



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.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Comatose adalah sebuah film pendek bergenre drama fantasi. Skrip film pendek ini bercerita tentang Nyomi, seorang gadis yang jatuh koma dan hidup di dalam alam bawah sadarnya, dalam upayanya agar bisa sadar sebelum alat pendukung kehidupannya dilepas. Skrip film pendek ini ditulis dengan acuan bentuk struktur *minimalism* dari Segitiga Cerita Robert McKee (1999, hlm. 43).

3.1.1. Sinopsis

Nyomi yang jatuh koma harus hidup di dalam dunia yang diciptakan oleh alam bawah sadarnya sendiri. Di dalam dunia tersebut kekasihnya, Alva, berada dalam posisi Nyomi yang jatuh koma setelah kecelakaan yang dialaminya. Dunia yang terbalik tersebut merupakan desakan dari alam bawah sadar Nyomi agar dia bisa segera sadar dari koma, sebelum alat bantu kehidupannya dicabut.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai penulis skrip, dimana penulis bertanggung jawab dalam tema dan alur cerita, karakter, plot, dan struktur.

3.1.3. Peralatan

Peralatan yang digunakan oleh penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir ini adalah perangkat komputer serta *software* penulisan skrip Celtx.

3.2. Tahapan Kerja

Penulisan skrip film pendek *Comatose* dikerjakan melalui empat tahapan, yaitu tahap ide, pencarian referensi, riset, dan penulisan.

3.2.1. Ide

Tahap ini dimulai dengan pencarian ide. Penulis membuat dan mengumpulkan beberapa ide yang dianggap layak untuk dijadikan sebagai *project* Tugas Akhir ini. Ide-ide tersebut kemudian diubah ke dalam bentuk premis-premis cerita yang singkat.

3.2.2. Referensi

Di tahap ini penulis melakukan pencarian referensi. Penulis memilah beberapa teori penulisan skrip film dari buku-buku penulisan skrip film. Dari teori-teori tersebut, penulis menyocokkan kira-kira teori mana yang bisa diterapkan ke dalam salah satu ide cerita yang sebelumnya telah dikumpulkan. Penulis akhirnya memutuskan untuk menggunakan bentuk *minimalism* dari Segitiga Cerita Robert McKee. Namun sebelum melanjutkan proses pengerjaan ke tahap selanjutnya, penulis mencari beberapa teori serupa sehingga referensi yang digunakan tidak hanya berasal dari satu sumber.

3.2.3. Riset

Pada tahap ini penulis melakukan riset sebelum masuk ke tahap penulisan skrip film. Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting dan berpengaruh pada proses penulisan skrip, dimana tahap ini diperlukan penulis dalam menjaga dan

membangun logika bercerita dalam penulisan skrip film pendek *Comatose*. Tiga hal utama yang menjadi objek riset penulis adalah kesehatan syaraf, alam bawah sadar, koma, dan genre fantasi.

3.2.4. Penulisan

Setelah melakukan riset, penulis sampai di tahap akhir, dimana penulis mulai menuangkan semua ide cerita ke dalam bentuk skrip film pendek.

3.3. Acuan

Berikut adalah beberapa film dan karya lain yang semua menjadi acuan dalam penulisan skrip film pendek *Comatose*, baik dari segi cerita maupun karakter.



Gambar 3.2. Scene dari film 'Inception' arahan Christopher Nolan (Screenshot dari film 'Inception', 2010)

Limbo dari film *Inception* dijelaskan sebagai ruang mimpi yang tidak tertata, sebuah alam bawah sadar yang mentah dan tidak terbatas. Keberadaan *Limbo* ini yang dijadikan sebagai acuan oleh penulis dalam membentuk kemungkinan seseorang yang berada keadaan koma bisa hidup di dalam alam bawah sadarnya yang paling dalam, dunia mimpi yang menyerupai *Limbo*.



Gambar 3.3. Scene dari film 'Memento' arahan Christopher Nolan
(Screenshot dari film 'Memento', 2000)

Memento adalah film arahan Nolan yang lain yang dijadikan acuan oleh penulis. Bukan dari segi cerita ataupun karakter, melainkan dari segi gaya bercerita dimana cerita dibuat bagaikan rangkaian *puzzle* yang saling melengkapi seiring berjalannya cerita, menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan di awal cerita.

3.4. Temuan

1. Ide awal dari cerita ini sebenarnya sama sekali berbeda dari skrip film yang telah ditulis. Pada ide awal, penulis berencana membuat Alva hidup di dalam komanya, menjalani kehidupan dari cerita-cerita yang diceritakan Nyomi tentang orang-orang di sekitar mereka yang ditemuinya. Cerita-cerita itu kemudian menuntun Alva untuk datang ke rumah sakit tempat dirinya di rawat, dan mengingatkannya kepada eksistensinya dan memdorongnya untuk sadar dari koma. Namun ide itu diubah agar bisa ditulis dengan menerapkan bentuk struktur *minimalism*.
2. Meski jalan cerita diubah, namun ide serta cerita dari skrip film pendek *Comatose* masih mengangkat tema yang sama dengan ide awalnya.

3. Pada *draft* awal skrip film ditulis, penulis sebenarnya berencana untuk membiarkan Alva tetap sebagai penderita koma. Seiring berjalannya cerita, penulis memutuskan untuk menukarnya dengan Nyomi, demi menciptakan *plot twist* untuk *ending* yang lebih terbuka.
4. Ide cerita awal dan versi yang telah dituangkan ke dalam bentuk skrip film keduanya memang memiliki protagonis yang cenderung pasif. Meski demikian, protagonis pada cerita awal tidak se-pasif protagonist pada versi yang telah ditulis di skrip film.
5. Agar menyesuaikan dengan bentuk struktur *minimalism*, penulis membuat protagonis menjadi dua orang dan membagi peran keduanya dengan porsi sama. Sementara dalam ide awal, cerita lebih dominan berputar di sekitar dunia Alva.
6. Penulis menentukan genre drama-fantasi sebagai genre untuk skrip film pendek *Comatose*. Dimana alam dunia alam bawah sadar yang ditunjukkan dalam cerita merupakan hasil karangan dan imajinasi penulis, dengan acuan dari beberapa karya lain yang sudah ada.
7. Riset atas koma dilakukan agar mendukung logika bercerita, dimana dari hasil riset tersebut penulis menemukan kemungkinan teori yang penulis gunakan mungkin terjadi. Walau tidak ada cara untuk membuktikan bahwa teori tersebut benar, tidak juga diketahuui apa yang sebenarnya dialami dan dirasakan oleh seorang penderita koma.