Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Skenario film panjang berjudul *The Woods and a Series of Killings* merupakan sebuah skenario yang memiliki genre *mystery/ thriller* dan dibuat menggunakan teori plot milik Joseph Gulino yaitu *The Eight Sequence.* Teori *The Eight Sequence* ini sangat mendukung dan cocok digunakan untuk menulis sebuah cerita bergenre *mystery/ thriller.* Selain membahas mengenai plot, seperti judul penulisan skripsi ini, penulis juga membahas aspek psikologis karakter protagonis yaitu Emma. Aspek psikologis juga penting saat proses pembangunan sebuah karakter karena dapat mempengaruhi motivasi, tindakan, dan pola pikir karakter.

Penulisan ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hulu (2014, hlm. 27) mengutip Mukhtar yang mendeskripsikan metode penelitian kualitatif deskriptif sebagai metode yang digunakan dengan melakukan sebuah penelitian untuk menemukan teori dan/ atau pengetahuan terhadap penelitian tersebut. Dalam penulisan ini, metode kualitatif deskriptif dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber pustaka untuk diobservasi. Data-data tersebut didapatkan dari buku-buku dan jurnal mengenai film, penulisan naskah, dan psikologi yang ditulis oleh Corbett, Seger, McKee, Velikovsky, Briggs, Plotnik & Kouyoumdjian, dan masih banyak lagi. Observasi yang dilakukan penulis adalah menggunakan referensi-referensi film serupa untuk membantu pembuatan alur cerita dalam proses penulisan skenario film panjang berjudul *The Woods and a Series of Killings.*

1.1.1 Sinopsis

EMMA (16) adalah seorang remaja yang penyendiri. Ia hanya memiliki seorang teman dekat bernama MARY (16). Mary memiliki sebuah kebiasaan untuk menggambar segala hal yang mengganggunya di sebuah *sketchbook.* Tetapi, gambarnya tersebut cukup menyeramkan.

Sekolah Emma mengadakan sebuah acara camp. Wakil kepala sekolahnya sudah melarangnya membawa *sketchbook*nya. Walaupun begitu, Emma tetap nekat membawanya. Akhirnya, *sketchbook*nya tersesbut disita. KAI (17) tertarik pada Emma. Ia duduk di sebelah Emma saat di bis. Kai membawa sebuah pisau yang juga disita bersama *sketchbook* Emma. Ia menjanjikan Emma akan mendapat *sketchbook*nya kembali.

Selama camp, Emma dikelompokkan bersama Mary, Jackson, ALBERT (17) teman dekat Jackson, Kai, TONY (17) teman dekat Kai, BELLA (16) seorang siswi yang mengejar Kai, CELINE (17) teman Bella yang merasa ditindas, BERNARD (16), dan temannya STEVEN (16).

Hari pertama camp dipenuhi oleh Bella yang terus mengancam Emma untuk tidak mendekati Kai. Karena kesal, ia menggambar Bella terbunuh pada secarik kertas kecil. Saat tengah tertidur, Kai membangunkan Emma. Ia mengajak Emma untuk mengambil barang mereka yang disita. Seluruh anggota kelompoknya ikut dan mereka berhasil. Untuk selebrasi, malam itu mereka minum-minum hinga mabuk. Keesokan harinya, mereka menemukan Bella meninggal dan tidak ada yang ingat kejadian malam itu. Mereka memutuskan untuk mengubur Bella.

Pagi itu, mereka dikejutkan oleh jasad Bella yang ditemukan di tenda Jackson. Para polisi datang dan seorang detektif menginterogasi mereka semua. Mereka menyamakan alibi. Tetapi, alibi tersebut tidak sempurna sehingga salah satu teman mereka, Celine dibawa polisi untuk diinterogasi lebih lanjut. Hari itu juga teman-teman Emma membuka *sketchbook* Emma Tanpa ijin dan melihat bahwa kejadian pembunuhan Bella sama seperti gambarnya. Hal tersebut membuat Jackson menuduh Emma. Jackson terus-terusan menuduh Emma dan membuatnya kesal sehingga menggambarnya.

Malam itu mereka mengubur barang-barang yang mereka ambil untuk menutup jejak mereka dari para polisi. Keesokan harinya, barang-barang tersebut kembali ke pemiliknya masing-masing dan Jackson ditemukan meninggal. Alber marah akibat kematian teman baiknya dan mulai menuduh Emma. Ia memutuskan untuk pergi ke hutan dan menggali kembali *sketchbook* Emma sebagai bukti. Emma berusaha mengikutinya tetapi dihadang polisi yang menjaga sekeliling camp tersebut. Karena itu, mereka memutuskan untuk begadang. Berjaga jika salah satu dari mereka merupakan pembunuh. Tetapi mereka kalah dengan rasa kantuk.

Saat Emma terbangun, ia ditangkap polisi untuk diinterogasi, dan saat itulah Emma baru mengetahui Bahwa Albert telah dibunuh. Pisau Kai ditemukan di lokasi pembunuhan. Emma berasumsi bahwa Kai pembunuhnya. Sambil dikejar oleh polisi, Emma mencari Kai untuk menkonfrontasinya. Saat Kai, ia malah dijelaskan bahwa Mary sdalah pembunuh sebenarnya. Di saat yang bersamaan, Mary melihat Emma yang diikuti oleh seorang polisi dan pergi menghampiri mereka. Mary menusuk perut polisi tersebut dan mengancam akan membunuh Kai karena Emma

tidak pernah berterima kasih atas apa yang dilakukan Mary kepadanya. Emma berusaha untuk menenangkan Mary dan berhasil. Tetapi, polisi yang ditusuk Mary malah menembak ke arah mereka. Emma memeluk Mary untuk melindunginya dari tembakan tersebut.

Akhirnya, Mary ditangkap polisi dan Emma dirawat di rumah sakit. Setelah Emma sembuh, ia memutuskan untuk mengunjungi teman baiknya di penjara.

1.1.2 Posisi Penulis

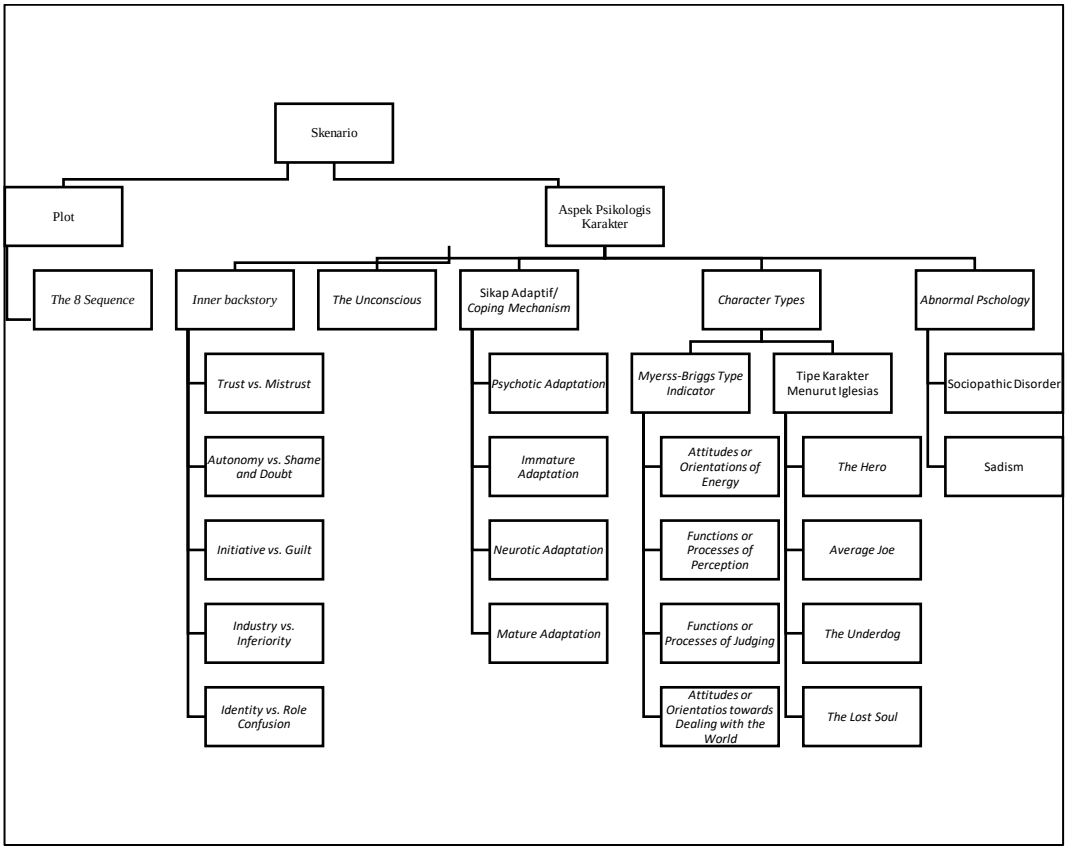
Posisi penulis dalam penulisan laporan ini adalah sebagai penulis skenario film panjang. Penulis skenario film panjang memiliki kewajiban untuk menciptakan skenario yang nantinya menjadi landasan atau *blueprint* bagi tim kreatif untuk memvisualisasikan cerita tersebut menjadi sebuah karya audio visual. Penulis skenario memiliki peran dalam pencarian ide cerita. Penulis lalu melakukan riset untuk mengembangkan ide cerita tersebut. Setelah ide matang, penulis skenario membuat sinopsis, Menyusun alur cerita/ plot, lalu plot tersebut dikembangkan menjadi *treatment scene-plot*, dan yang terakhir *drafting*, yaitu pembuatan skenario itu sendiri.

3.2. Tahapan Kerja

Tahapan kerja penulis dalam skripsi ini dimulai dengan memikirkan ide cerita untuk skenario. Saat penulis telah mendapatkan ide untuk cerita, penulis menentukan judul penulisan skripsi. Setelah itu riset. Riset dilakukan dalam berbagai media seperti buku-buku, film, dan serial televisi. Karena riset tersebut, penulis

menemukan pentingnya aspek psikologis dalam pembuatan karakter serta pengaruhnya dalam perkembangan plot.

Dengan penemuan tersebut, penulis mulai mengumpulkan hasil riset dan mulai menjabarkannya dalam penulisan skripsi. Memahami lebih dalam lagi aspek-aspek psikologis dan faktor-faktor yang menyusunnya. Penulis juga melakukan revisi skenario yang telah dibuat dengan mengimplementasikan teori-teori yang ditemukan mengenai psikologi karakter. Hasil pemahaman dari riset dan revisi tersebut menjadi landasan penulisan skripsi.



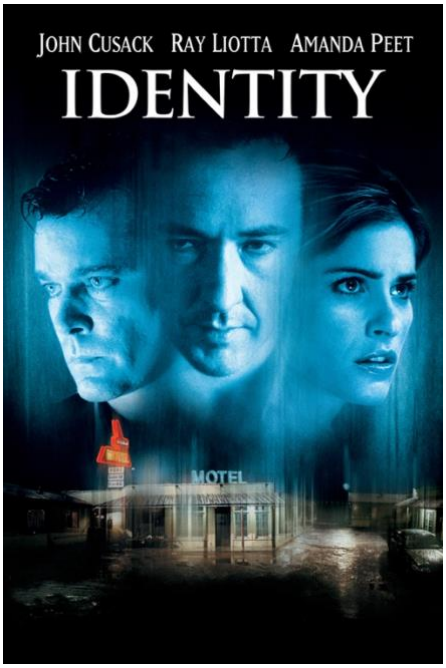
Gambar 3.1. Skematika Perancangan

(Sumber: dokumentasi pribadi)

3.3. Acuan

Penulis memiliki beberapa acuan dalam pengembangan skenario film panjang berjudul *The Woods and a Series of Killings.* Acuan-acuan tersebut berupa referensi film dan serial yang memiliki genre mirip dengan skenario yang ditulis oleh penulis. Referensi-referensi tersebut merupakan landasan bagi penulis untuk Menyusun perkembangan plot dalam cerita.

3.3.1. *Identity*



Gambar 3.2. Poster Film *Identity*

(Sumber: Imdb. (n.d.). *Identity*)

Identity (2003) adalah sebuah film panjang bergenre *thriller*/ *mystery* yang disutradarai oleh James Mangold. Cerita dalam film ini diadaptasi dari salah satu novel milik Agatha Christie. Film Identity ini menceritakan tentang sekumpulan orang yang menginap di sebuah motel karena terjebak badai. Tetapi, malam itu satu

persatu dari mereka ditemukan mati terbunuh. Karena itu, Ed seorang detektif yang merupakan karakter utama film ini berusaha mencari tahu siapa di antara mereka yang merupakan pembunuhnya.

Film *Identity* ini menjadi referensi penulis saat menulis skenario karena beberapa hal. Faktor pertama ialah genre. Genre dalam film ini mirip dengan genre skenario yang ditulis oleh penulis yaitu *thriller/ mystery*. Faktor kedua adalah kemiripan cerita di mana film Identitiy menceritakan sekumpulan orang yang terjebak di sebuah motel dan terjadi pembunuhan. Sedangkan, penulis menulis sebuah skenario yang menceritakan sekelompok siswa siswi yang sedang melakukan *camping* di sebuah bukit tetapi teman-temannya ditemukan mati terbunuh. Faktor ketiga adalah kemiripan situasi karakter utama di mana dalam film Identity dan skenario yang ditulis oleh penulis, karakter utama menjadi salah satu tersangka dalam kasus pembunuhan tersebut.

3.3.2. *Knives Out*

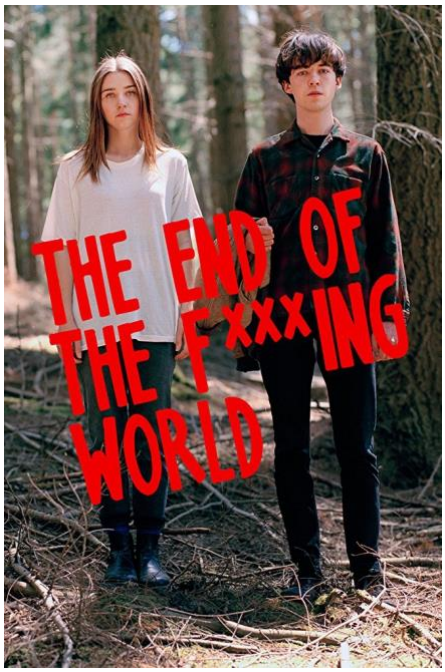
Gambar 3.3. Poster Film *Knives Out*

(Sumber: Imdb. (n.d.). *Knives Out*)

Knives Out (2019) adalah sebuah film yang disutradarai dan ditulis oleh Rian Johnson. Film ini merupakan sebuah film panjang bergenre *mystery/ comedy*. *Knives Out* menceritakan mengenai seorang kakek kaya raya bernama Harlan Thrombey yang ditemukan meninggal di kamarnya. Martha, seorang remaja yang bekerja menjadi pengurus Harlan. Martha merasa ia merupakan pembunuh Harlan sehingga ia berusaha menutupi jejaknya sembari melakukan investigasi bersama dektektif Benoit Blanc.

Film *Knives Out* ini menjadi referensi penulis saat melakukan *plotting.* Di mana penulis mencari pola dalam penulisan cerita bergenre misteri. Bagaimana karakter utama berusaha keluar dari tuduhan-tuduhan yang ada, apa yang dilakukan karakter utama ketika tuduhan-tuduhan tersebut tertuju kepadanya, dan bagaimana cara menunjukan (*revealing*) pelaku pembunuhan,.

3.3.3. *The End of the F***ing World*



Gambar 3.4. Poster Serial *The End of the F***ing World*
(Sumber: Amazon. (n.d.). *End of the F***ing World*)

*The End of the F***ing World* merupakan serial televisi milik Netflix. Serial ini memiliki genre *Adventure*/ Crime/ Drama yang menceritakan mengenai dua remaja bernama James dan Alyssa yang merasa mereka adalah seorang psychopath. James, merasa risih akan keberadaan Alyssa merencanakan pembunuhan Alyssa dan mengajaknya kabur dari rumah, tetapi ia gagal membunuh Alyssa dan malah membunuh seorang pemilik rumah yang berusaha memerkosa Alyssa. Karena itu, mereka akhirnya bekerja sama dan berusaha kabur dari kejaran polisi.

Penulis menjadikan serial televisi ini sebagai referensi saat membuat karakter protagonis dalam skenarionya. Kedua karakter utama dalam serial *The End*

*of the F***ing World* memiliki sifat yang unik dan terpisah dari masyarakat. Mereka merupakan orang-orang yang dianggap aneh, *outcast.*

3.3.4. *I Am Not Okay with This*

Gambar 3.5. Poster Film *I Am Not Okay with This*
(Sumber: Imdb. (n.d.). *I Am Not Okay with This*)

I Am Not Okay with This juga merupakan serial televisi milik Netflix. Serial televisi ini menceritakan seorang remaja perempuan bernama Sydney yang memiliki *anger issues*. *Anger issues* miliknya ini semakin memarah setelah mengetahui ayahnya meninggal karena bunuh diri. Di saat yang bersamaan, Sydney menemukan bahwa ia memiliki kekuatan tersembunyi.

Penulis menjadikan serial televisi ini menjadi referensi karena *coping mechanism* yang dimiliki oleh karakter utamanya, Sydney. Dalam cerita *I Am Not Okay with This,* Sydney diberikan sebuah buku harian di mana ia harus menulis apa yang ia rasakan tiap harinya dalam buku tersebut sebagai media untuk

melampiaskan amarahnya. Sama seperti karakter utama dalam skenario yang ditulis oleh penulis di mana karakter utamanya, Emma menggambar segala hal yang membuatnya marah dalam *sketchbook*nya.

3.3.5. *Murder on the Orient Express*

Gambar 3.6. Poster Film *Murder on the Orient Express*
(Sumber: Imdb. (n.d.). *Murder on the Orient Express*)

Murder on the Orient Express merupakan sebuah film *mystery* yang disutradarai oleh Kenneth Branagh dan diadaptasi dari novel milik Agatha Christie. Film ini menceritakan tentang sebuah pembunuhan yang terjadi dalam sebuah kereta elit. Hercule Poirot, seorang detektif yang berada dalam kereta itu berusaha mengetahui siapa pelaku pembunuhan tersebut.

Penulis menjadikan film bergenre misteri ini sebagai salah satu referensi saat membuat struktur cerita. Kemiripan cerita di mana karakter utama harus

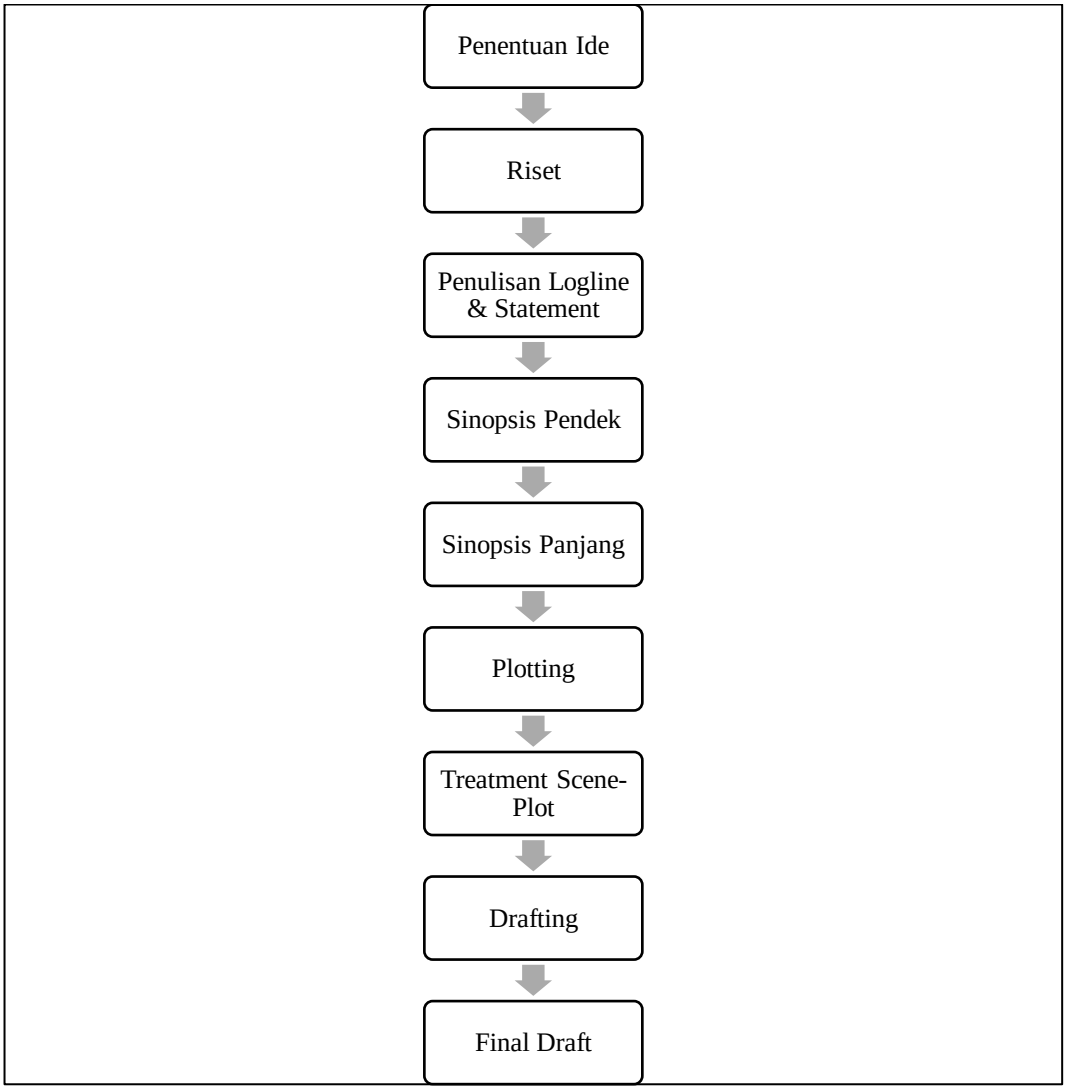
menyelidiki siapa yang merupakan seorang pembunuh dari sekelompok orang yang berada dalam kereta tersebut. Penulis mengambil referensi bagaimana karakter utama mengumpulkan bukti-bukti yang ada, contoh motif dan alibi, dan juga bagaimana semuanya terkuak pada akhir cerita.

3.4. Proses Perancangan

Proses penulisan skenario dimulai dengan menentukan genre cerita apa yang ingin dibuat. Setelah itu, harus melakukan riset. Riset yang dilakukan adalah riset pasar dengan cara menonton film-film yang memiliki genre serupa, memperhatikan alur cerita, karakter, setting, tema, dan melihat rating, budget, serta keuntungan yang didapatkan dari penayangan film tersebut. Riset tersebut akan menghasilkan sebuah pola yang dapat digunakan dalam penulisan skenario.

Langkah awal menulis skenario adalah menentukan ide cerita dengan cara menuliskan *logline* dan *statement*. Setelah itu, penulis mulai menuliskan sinopsis pendek. Sinopsis ini dikembangkan dari penulisan *logline.* Sinopsis pendek tersebut diberikan detail-detail seiring berjalannya waktu dan akhirnya ditulis ulang menjadi sinopsis panjang. Setelah mendapatkan keseluruhan cerita dari sinopsis, penulis harus mulai memikirkan plotting. Ada banyak macam teori plotting, yang paling umum digunakan di *Hollywood* adalah *Three Act Sequence* yaitu *The Hero's Journey*, *The Eight Sequence, Fifteen Beats,* dan *Character Change Arc.* Plotting-plotting tersebut mirip satu sama lain, yang membedakan adalah susunan susunan alur cerita masing-masing plot. Karena genre yang dipilih oleh penulis adalah *mystery/ thriller,* penulis menggunakan teori plot *The Eight Sequence.*

Menyusun plot memakan waktu yang cukup lama karena banyak penyesuaian yang harus dilakukan untuk membuat cerita lebih menarik. Setelah penulisan plot selesai, maka penulis harus memulai menuliskan *Treatment Scene-Plot*, yaitu deskripsi kejadian yang terjadi di setiap *scene.* Penulisan *Treatment Scene-Plot* ini dilakukan di *software* penulisan naskah seperti *Final Draft, Celtx,* dan masih banyak lagi. *Treatment Scene-Plot* mirip dengan *Drafting/* penulisan naskah, yang membedakan adalah *Treatment Scene-Plot* tidak menggunakan dialog. *Drafting* dilakukan setelah *Treatment Scene-Plot* selesai. Dalam proses penulisan *Drafting,* penulis hanya tinggal menambahkan dialog masing-masing karakter dan menyesuaikan ulang susunan scene yang ada. Setelah itu, jadilah *Final Draft,* yaitu skrip utuh *draft* 1. Proses penulisan ini tidak dilakukan hanya sekali di tiap prosesnya. Banyak revisi yang harus dilakukan hingga menjadi *draft* 1 pada tanggal 27 Mei 2020, dan *draft* 2 pada tanggal 1 Juni 2020.



Gambar 3.7. Skematika Perancangan

(Sumber: Dokumentasi pribadi)