatif deskriptif dapat membantu peneliti untuk memahami

makna dan pesan film Andor dengan lebih mendalam.

Metodologi penelitian dari teori narasi Seymour Chatman diterapkan dalam meneliti narasi visual film seri Star Wars: Andor karena pendekatannya yang komprehensif terhadap analisis cerita dan wacana dalam medium visual. Chatman, dalam teorinya, membedakan antara cerita (story) dan wacana (discourse), yang sangat relevan dalam menganalisis narasi film. Berikut adalah beberapa alasan mengapa metodologi ini digunakan:

1. Pemahaman Mendalam terhadap Struktur Naratif.
Chatman membedakan antara elemen cerita seperti karakter, peristiwa, dan setting, dengan elemen wacana seperti cara cerita disampaikan melalui sudut pandang, gaya visual, dan teknik penyuntingan. Ini membantu dalam memahami bagaimana Andor menyampaikan cerita kompleksnya melalui kombinasi elemen-elemen tersebut.
2. Analisis Dualitas Narasi.
Dengan menggunakan teori Chatman, peneliti dapat mengeksplorasi bagaimana struktur naratif dan teknik sinematik bekerja bersama untuk menyampaikan pesan film. Dalam Andor, ini mencakup analisis bagaimana karakter berkembang, bagaimana plot terbentuk, dan bagaimana teknik visual seperti framing, pencahayaan, dan editing memperkuat tema dan emosi cerita.
3. Fokus pada Narasi Visual.
Film seri Andor sebagai bagian dari Star Wars memiliki narasi visual yang sangat kuat. Pendekatan Chatman memungkinkan peneliti untuk menganalisis bagaimana visual storytelling digunakan untuk mengembangkan karakter, menciptakan atmosfer, dan menyampaikan tema. Misalnya, penggunaan simbolisme visual dan motif yang konsisten dapat dianalisis untuk memahami narasi yang lebih dalam.

4. Aplikasi yang Fleksibel.

Metodologi ini fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai jenis analisis, baik itu analisis tekstual mendalam, studi karakter, atau analisis tematik. Ini membuatnya cocok untuk menganalisis aspek-aspek berbeda dari Andor, seperti pembangunan dunia, tema politik, dan dinamika kekuasaan.

Metodologi teori narasi Seymour Chatman memberikan kerangka analitis yang kaya dan terstruktur untuk mengeksplorasi narasi visual dan audiovisual seri *Star Wars: Andor*, memungkinkan peneliti untuk memahami dan mengartikulasikan kompleksitas naratif dan estetika yang dihadirkan dalam seri tersebut.

PEMBAHASAN

Sejak dirilis pertama kali pada tahun 1977, franchise *Star Wars* telah menjadi fenomena budaya global, menawarkan cerita yang kaya dengan karakter ikonik dan dunia fiksi yang kompleks. Seri terbaru dalam franchise dari Disney ini, *Star Wars: Andor* (2022), membawa pendekatan naratif yang berbeda, menggabungkan elemen-elemen visual yang mendalam untuk mengeksplorasi latar belakang karakter Cassian Andor dan cerita yang dibawa pada serial tersebut.

Tren yang terjadi pada tahun belakangan ini pasca akuisisi *Star Wars* oleh Disney adalah implementasi nostalgia dengan menghadirkan karakter-karakter klasik *Star Wars*. Secara visual *Star Wars* juga berusaha untuk memberi efek visual yang lebih besar/megah dan bagus.

Star Wars secara prioritas memiliki teknik penceritaan terutama pada elemen visual seperti membuka scene dengan menampilkan suasana latar yang luas, eagle view, tempat besar/masif. Hal ini sudah biasa dilakukan pada setiap film *Star Wars*. Namun dengan implementasi VFX/CGI ini menciptakan perasaan yang kurang realistis. Penceritaan karakter dan atau motivasi dari tokoh yang terlibat juga mengedepankan narasi seperti peperangan luar biasa di alam semesta atau cerita mitos dan

takdir seorang jedi untuk melawan kejahatan (dark side) dan menyelamatkan galaksi.

Andor menciptakan dunia baru dengan latar dan karakter yang tidak pernah diceritakan latar belakangnya sebelumnya. *Andor* menceritakan narasi latar dan karakter baru yang begitu berkualitas terutama pada detail-detail visual yang memberi makna lebih pada cerita. Pembukaan scene pada *Andor* selalu dimulai dari closeup tokoh memasuki sebuah scene seperti memperlihatkan bagian kaki yang berjalan lalu cut ke scene lebar. *Andor* juga memiliki kebiasaan untuk memberi perspektif dunia melalui tokoh dalam scene. *Andor* terasa sangat realistis.

Salah satu keunggulan *Andor* lainnya adalah shooting on location. Dibanding film *Star Wars* lainnya yang mengimplementasikan green screen dan visual effect, *Andor* masih mempertahankan produksi dengan shooting on location. Ini tentu membuat dunia *Andor* lebih hidup dan realistis.

Detail sensoris adalah salah satu efek audiovisual yang memperkuat scene pada film. Dunia *Andor* terasa sangat hidup dan realistis seolah-olah interaksi tokoh dengan latar sangat terasa oleh penonton. Hal-hal detail seperti sebuah bagian mesin dengan suara kertak dan gesekan ketika dipegang oleh tokoh, suara tekstur makanan dan minuman dan lain-lain. Ini memperkuat rasa dimensional pada tokoh yang ada di dunia latar yang memberi perasaan nyata tak hanya pada tokoh tapi kepada penonton seolah-olah penonton berasa muncul dengan tokoh film.

Karakterisasi dalam *Andor* terasa realistis dan kompleks berkat penceritaan dan latar belakang tokoh yang komprehensif. Protagonis dan antagonis tidak sekadar baik atau jahat; mereka membuat keputusan berdasarkan penilaian pribadi dan pengetahuan terbatas tentang dunia sekitar mereka. Karakter-karakter ini bertindak bukan berdasarkan moralitas sederhana, tetapi menurut apa yang mereka anggap benar dan menjadi tujuan cerita mereka.

Bagi penggemar Star Wars yang menonton Andor, pemberontakan rebel yang diceritakan merupakan awal mula dari gerakan tersebut. Namun, pemberontakan ini tidak didasari satu tujuan atau motivasi bersama. Setiap karakter memiliki perjuangan dan pengorbanan sendiri yang dipengaruhi oleh faktor eksternal yang tidak dapat mereka kontrol, mencerminkan realitas kehidupan sehari-hari.

Secara visual, Andor juga menonjol dengan memperlihatkan detail tindakan karakter yang memberikan kedalaman pada mereka. Misalnya, adegan percakapan tidak hanya menggunakan perspektif over-the-shoulder, tetapi juga menunjukkan karakter melakukan aktivitas lain seperti makan atau membersihkan rumah, yang menambah kehidupan pada tokoh-tokohnya.

Kontekstualisasi Kekaisaran (Galactic Empire) di Andor juga terasa berbeda dari film-film Star Wars lainnya. Di Andor, perspektif cerita diceritakan dari pandangan orang biasa bukan dari seorang pendekar kebenaran atau seorang ksatria kebaikan yang ditakdirkan untuk melawan kejahatan. Perspektif baru ini memperlihatkan Kekaisaran dan tindakan-tindakan totaliter mereka yang menindas rakyat biasa. Dibandingkan film Star Wars lainnya dimana Stormtrooper diceritakan sebagai prajurit yang menjadi halangan kecil bagi protagoni menjadi penindas yang menyeramkan dan realistis dari pandangan masyarakat yang ditindas. Adegan-adegan seperti prajurit Kekaisaran menembak orang tidak bersalah hingga kapal perang antariksa raksasa besar yang terbang di atas tokoh memberi skala dan konteks yang seharusnya diceritakan di Star Wars.

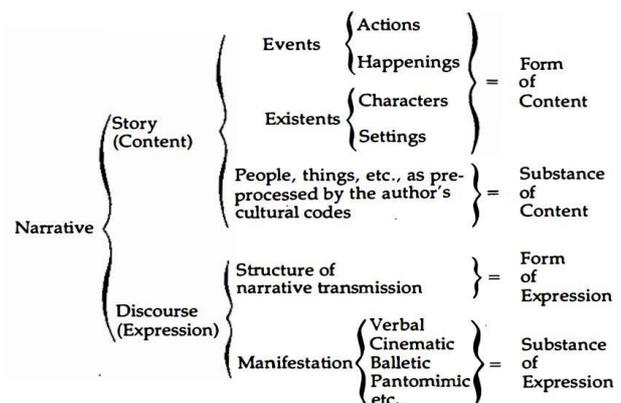
“Biasanya kami menekankan bahwa perubahan dan revolusi terjadi ketika orang biasa memutuskan untuk melakukan sesuatu. Padahal itu hanyalah orang-orang biasa yang mencoba bertahan hidup di masa gelap di galaksi ini, dan menyadari bahwa mereka sudah tidak tahan

lagi. Andor menceritakan sistem yang mencekik masyarakat.”

- Diego Luna, Cassian Andor (2022)

Set desain pada Andor secara kontekstual terasa sesuai dengan lokasi-lokasi pada dunia Star Wars. Seperti pada scene di Coruscant (planet ibukota kekaisaran) menggunakan arsitektur brutalisme yang menunjukkan suasana totaliter dari kekaisaran. Lokasi-lokasi ini juga mengambil inspirasi dari arsitektur yang ada di dunia nyata. Selain memberi suasana kontekstual ini juga memberi rasa realistis pada scene tersebut. Selain dari Coruscant, Ferrix yang merupakan desa kecil tempat tinggal Cassian Andor menggunakan set asli dan memberi susunan hidup dan kegiatan penduduk desa tersebut yang bekerja dan menghasilkan untuk kehidupan mereka masing-masing.

ANALISIS



Grafik Narasi Seymour Chatman, Chatman, S. (1978).

Story (Content) & Discourse (Expression)

Story merujuk pada konten atau apa yang diceritakan, termasuk peristiwa, karakter, dan setting. Sementara itu, discourse merujuk pada cara cerita tersebut disampaikan, mencakup struktur naratif, sudut pandang, teknik visual, dan elemen-elemen sinematik lainnya.

Dalam Star Wars: Andor, cerita berpusat pada karakter Cassian Andor dan latar belakangnya sebelum peristiwa dalam film Rogue One. Cerita mengeksplorasi perjalanan Cassian dari seorang pencuri dan pejuang jalanan menjadi

anggota kunci dalam pemberontakan melawan Kekaisaran. Elemen cerita mencakup perkembangan karakter, interaksi dengan tokoh-tokoh lain seperti Luthen Rael, Kino Loy dan lain-lain, serta berbagai konflik yang muncul seiring pemberontakan semakin kuat. Setting cerita mencakup berbagai planet dan lokasi di alam semesta Star Wars, menambahkan lapisan kedalaman pada narasi melalui eksplorasi tempat-tempat baru dan dalam dunia Star Wars ini. Tema-tema utama dalam cerita meliputi perjuangan untuk kebebasan, pengorbanan pribadi, dan kompleksitas moral dalam menghadapi tirani.

Narasi dalam *Andor* merujuk pada bagaimana cerita ini disampaikan kepada penonton. Serial ini menggunakan berbagai teknik sinematik untuk memperkuat narasi. Visual storytelling memainkan peran penting, dengan penggunaan sinematografi yang kaya dan detail dalam setiap frame. Penggunaan pencahayaan, warna, dan komposisi visual secara cermat menciptakan suasana yang mendukung tema dan emosi dalam cerita. Teknik framing, seperti close-up untuk menangkap ekspresi emosional karakter atau wide shot untuk menunjukkan skala konflik, membantu memperdalam keterlibatan penonton dengan narasi.

Konten Cerita (Story)

a. Event (action & happenings)

Peristiwa dalam *Andor* mencakup serangkaian aksi dan kejadian penting yang mendorong narasi maju. Aksi utama adalah perjalanan Cassian Andor dari seorang pencuri dan pejuang jalanan menjadi anggota penting dalam pemberontakan melawan Kekaisaran. Ini termasuk misinya yang penuh risiko, konfrontasi dengan pasukan Kekaisaran, dan kolaborasinya dengan tokoh-tokoh lain dalam pergerakan pemberontakan. Luthen Rael merekrut Cassian untuk bergabung dengan pemberontakan, yang merupakan titik balik penting dalam alur

cerita. Proses perekrutan ini melibatkan serangkaian aksi seperti pertemuan rahasia dan negosiasi. Banyak adegan aksi dalam "*Andor*" yang menampilkan pertempuran sengit antara pasukan pemberontak dan Kekaisaran. Ini termasuk baku tembak, pengejaran, dan pertempuran yang penuh ketegangan. Tindakan-tindakan strategis yang dilakukan oleh kelompok pemberontak, seperti sabotase, pencurian, dan penghancuran fasilitas militer Kekaisaran, merupakan aksi kunci yang mendorong narasi maju. Kejadian/happenings merujuk pada peristiwa yang terjadi dalam cerita yang bukan hasil dari tindakan langsung karakter-karakter, tetapi tetap mempengaruhi alur cerita. Beberapa karakter mengalami kehilangan pribadi dan penderitaan yang mendalam. Misalnya, latar belakang Cassian yang diwarnai dengan kehilangan keluarganya akibat penindasan Kekaisaran. Konflik Internal Kekaisaran di mana tubuh Kekaisaran sendiri terdapat konflik internal dan politik yang mempengaruhi jalannya cerita. Perebutan kekuasaan dan ketidakpercayaan di antara pejabat Kekaisaran menambah kompleksitas narasi. Peningkatan Penindasan oleh Kekaisaran, kejadian-kejadian penindasan dan kekejaman yang dilakukan oleh pasukan Kekaisaran terhadap rakyat biasa memperkuat motivasi pemberontakan dan menambah urgensi cerita.

b. Existents (Character & Setting)

Karakter dalam *Andor* terdiri dari protagonis utama, Cassian Andor, serta tokoh-tokoh pendukung lainnya. Setiap karakter memiliki latar belakang, motivasi, dan perkembangan yang kompleks, menjadikan narasi lebih kaya dan realistis. Luthen Rael digambarkan

sebagai seorang pria yang cerdas dan penuh perhitungan, dengan kemampuan untuk memanipulasi dan merencanakan strategi yang kompleks. Dia memiliki jaringan kontak yang luas dan memainkan peran penting dalam merekrut dan mengorganisir para pemberontak. Karakternya memiliki kedalaman moral yang menarik, sering kali menghadapi dilema etis dalam perjuangannya melawan tirani. Lalu ada Kino Loy, Kino Loy adalah seorang narapidana yang bekerja sebagai mandor di sebuah fasilitas penjara kekaisaran. Kino digambarkan sebagai sosok yang awalnya patuh dan menjalankan tugasnya dengan ketat, mengikuti aturan penjara dengan ketat demi menjaga kedamaian dan keselamatan dirinya serta para tahanan lainnya. Namun, seiring perkembangan cerita, Kino mulai menyadari ketidakadilan dan kekejaman sistem penjara kekaisaran. Ini memicu perubahan dalam dirinya, membuatnya lebih berani dan akhirnya mengambil peran dalam perlawanan terhadap penindasan tersebut. Karakternya menunjukkan perjalanan dari kepatuhan menuju pemberontakan, menggambarkan transformasi moral dan keberanian dalam menghadapi ketidakadilan. Mon Mothma adalah seorang pemimpin politik dan salah satu pendiri utama Aliansi Pemberontakan dalam serial "Star Wars: Andor." Sebagai seorang senator dari planet Chandrila, Mon Mothma dikenal karena integritasnya yang tinggi, komitmennya terhadap keadilan, dan keberaniannya dalam menentang kekuasaan tirani Kekaisaran Galaksi. Dia memainkan peran kunci dalam mengorganisir dan mempersatukan berbagai kelompok pemberontak, serta menjadi suara moral yang menekankan pentingnya tujuan dan

metode yang benar dalam perjuangan mereka. Mon Mothma adalah simbol harapan dan kepemimpinan yang teguh, yang menginspirasi banyak orang untuk bergabung dalam perjuangan melawan penindasan. Karis Nemik adalah seorang pemberontak muda yang idealis dan intelektual. Sebagai anggota kelompok pemberontak yang dipimpin oleh Luthen Rael, Nemik adalah seorang teknisi dan ahli dalam navigasi serta peralatan elektronik. Dia memiliki pandangan yang sangat filosofis tentang perjuangan melawan Kekaisaran, seringkali merenungkan arti dari kebebasan dan penindasan. Karis Nemik digambarkan sebagai karakter yang penuh semangat dan dedikasi terhadap perjuangan pemberontakan, serta memiliki keyakinan kuat bahwa tindakan mereka dapat membawa perubahan positif di galaksi. Karakternya menambah dimensi moral dan intelektual dalam cerita, menunjukkan kedalaman emosi dan komitmen terhadap tujuan mereka. Syril Karn adalah karakter yang teliti dan tekun, tetapi juga obsesif dan cenderung keras kepala. Dia terobsesi untuk menangkap Cassian Andor setelah insiden pembunuhan di planet Ferrix, yang dia yakini sebagai pelanggaran serius terhadap otoritas dan hukum. Sikapnya yang kaku dan tekadnya yang tidak kenal kompromi sering kali menempatkannya dalam situasi yang rumit, baik dengan rekan-rekannya maupun dengan atasan. Dedra Meero, perwira intelijen yang bekerja untuk Biro Keamanan Kekaisaran (Imperial Security Bureau, ISB). Meero digambarkan sebagai seorang yang cerdas, ambisius, dan sangat teliti dalam pekerjaannya. Dedra memiliki tekad yang kuat untuk menaikkan kariernya dalam hierarki ISB, seringkali

menggunakan metode investigasi yang cermat dan tidak konvensional untuk mengumpulkan informasi dan membongkar ancaman terhadap Kekaisaran. Dia memperhatikan detail dan sangat berdedikasi dalam menjalankan tugasnya, yang membuatnya menonjol di antara rekan-rekannya. Namun, ambisinya juga membawanya ke dalam konflik internal dalam ISB, di mana politik dan persaingan ketat adalah hal yang biasa. Dedra adalah karakter yang menunjukkan ketegangan antara profesionalisme dan ambisi pribadi dalam lingkungan birokrasi yang keras dan penuh intrik. Maarva Andor adalah ibu angkat dari Cassian Andor dan merupakan figur penting dalam hidup Cassian. Maarva digambarkan sebagai sosok yang tegar, penuh kasih, dan sangat peduli terhadap Cassian. Sebagai seorang yang pernah menjadi bagian dari gerakan pemberontakan, Maarva memiliki pengalaman dan pengetahuan tentang perlawanan terhadap Kekaisaran. Meskipun usianya sudah lanjut, semangatnya untuk melawan ketidakadilan dan penindasan tetap kuat. Maarva adalah inspirasi bagi Cassian, memberikan dorongan moral dan semangat juang yang membantu membentuk karakter Cassian sebagai pejuang pemberontakan. Karakter Maarva mencerminkan tema-tema keluarga, pengorbanan, dan keberanian dalam menghadapi kekuatan yang lebih besar.

Substansi Cerita

Cultural Codes

Dalam Andor, elemen kultural yang memengaruhi penulis cerita mencakup tema-tema universal seperti perjuangan untuk kebebasan, pengorbanan, dan kompleksitas

moral. Penulis memproses karakter dan peristiwa dengan kode kultural ini, menciptakan narasi yang tidak hanya menghibur tetapi juga relevan dengan isu-isu kontemporer. Misalnya, karakter Cassian Andor digambarkan sebagai individu yang harus membuat keputusan sulit dalam situasi yang serba tidak pasti, mencerminkan realitas moral yang dihadapi oleh banyak orang di dunia nyata. Ini memberikan kedalaman dan makna tambahan pada cerita, menjadikan Andor lebih dari sekadar kisah heroik melawan tirani, tetapi juga sebagai refleksi kompleksitas moral manusia dalam konteks perjuangan politik dan sosial. Situasi ini mencerminkan rezim totaliter seperti Jerman Nazi, Uni Soviet di bawah Stalin, atau bahkan contoh-contoh lebih modern seperti kontrol ketat pemerintah di Korea Utara. Empire menggunakan pengawasan ketat dan kontrol terhadap populasi untuk menekan pemberontakan dan mempertahankan kekuasaan.

Konten Ekspresi (Discourse)

Structure Of Narrative Transmission

Andor sering menggunakan sudut pandang FPV atau human level karakter utama, Cassian Andor, untuk membawa penonton ke dalam dunia pribadi dan memahami motivasi serta perjuangannya. Namun, sudut pandang juga bergeser ke karakter lain seperti Mon Mothma dan Luthen Rael, memberikan perspektif yang lebih luas tentang dinamika pemberontakan. Andor juga memanfaatkan cliffhangers di akhir episode untuk menjaga ketertarikan penonton, serta menggunakan montage dan paralel editing untuk menunjukkan berbagai peristiwa yang terjadi secara bersamaan di lokasi berbeda, menambah rasa urgensi dan ketegangan.

Substansi Ekspresi (Discourse)

Manifestation

Manifestation merujuk pada cara fisik atau medium di mana cerita disampaikan. Dalam

Andor, ini terutama tercermin dalam bentuk sinematik.

Verbal: Dialog dalam Andor dirancang dengan hati-hati untuk mengungkapkan karakterisasi dan plot. Percakapan antara karakter sering kali memuat subteks yang dalam, menggambarkan ketegangan, konflik, dan aliansi yang berkembang.

Cinematic: Visual storytelling dalam Andor sangat kuat, dengan penggunaan pencahayaan, warna, dan framing yang cermat. Misalnya, adegan gelap dan suram mencerminkan suasana hati karakter dan kondisi lingkungan yang keras. Teknik seperti close-up dan wide shot digunakan untuk menangkap emosi dan skala dari peristiwa yang terjadi.

Sound Design: Musik dan efek suara dalam Andor juga memainkan peran penting dalam membangun atmosfer dan emosi. Soundtrack yang dramatis dan penggunaan suara ambient yang sangat baik menambah kedalaman dan imersi dalam cerita.

Action and Physicality: Adegan aksi dalam Andor disusun dengan koreografi yang realistis dan intens, menciptakan ketegangan dan menunjukkan keterampilan serta keberanian karakter dalam menghadapi bahaya.

This section is the most essential section of your article. The analysis or results of the research should be clear and concise. The results should summarize (scientific) findings rather than providing data in great detail. Please highlight differences between your results or findings and the previous publications by other researchers.

The research result and discussion section contain the results of the research findings and their ensuing discussions. The findings acquired from the results of the conducted research should be written with the additional support of adequate data. The research results and findings should be able to resolve or provide explanations to the question stated in the introduction.

1. Sub-heading of the discussion

Following the main headings should be provided in the manuscript while preparing. The separation between main headings, sub-

headings and sub-sub headings should be numbered in the paper with the following example:

2. Sub-heading of the discussion

3. Sub-heading of the discussion

Tables and Figures are presented center and cited in the manuscript. The figures should be clearly readable and at least have a resolution of 300 DPI (Dots Per Inch) for excellent printing quality. Each picture must be given a title image (Image Description) below the image and be numbered in Arabic numerals followed by the middle image title. Each table must be given a table title (Table Caption) and be counted in Arabic numerals at the top of the table, followed by the table title. Figures, tables and diagrams/schemes must be placed in columns between groups of text or if they are too large in the middle of the page.

KESIMPULAN

Star Wars: Andor menyampaikan cerita yang kompleks dan mendalam melalui kombinasi elemen cerita

dan wacana. Cerita (story) dalam Andor mencakup perjalanan karakter yang realistis dan kaya akan konten latar, sementara wacana (discourse) melibatkan teknik sinematik yang cermat, penggunaan sudut pandang, dan struktur naratif yang inovatif. Melalui penceritaan visual yang detail dan narasi yang dipengaruhi oleh isu nyata, Andor tidak hanya memperluas alam semesta Star Wars tetapi juga memberikan refleksi mendalam tentang moralitas, pengorbanan, dan perjuangan dalam menghadapi tirani.

REFERENSI

Books with an author:

Seymour Chatman. (1978) *Story And Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. New York: Cornell University Press

World Wide Web:

Rolling Stone. (2022) *Inside the Making of 'Andor,' the Star Wars Series That Changes Everything*. Available online from: <https://www.rollingstone.com/tv-movies/tv-movie-features/andor-explained-rogue-one-tony-gilroy-timeline-diego-luna-interview-1234589713/>. [Accessed June 9, 2024]