

ANALISIS FILM KWARTET: GUPALA SANG JAGAWANA

I Kadek Bayu Pramuditya¹, I Made Krishna Surya Pradnyana², I Gede Agus Indram bayu Artha³

¹ Program Studi Animasi, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Bali
Jl. Nusa Indah, Kota Denpasar, Bali 8023, Indonesia

e-mail: pramudityabayu70@gmail.com¹, imadekrishnasuryapradnyana@gmail.com², agusindram@isi-dps.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received : December, 2025
Accepted : February, 2026
Publish online : March, 2026

A B S T R A C T

Kwartet: Gupala Sang Jagawana is an animated film by a local studio called Dipadira in collaboration with Indonesian tv which was released in 2024. Tells the story of a group of adventurous teenagers named Bagas, Nalin, Juna, Dan, Kara. When Bagas and Juna were playing boy boyan, a tragedy occurred, the ball they used to play hit Nalin who was on the outside of the field, Nalin immediately returned Juna & Bagas' throw but Nalin accidentally dropped the offerings while in an old hermitage in Kalasinja village, making Mbah Arang appear, from behind a tree, suddenly making the children scared and running away, which made them kidnapped into the supernatural world, what is their fate. Some of the main characters are Bagas, Nalin, Juna, Dan, Kara. In order to understand this animated film further, further observation was carried out on the animated film *Kwartet: Gupala sang jagawana*

Key words : animation, kwartet: gupala sang jagawana, Indonesia, Kid

A B S T R A K

Kwartet: Gupala Sang Jagawana adalah salah satu film animasi karya studio lokal bernama Dipadira bekerjasama dengan Indonesian tv yang dirilis pada tahun 2024. Menceritakan sekelompok remaja petualang bernama Bagas, Nalin, Juna, Dan, Kara. Pada saat bagas dan juna bermain boy boyan, terjadi sebuah tragedi, bola yang mereka gunakan untuk bermain mengenai Nalin yang sedang berada di sisi luar lapangan, sontak Nalin membalas lemparan Juna & Bagas tetapi Nalin tidak sengaja menjatuhkan sesajen saat di sebuah petilasan tua di desa Kalasinja, membuat Mbah Arang muncul, dari balik pohon, sontak membuat anak-anak tersebut ketakutan lari terbirit birit, yang membuat mereka diculik ke dalam dunia gaib, bagaimanakah nasib mereka. Beberapa tokoh utamanya ada Bagas, Nalin, Juna, Dan, Kara. Agar memahami film animasi ini lebih lanjut, dilakukan pengamatan lebih lanjut pada film animasi *Kwartet: Gupala sang jagawana*.

Kata Kunci: animasi, kwartet: gupala sang jagawana, Indonesia, Anak

PENDAHULUAN

Film animasi adalah sebuah film yang menggunakan Gambaran dengan skala banyak untuk menciptakan Kesan bergerak sebagai visual utama. Film animasi ada beberapa jenis mulai dari animasi 2D sampai dengan animasi 3D dan belum termasuk style dari setiap jenisnya masing – masing. Indonesia merupakan negara dengan banyaknya budaya, mitologi dan kepercayaan yang berbeda beda ini juga yang membuat Indonesia menjadi negara yang kaya akan ide dan refrensi untuk para animator untuk memproduksi animasi mereka, salah satu animasi yang mengambil unsur budaya dan kepercayaan daerah yaitu Kwartet : Gupala Sang Jaganawa. Merupakan hasil kolaborasi dari Kemendikbud dan Dipadira Animation Studio untuk menunjukkan budaya Indonesia melalui film animasi

Kwartet : Gupala Sang Jaganawa merupakan salah satu film animasi yang akan rilis

METODE PENELITIAN/PENCIPTAAN

Pada Jurnal makalah ini, penelitian di lakukan dengan cara deskriptif selanjutnya menyaksikan dan mengamati film animasi Kwartet : Gupala Sang Jaganawa secara seksama. Tujuannya adalah agar memahami stuktur film animasi ini. Penelitian dilakukan agar dapat mendalami sifat karakter yang ada dalam animasi ini bertujuan untuk memahami sifat dan tokoh dari setiap karakter. Penelitian ini dilakukan agar memahami unsur estetik, instrinsik, amanat, alur dan unsur lainnya dalam film ini yang bertujuan agar dapat membedah dan mengetahui mengapa animasi ini dapat masuk nominasi Festival Film Indonesia 2025

PEMBAHASAN

Pengenalan Film Kwartet : Gupala Sang Jaganata

Kwartet : Gupala Sang Jaganawa merupakan salah satu film animasi yang di buat oleh Dipadira Animation Studio disutradarai oleh Dieky Suprayogi dengan Oni Suandiko sebagai produser Film animasi ini berhasil mendapatkan nominasi sebagai “Film Animasi Pendek Terbaik” pada ajang Festival Film Indonesia 2025.

pada tahun 2026 mendatang dan Mendapatkan penghargaan nominasi sebagai film animasi pendek terbaik di acara tahunan Festival Film Indonesia tahun 2025. Film animasi ini meskipun akan dirilis full pada tahun 2026 namun sudah dapat di tonton pada website Indonesia.TV. Digarap oleh studio Dipadira Animation Studio, disutradarai oleh Dieky Suprayogi dan Oni Suandiko sebagai produser. Film animasi ini mencuri mata para pecinta animasi dikarenakan kemunculannya secara tiba tiba dan tak terduga dengan memiliki visual dan grafik animasi 3D yang bagus dan mengalir dan yang pastinya budaya yang di sajikan dari animasi ini juga yang membuat mereka tertarik, dimana film ini menunjukkan konsekuensi atau karma yang mereka perbuat dan Bagai mana cara bertanggung jawab akan hal tersebut. Maka tidak mengejutkan kalau film animasi ini masuk dalam nominasi film animasi pendek terbaik dalam Festival Film Indonesia 2025

Menceritakan tentang empat sahabat Juna, Kara, Nalin, Bagas yang menyebut kelompok pertemanan mereka sebagai Kwartet yang bermain permainan tradisional "Boi-Boian" di desa mereka, namun permainan itu membawa mereka ke dunia lain dan memulai petualangan mereka yang melibatkan "Sang Jagawana" penjaga hutan, menghadapi ancaman penebangan pohon, Persahabatan dan belajar tentang tanggung jawab serta kebersamaan dalam menjaga alam Bersama-sama

Alur Cerita Kwartet : Gupala Sang Jaganata

1. Orientasi



Gambar 1

Sumber :

<https://www.kompasiana.com/bramantyodwihardianto4253/68f74aea97ff4f677b121c22/kwartet-gupala-sang-jagawana-menyelaraskan-alam-gaib-dengan-alam-manusia>

Kwartet : Gupala Sang Jaganawa berfokus pada empat karakter inti yaitu Juna, Kara, Nalin dan Bagas. Suatu hari, di sebuah lapangan luas, Nalin sedang melihat Juna dan Bagas bermain Boi-Boian. Boi-Boian adalah (Gaprek Kempung, Gebokan, Bebenaran) merupakan permainan tradisional yang dilakukan beberapa orang. Masing-masing bertugas melakukan dua aktivitas berbeda. Ada tim yang menumpuk batu lempeng atau pecahan genting menjadi seperti piramida, ada juga tim yang melempar susunan batu lempeng atau pecahan genting menggunakan bola kasti. Kalau batu lempeng atau pecahan genting berhasil diruntuhkan, tim yang menumpuk harus melemparkan bola ke arah tim pelempar untuk menghalangi mereka menyusun ulang batu lempeng atau pecahan genting tersebut. Bila batu lempeng atau pecahan genting berhasil disusun lagi, tim pelempar bisa berteriak "boi" dan mendapatkan skor Saat Nalin sedang merekam video mereka bermain sembari vlogging menggunakan ponselnya, tanpa sengaja Bagas dan Juna menjatuhkan ponsel Nalin.



Gambar 2

Sumber :

Indonesiana.TV, Kwartet : Gupala Sang Jaganawa

Karena kesal dan tidak ada yang mau mengakui kesalahan, Nalin melempar bola tersebut ke arah Bagas dan Juna. Sayangnya, bola tidak mengenai salah seorang di antara mereka, malah membuyarkan persembahan yang sudah dirapikan Mbah Arang. Takut kena marah dan dihukum, mereka berempat kabur dan meninggalkan lapangan tersebut.

2. Konflik

Secara tiba tiba saat mereka berlari mereka seperti terdiam namun mengambang. Setelah beberapa saat suatu sosok raksasa dengan topeng emas muncul dan menggunakan Bahasa jawa halus saat berbicara dan memperkenalkan dirinya sebagai Gupala sang penjaga dunia. Setekah itu mereka di pindahkan ke dunia lain yang sangat

mirip dengan dunia mereka namun dengan beberapa perbedaan disebut Senjokolo.



Gambar 3

Sumber : Indonesiana.TV, Kwartet : Gupala Sang Jaganawa

saat mereka terbebas Bagas dan Nalin langsung terbirit birit berlari sedangkan Juna dan Kara berbicara dengan Gupala dan menanyakan apakah karena masalah tadi mereka dibawa kealam ini. Gupala menjelaskan dengan Bahasa kiasan jawa halus dan menghilang yang membuat mereka berdua tidak mengerti namun mereka memilih untuk berkumpul dengan teman teman yang lain terlebih dahulu. Nalin yang lari sebelum bagas mencari dia dan bertemu dengan bagas namun bagas yang penakun tidak berani keluar dan berkumpul mencari teman – teman yang lain. Namun secara mengejutkan di depan mereka ada sosok raksasa dengan topeng merah yang saat Nalin mempotretnya raksasa tersebut langsung mengaum seketika mengejar nalin dan bagas.

Pada saat yang bertepatan Kara dan Juna mendengar teriakan mereka yang sedang di kejar sampai keujung turang di atas pohon.



Gambar 4

Sumber :

Indonesiana.TV, Kwartet : Gupala Sang Jaganawa

Juna memiliki ide untuk mengalihkan si raksasa dengan game Boi-Boian dan Kara menyelamatnya mereka berdua, namun hal tak terduga terjadi pohon tersebut patah menyebabkan Kara harus memegang tangan bagas dengan di tambah berat Nalin dan Juna yang melihat mereka lengah dan tertangkap namun bisa lepas Kembali disaat Juna ingin membantu mereka bertiga Kara yang tidak kuat melepaskan genggamannya Nalin dan Bagas terjatuh lepas ke jurang yang tinggi. Secara tiba tiba Mbah Arang yang menunggangi burung besar datang menyelamatkan Bagas dan Nalin dari ketinggian sekalian mengusir si raksasa. Mbah Arang menawarkan tumpangan kepada mereka berempat membantu mereka menyelesaikan

semua masalah ini Kara memberitahu Mbah akan perkataan Gupala tadi, Mbah memiliki dugaan yang benar dan menyuruh mereka mengikuti apa yang di suruh mbah. Mereka sampai di perjamuan para arwah dan melihat perbuatan mereka di dunia nyata berdampak besar di dunia arwah. Mbah memberitahu dan menasehati mereka tentang hal yang harus mereka lakukan, tentang dunia arwah dan mengapa Mbah “menyembah” arwah.

3. Resolusi

Mbah memberikan solusi ke mereka berempat agar menghiburkan para arwah yang sedih sebagai tanggung jawab. Mereka berempat disuruh untuk bermain alat musik gamelan.



Gambar 5

Sumber : Indonesiana.TV, Kwartet : Gupala Sang Jaganawa

Para arwah yang sedih merasa terhibur akan gamelannya termasuk Gupala yang juga merasa puas karena anak-anak ini telah menebus karmanya dan memulangkan mereka semua ke dunia asli. Setelah melewati perjalanan itu mereka berempat membantu Mbah Arang Menyusun sesajennya lagi. pada epilog film Nalin mendapatkan benda batu yang aneh yang nampaknya memiliki hal mistis di dalamnya dan filmnya pun berakhir disana

Analisis Karakter

1. Nalin



Gambar 6

Sumber <https://www.instagram.com/p/DRmUOSNiWxE/>

Nalin merupakan karakter gadis perempuan dengan kepribadian centil yang sangat

menonjol. Ia digambarkan mengenakan pakaian bermotif lambang hati serta rambut yang dihiasi ikat kepala, yang secara visual langsung memperkuat kesan ceria, ekspresif, dan percaya diri. Dari segi karakterisasi, Nalin adalah sosok yang berani, tidak takut menghadapi bahaya, dan cenderung vokal dalam menyampaikan emosi maupun pendapatnya. Sepanjang film, Nalin tampil sebagai salah satu karakter paling dominan dalam geng kwartet, terutama karena sikapnya yang tengil dan penuh ekspresi. Dominasi karakternya semakin terasa ketika ia sering beradu dinamika dengan Juna, sehingga interaksi keduanya kerap menciptakan konflik kecil sekaligus humor yang menghidupkan alur cerita.

2. Kara



Gambar 7

Sumber : <https://www.instagram.com/p/DShmT25Cc-8/>

Kara merupakan anak perempuan kedua dalam geng kwartet yang memiliki karakter tenang, pintar, polos, namun tetap berani. Karakteristik ini terlihat jelas sejak awal ketika geng kwartet pertama kali diculik ke dunia gaib. Berbeda dengan anggota lainnya yang panik dan ketakutan, Kara justru menunjukkan sikap lebih terkendali dan rasional. Dalam perjalanan cerita, Kara sering mengambil peran penting secara emosional maupun intelektual. Salah satu contohnya adalah ketika Nalin dan Bagas hampir terpisah, di mana Kara memegang tangan Nalin agar tetap bergelantungan, menunjukkan kepedulian dan keberaniannya dalam situasi berbahaya. Selain itu, saat Juna mencoba menyampaikan pesan dari Gupala namun terbata-bata karena tidak memahami bahasa Jawa, Kara dengan sigap menimpali dan menyampaikan pesan tersebut dengan lancar. Adegan ini secara eksplisit menegaskan kecerdasan Kara serta posisinya sebagai karakter yang mampu menjadi penengah dan penerjemah, baik secara bahasa maupun situasi, dalam geng kwartet.

3. Bagas



Gambar 8

Sumber : <https://www.instagram.com/p/DSKf4ljCZX7/>

Bagas adalah karakter anak laki-laki yang digambarkan cengeng dan penakut. Secara visual, Bagas tampil paling berbeda dibanding anggota geng kwartet lainnya karena ia mengenakan sepatu dan hoodie khas anak kota, sementara karakter lain hanya menggunakan sandal. Perbedaan ini secara tidak langsung menegaskan latar dan kepribadian Bagas yang kurang siap menghadapi lingkungan alam maupun dunia gaib. Hal tersebut terlihat jelas saat geng kwartet diculik ke dunia gaib, di mana Bagas menjadi satu-satunya karakter yang langsung lari ketakutan. Dalam keseluruhan alur cerita, peran Bagas tidak terlalu dominan dan tidak banyak memengaruhi konflik utama. Ia lebih berfungsi sebagai pelengkap cerita serta penyeimbang karakter, terutama untuk memperkuat kontras antara karakter berani dan karakter penakut dalam geng kwartet.

4. Juna



Gambar 9

Sumber : <https://www.instagram.com/p/DR3wAecCfhv/>

Juna merupakan karakter laki-laki dengan sifat tengil yang kuat dan sangat ekspresif. Ia digambarkan sebagai sosok yang sulit ditebak, spontan, dan sering bertindak tanpa berpikir panjang. Karakter ini menjadi salah satu yang paling menonjol dibanding anggota geng kwartet lainnya karena intensitas ekspresi dan perilakunya yang tidak konsisten. Ketidakterdugaan sikap Juna membuatnya terasa unik dan sering menjadi pemicu peristiwa atau reaksi dari karakter lain. Dalam beberapa adegan, sifat tengilnya tidak hanya berfungsi sebagai elemen komedi, tetapi juga memperlihatkan dari sisi emosional dan kebingungannya saat menghadapi situasi yang berada di luar kendalinya, terutama ketika berhadapan dengan dunia gaib.

5. Mbah Arang



Gambar 10

Sumber : Indonesiana.TV, Kwartet : Gupala Sang Jaganawa

Mbah Arang digambarkan sebagai sosok wanita tua dengan pakaian tradisional yang merepresentasikan kearifan lokal. Meskipun waktu kemunculannya tidak sebanyak karakter geng kwartet, peran Mbah Arang memiliki bobot yang sangat penting dalam perkembangan cerita. Ia hadir sebagai figur penolong sekaligus pembimbing, terutama ketika geng kwartet berada dalam kondisi terancam, seperti saat dikepung oleh karakter raksasa jahat. Selain berperan dalam menyelamatkan mereka, Mbah Arang juga berfungsi sebagai tokoh yang menanamkan nilai moral dengan menuntun dan mengajarkan geng kwartet untuk bertanggung jawab atas perbuatan yang telah mereka lakukan. Perannya menegaskan posisi orang tua atau sesepuh sebagai penjaga nilai dan penyeimbang konflik dalam narasi.

Unsur Estetika

Estetika merupakan hal yang sangat penting saat ingin memproduksi film animasi, estetika yang

unik dan menarik secara visual dapat menggiring penonton untuk menonton film animasi lebih lama. Karena itulah unsur estetika penting dalam pembuatan film animasi bukan hanya penulisan cerita. Beberapa hal yang perlu di perhatikan saat membahas unsur estetika yaitu desain karakter, warna, gerakan yang halus, latar belakang, efek visual, tata cahaya, dan musik dan suara.

a. Penataan Cahaya



Gambar 11

Sumber : Indonesiana.TV, Kwartet : Gupala Sang Jaganawa

Penataan cahaya merupakan salah satu aspek sinematografi yang memiliki peran penting dalam membangun suasana dan makna visual pada film animasi. Pada bagian awal film, penggunaan warna serta pencahayaan yang bersifat natural berfungsi untuk merepresentasikan kehidupan sehari-hari tokoh anak-anak, sekaligus mendukung ritme penceritaan yang cenderung santai dan ringan. Ketika narasi memasuki dunia gaib, terjadi perubahan signifikan pada skema pencahayaan yang didominasi oleh warna ungu. Perubahan ini secara efektif membangun kesan ruang yang berbeda, asing, dan tidak familiar, sekaligus menghadirkan nuansa mistis, mencekam, anomali, serta fantasi bagi penonton.

b. Desain Karakter



Gambar 12

Sumber :

Indonesiana.TV, Kwartet : Gupala Sang Jaganawa

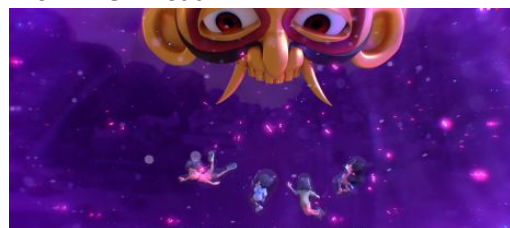
Desain karakter merupakan elemen fundamental dalam film animasi karena berfungsi sebagai media visual utama untuk menyampaikan identitas, latar belakang, dan sifat tokoh. Ketiadaan desain karakter yang kuat berpotensi mengurangi esensi naratif serta kedalaman cerita. Karakter Bagas, misalnya, digambarkan mengenakan hoodie dan sepatu, berbeda dengan tokoh lain yang menggunakan sandal. Perbedaan visual ini

memungkinkan para penonton untuk menginterpretasikan Bagas sebagai anak yang berasal dari lingkungan perkotaan dan memiliki kecenderungan sifat penakut. Representasi tersebut diperkuat melalui tindakannya ketika memasuki dunia gaib, di mana Bagas menjadi satu-satunya tokoh yang menunjukkan respons berupa lari dan bersembunyi akibat rasa takut.

Karakter Nalin ini adalah representasi menggunakan penggulung rambut yang berfungsi sebagai penanda visual karakter perempuan yang centil dan ekspresif. Karakter Kara didesain secara sederhana dengan rambut berponi, sehingga membangun kesan karakter yang polos dan lugu. Sementara itu, karakter Juna digambarkan dengan sifat tengil dan aktif melalui pemilihan atribut visual seperti sandal, pakaian berwarna merah, rambut keriting, serta penggunaan kalung sebagai aksesoris pendukung.

Karakter Mbah Arang ditampilkan menggunakan pakaian tua yang lusuh, berselendang, mengenakan penutup kepala tradisional berupa udeng, berkain, serta tanpa alas kaki. Elemen visual tersebut membangun kesan awal sebagai sosok lanjut usia yang hidup sederhana, memiliki keterikatan kuat dengan tradisi lokal, serta dekat dengan alam. Selain itu, terdapat keseragaman desain pada karakter manusia dalam film Kwartet, khususnya pada bentuk mulut yang menyerupai biji atau kacang, yang dikenal dengan istilah bean mouth. Sebaliknya, karakter-karakter gaib dirancang menyerupai makhluk monster dengan bentuk yang tidak lazim dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, seperti bermata satu, bertaring panjang, berbadan besar, tampak samar, serta memiliki warna kulit yang tidak realistis.

c. Efek Visual



Gambar 13

Sumber :

Indonesiana.TV, Kwartet : Gupala Sang Jaganawa

Efek visual memiliki peran penting dalam mendukung penceritaan serta memperkuat representasi peristiwa dalam film animasi. Secara umum, penggunaan efek visual dalam film ini telah diterapkan dengan baik dan mampu menyatu secara harmonis dengan lingkungan serta karakter. Hal tersebut terlihat pada adegan penculikan anak-

anak, pertemuan dengan karakter Gupala, hingga proses perpindahan menuju dunia gaib. Pada beberapa adegan tertentu, khususnya adegan pertarungan (battle scene), efek visual tampil lebih dominan melalui penggabungan teknik animasi dua dimensi dan tiga dimensi yang menghasilkan visual yang kohesif.

d. Gerakan Animasi



Gambar 14

Sumber : Indonesiana.TV, Kwartet : Gupala Sang Jaganawa

Gerakan dalam animasi merupakan elemen esensial yang berfungsi menghidupkan karakter dan membangun ilusi kehidupan. Film animasi ini menerapkan dua belas prinsip dasar animasi yang berkontribusi terhadap kualitas gerak yang lebih ekspresif dan dinamis. Penerapan prinsip-prinsip tersebut terlihat jelas pada pergerakan karakter, seperti squash and stretch, follow through dan overlapping action, secondary action, serta anticipation yang muncul pada beberapa pengambilan gambar penting.

e. Suara dan Voice Acting



Gambar 15

Sumber :

Indonesiana.TV, Kwartet : Gupala Sang Jaganawa

Audio merupakan elemen yang tidak terpisahkan dari film animasi karena berperan penting dalam membangun pengalaman audiovisual secara menyeluruh. Dari aspek akting suara, kualitas pengisi suara tergolong baik untuk ukuran animasi pendek. Para pengisi suara mampu menghadirkan performa yang meyakinkan dan sesuai dengan karakter masing-masing, sehingga dialog tidak terdengar monoton atau sekadar pembacaan naskah. Meskipun demikian, kualitas rekaman suara yang dihasilkan oleh perangkat perekam masih memiliki keterbatasan. Pada beberapa adegan, suara dialog terdengar kurang menyatu dengan lingkungan sekitarnya, sehingga mengurangi tingkat imersi penonton.

f. Musik dan Efek Suara



Gambar

Sumber : Indonesiana.TV, Kwartet : Gupala Sang Jaganawa

Musik dalam film animasi berfungsi sebagai elemen pendukung yang memperkuat suasana, emosi, serta dramatika cerita. Film ini memanfaatkan perpaduan antara musik orkestra dan musik tradisional gamelan. Instrumen piano lebih dominan digunakan pada adegan komedi dan adegan bernuansa santai, sementara instrumen gamelan digunakan pada adegan yang melibatkan karakter gaib guna mempertegas kesan mistis, sakral, dan kuno. Penempatan musik tersebut dilakukan secara kontekstual sehingga membantu penonton membedakan intensitas emosional antara adegan serius dan adegan ringan. Secara umum, efek suara telah diterapkan dengan cukup baik, meskipun pada beberapa adegan masih terdapat potensi penguatan melalui penambahan efek suara, seperti suara langkah kaki saat karakter anak-anak berjalan atau berlari, agar suasana terasa lebih hidup dan realistis.

Jenis Shoot

Penggunaan jenis shot dalam film ini, pada awal adegan didominasi oleh eye level shot. Pilihan sudut pandang tersebut berfungsi untuk menciptakan kesan netral, realistis, serta mendekatkan penonton dengan karakter dan situasi yang ditampilkan. Seiring dengan perkembangan alur cerita, terutama ketika film mulai memasuki konflik dan menuju puncak cerita (klimaks), variasi shoot menjadi lebih beragam. Pada bagian ini, penggunaan low angle shot dan high angle shot mulai diterapkan untuk memperkuat kesan dramatis, menegaskan perbedaan relasi kekuasaan, serta meningkatkan intensitas emosional adegan.

Setelah konflik mencapai resolusi dan cerita kembali ke suasana yang lebih santai, penggunaan sudut pengambilan gambar kembali didominasi oleh eye level shot. Pendekatan visual ini berfungsi untuk menghadirkan kembali kesan kedekatan, keseimbangan, dan kehangatan antara karakter dan penonton, sekaligus menandai berakhirnya ketegangan dalam film.

Unsur Instrinsik

1. Tema

Film ini mengangkat tema utama tanggung jawab yang dipadukan dengan unsur dunia gaib, petualangan, serta persahabatan dalam geng kuartet. Tema tanggung jawab muncul dari tindakan para tokoh yang tanpa sadar melanggar batas dan norma di sebuah tempat yang seharusnya dihormati. Perjalanan mereka ke dunia gaib menjadi bentuk konsekuensi atas perbuatan tersebut.

Selain itu, tema persahabatan dan pertemanan ditampilkan melalui kebersamaan geng kuartet dalam menghadapi bahaya. Perbedaan sifat dan karakter tidak memecah mereka, melainkan justru saling melengkapi dalam situasi sulit. Unsur petualangan memperkuat alur cerita dengan menghadirkan tantangan yang mendorong para tokoh untuk belajar dan berkembang.

2. Tokoh dan Penokohan

Tokoh-tokoh dalam film ini memiliki karakter yang beragam dan saling melengkapi, sehingga dinamika cerita terasa hidup.

- Bagas digambarkan sebagai anak yang penakut dan cengeng. Karakter ini sering menunjukkan rasa takutnya secara terbuka, terutama ketika menghadapi situasi berbahaya di dunia gaib. Keberadaan Bagas memberikan kontras dengan tokoh lain yang lebih berani, sekaligus memperlihatkan bahwa rasa takut adalah hal yang manusiawi.

- Nalin memiliki sifat centil dan pemberani. Ia tampil percaya diri dan ekspresif, serta sering menjadi pusat perhatian dalam kelompok. Sikapnya yang berani membuatnya tidak ragu menghadapi tantangan, meskipun terkadang bersikap ceroboh. Karakter Nalin memberi warna ceria dan energi dalam perjalanan geng kuartet.

- Juna digambarkan sebagai sosok tengil dan pemberani. Ia sering bersikap spontan dan sulit ditebak, sehingga membuat suasana cerita menjadi lebih dinamis. Keberanian Juna tidak hanya terlihat dari tindakannya, tetapi juga dari caranya menghadapi situasi yang menegangkan dengan ekspresi yang khas.

- Kara adalah karakter polos dan pemberani, dengan sikap yang lebih tenang dibandingkan anggota geng kuartet lainnya. Ia sering berpikir jernih saat teman-temannya panik, sehingga perannya cukup penting dalam menjaga keseimbangan kelompok. Kepolosannya tidak membuatnya lemah, justru menunjukkan keberanian yang muncul dari ketulusan.

- Mbah Arang digambarkan sebagai sosok baik, penyabar, dan berperan sebagai

penasihat. Ia membantu geng kuartet memahami kesalahan mereka serta menuntun mereka untuk bersikap lebih bertanggung jawab. Kehadirannya memberi sentuhan nilai moral dan kearifan lokal dalam cerita.

3. Latar Tempat

Latar cerita berlangsung di petilasan tua di Desa Kala Senja yang dikelilingi hutan, kemudian berlanjut ke dunia gaib. Petilasan ini digambarkan sebagai tempat yang sakral dan penuh misteri, sehingga mendukung nuansa cerita yang magis dan menegangkan. Lingkungan hutan dan dunia gaib memperkuat suasana petualangan serta rasa bahaya yang dihadapi geng kuartet.

Film tidak menjelaskan secara pasti waktu dan tahun kejadian. Hal ini membuat cerita terasa lebih umum dan tidak terikat pada satu periode tertentu.

4. Sudut Pandang

Film ini menggunakan sudut pandang orang ketiga, sehingga penonton dapat melihat keseluruhan peristiwa dan interaksi antar tokoh secara menyeluruh. Sudut pandang ini memudahkan penonton untuk memahami peran masing-masing karakter dalam geng kuartet serta hubungan mereka satu sama lain.

5. Amanat

Amanat yang disampaikan dalam film ini adalah pentingnya menghargai dan menghormati hal-hal kecil, karena sesuatu yang dianggap sepele bisa memiliki makna besar bagi orang lain. Selain itu, film ini juga mengajarkan bahwa setiap tindakan memiliki konsekuensi, sehingga seseorang perlu bertanggung jawab atas perbuatan yang dilakukan. Pesan tersebut disampaikan melalui perjalanan dan pengalaman geng kuartet selama menghadapi dunia gaib.

SIMPULAN

Film animasi “Kwartet: Gupala Sang Jaganawa” merupakan animasi 3D karya Dipadira Animation Studio yang mengangkat nilai budaya, mitologi, serta kearifan lokal Indonesia. Cerita film ini berfokus pada empat sahabat yaitu Juna, Kara, Nalin, dan Bagas yang tanpa sengaja merusak tempat sakral sehingga terbawa ke dunia gaib. Melalui perjalanan mereka di dunia tersebut, para tokoh belajar bahwa setiap tindakan memiliki konsekuensinya, sehingga mereka harus berani bertanggung jawab dan memperbaiki kesalahan yang telah dilakukan. Tokoh Mbah Arang berperan

penting sebagai sosok penuntun yang memberikan nasihat dan arahan moral kepada mereka.

Dari segi estetika, film ini memiliki kualitas visual yang cukup baik, mulai dari desain karakter, efek visual, pencahayaan, hingga gerakan animasi yang halus. Penggunaan musik orkestra yang dipadukan dengan gamelan juga berhasil memperkuat suasana mistis dan tradisional dalam cerita. Selain itu, masing-masing karakter memiliki sifat yang berbeda-beda namun saling melengkapi, sehingga dinamika persahabatan mereka terasa hidup dan realistis.

Secara keseluruhan, film ini tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga menyampaikan pesan moral mengenai tanggung jawab, persahabatan, serta pentingnya menghormati tradisi dan alam sekitar. Dengan kualitas cerita, visual, dan nilai budaya yang dihadirkan, sangat wajar jika "Kwartet: Gupala Sang Jaganawa" berhasil masuk sebagai nominasi Film Animasi Pendek Terbaik pada Festival Film Indonesia 2025.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bramantyo Dwi Hardianto, "Kwartet: Gupala Sang Jagawana, Menyelaraskan Alam Gaib dengan Alam Manusia," Kompasiana.com, (21 Oktober 2025) <https://www.kompasiana.com/bramantyo-dwihardianto4253/68f74aea97ff4f677b121c22/kwartet-gupala-sang-jagawana-menyelaraskan-alam-gaib-dengan-alam-manusia>
- [2] Alyssa Maio, "What is The Three Act Structure And Why It Works," Studiobinder.com, (2 Desember 2024) <https://www.studiobinder.com/blog/three-act-structure/>
- [3] Yonada Nancy, "Sejarah Perkembangan Animasi Dunia dari Masa ke Masa," Tirto.ID, (21 Agustus 2023) <https://tirto.id/sejarah-perkembangan-animasi-dunia-dari-masa-ke-masa-gPeF>
- [4] Studio Antelope, "Teknik Pencahayaan Film: Elemen Kunci dalam Sinematografi," Studioantelope.com, <https://studioantelope.com/teknik-pencahayaan-film/>