



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:

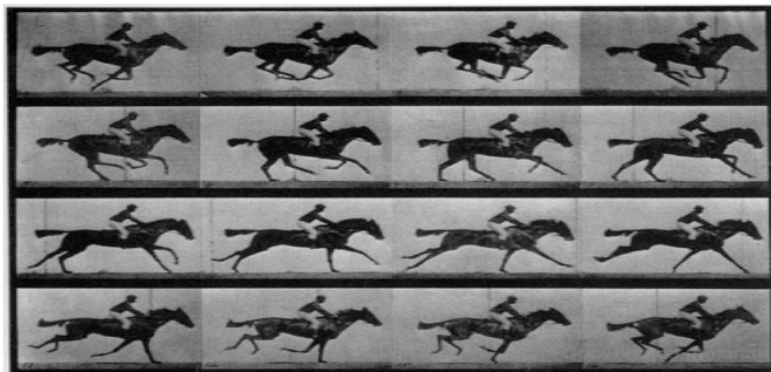
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Film

Villarejo (2008) menulis pada tahun 1878 Edward Muybridge *photographer* terkenal saat itu, dibayar oleh mantan Gubernur California, Baron dan Aficiano Leland Stanford untuk memotret seekor kuda yang berlari saat semua kaki kuda itu terangkat ke udara. Dalam melakukan pekerjaan itu Edward Muybridge mendapatkan dua keuntungan. Pertama adalah dia dapat membuktikan bahwa kaki kuda saat berlari ada saat ketika kaki kuda itu terangkat, dan kedua dia menemukan gambar bergerak dari hasil foto kuda tersebut (hlm. 8-10).



Gambar 2.1. Hasil *photo* Edward Muybridge

(Sumber: The Klobal Collection)

Villarejo melanjutkan bahwa penemuan Muybridge ini dinamakan *Motion Picture*, *Motion Picture* melahirkan teori *Persistence of vision* yaitu mata kita tertuju pada satu *frame*, lalu *frame* itu digerakan secara cepat sehingga memunculkan ilusi bahwa gambar itu bergerak (hlm. 11-12).

Dixon & Foster (1950) menambahkan kalau Jules Marey menemukan kamera yang dapat menangkap gambar bergerak. Semakin lama penemuan itu berkembang, dan diikuti penemu-penemu lain yang menciptakan penemuan lain sehingga munculnya film (hlm. 4-5).

2.1.1. Film Pendek

Irving & Rea (2010) berpendapat bahwa sebuah film pendek yang baik adalah sebuah film dengan ide sederhana. Ide sederhana untuk film pendek dianjurkan bagi para pembuat film untuk fokus pada satu ide atau ide spesifik (hlm. 2).

Effendy (2009) menulis bahwa film pendek biasanya berdurasi dibawah 60 menit. Film pendek sering kali digunakan sebagai batu pijakan bagi para pembuat film pemula. Mereka menganggap membuat film pendek sebagai latihan untuk membuat film yang lebih besar, namun ada juga orang-orang yang memang fokus dalam film pendek (hlm. 4).

2.2. Skenario

Skenario adalah suatu pedoman berisikan adegan dari seorang aktor, lokasi, kejadian, kostum dan lain-lain yang ditulis dengan detail dalam kertas. Oleh karena itu skenario disebut sebagai pedoman sebuah film.

Irving & Rea (2010) menambahkan skenario adalah segalanya dalam film. Skenario merupakan paduan serta pedoman dalam produksi film. Skenario adalah ide serta penglihatan seorang pembuat film kemudian semua ia tuangkan dalam kertas. Dengan adanya skenario dapat diketahui cerita, karakter, perkiraan *budget*

dan lain-lain (hlm. 1).

2.2.1. Plot

Menurut Rabiger (2008), plot adalah pendukung majunya jalan cerita. Plot bisa dikatakan sebagai struktur cerita yang diharuskan membangun ketegangan hingga semakin tinggi sampai akhir babak cerita (hlm. 130). Rabiger menambahkan bahwa plot harus masuk akal dan mempunyai motivasi kuat sehingga kejadian sebelumnya cukup mendukung untuk adanya kejadian berikutnya (hlm. 186).

Costello (2004) menulis dalam bukunya mengenai beberapa elemen plot:

1. *Cut & Paste*, menurut Costello plot tidak harus berjalan linear. Setiap plot pasti memiliki bagian awal, tengah dan akhir. Namun penulis tidak harus menulis sesuai dengan urutan itu.
2. *Main Plot*, plot ini fokus pada karakter utama mengenai keinginan dia, halangan apa yang di tempuh dalam mencapai keinginannya, bagaimana ia mendapatkan keinginannya serta apakah karakter mendapatkan keinginannya atau tidak.
3. *Sub Plot* adalah plot dari karakter lain pendukung *main plot*. Sub plot ini harus berkaitan dengan *main plot* serta membantu berjalannya *main plot*. Contohnya seperti karakter utama *main plot* adalah bagaimana ia mendapatkan keinginannya, sedangkan sub plot adalah adanya karakter lain yang membangun hubungan romansa dengan karakter utama.
4. *Exposition*, menurut Costello ini diartikan sebagai tambahan-tambahan informasi untuk mendukung plot utama. Penonton harus mengetahui asal

mula sebuah kejadian. Ini juga dapat digunakan untuk memberitahu penonton mengenai latar belakang karakter dan lain-lain.

2.2.2. Elemen-Elemen Skenario

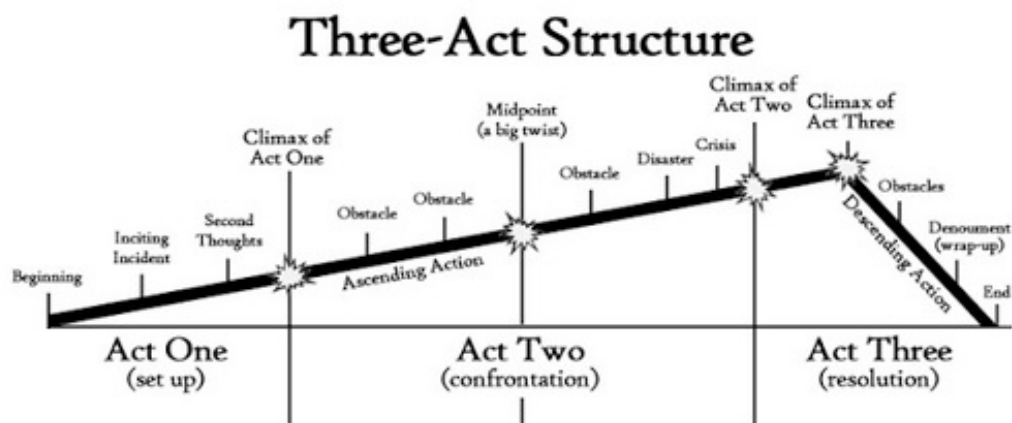
Rea & Irving (2010) menulis dalam buku mereka mengenai elemen-elemen penting untuk diperhatikan dalam menulis skenario (hlm. 10-13):

1. *Length*, panjang pendeknya cerita sangat penting dan disesuaikan dengan target distribusi cerita. Panjang pendeknya cerita harus sesuai untuk memuaskan cerita tersebut.
2. *The Central Theme*, tema keseluruhan dari cerita. Berisikan cerita tersebut secara keseluruhan. Tema membantu pembuat film dalam menentukan target penonton mereka. Tema merupakan faktor utama kenapa pembuat film ingin menulis cerita ini dan mem-filmkannya.
3. Konflik, konflik merupakan kejadian menegangkan sehingga menarik emosi penonton hingga penyelesaian konflik. Konflik merupakan adegan dasar yang harus ada dalam cerita yang berasal dari keinginan karakter lalu dihalangi oleh sesuatu. Terkadang dalam setiap cerita diperlukannya *twist* untuk menambah ketegangan untuk dramatisasi cerita. *Twist* adalah lika-liku dari cerita sehingga cerita tidak hanya berjalan lurus.
4. *One Primary Event*. Dalam sebuah cerita harus ada satu aktivitas tetap sebagai penyeimbang sehingga pembuat film dapat fokus dalam pembangunan konflik dan lain-lain.

5. *One Major Character*, dalam pembuatan cerita untuk film pendek sangat disarankan hanya mempunyai satu karakter utama sehingga pembuat film dapat memperkenalkan konflik karakter dengan baik, memperluasnya serta menyelesaikannya dengan baik pula. Satu film pendek fokus pada satu cerita dan satu karakter utama.
6. *Back Story*, adanya latar belakang mengenai karakter untuk memperkuat jalan cerita.

2.2.3. *The Three-Act Structure*

Ballon (2005) menulis mengenai *Three-Act Structure* merupakan format dalam penulisan skenario. Sebelum penulis menulis skenario sebaiknya membuat *Three-Act Structure*, karena itu akan mempermudah penulis dalam penulisan skenario hingga selesai (hlm. 83).



Gambar 2.2. *Three-Act Structure*

(Sumber: <http://booksdirect.tumblr.com/post/64059205162/three-act-structure>.)

1. *Act I-The Exposition*, Ballon menegaskan dalam babak ini penulis harus memperkenalkan cerita, tema dari film, karakternya seperti apa, konflik apa yang akan terjadi serta *back story* dari karakter. Babak ini memberitahu kepada penonton apa keinginan dari karakter dan dia harus maju hingga tidak bisa kembali lagi (hlm. 84-85).
2. *Act II-The Complications*, Ballon menulis bahwa pada babak ini penulis akan menyiapkan halangan-halangan untuk karakter dalam mendapatkan keinginannya. Babak ini ketegangan diharuskan meningkat hingga titik tertinggi. Babak ini merupakan awal karakter jatuh pada titik terendah (hlm. 85).
3. *Act III-The Resolution*, Ballon menambahkan bahwa babak ini penulis harus menyajikan penyelesaian dari konflik babak kedua. Inti dari cerita harus keluar pada babak ini (hlm. 85-86).

2.2.4. Dialog

Grove (2009) berpendapat melalui dialog pembaca akan mengetahui tipe skenario, melalui banyak atau tidaknya dialog (hlm. 28). Hal pertama yang diperhatikan saat membaca skenario adalah panjang skenario, format skenario kemudian dialog. Dialog pada skenario harus menjelaskan kejadian tanpa membaca deksripsi kejadian (hlm. 96). Dialog harus mencakup tiga hal penting yaitu isi cerita pada adegan, argumen moral dan kata kunci (hlm. 113).

Kempton (2004) menjelaskan dialog yang efektif dapat membangun koneksi dengan penonton. Penonton akan peduli dengan masalah yang dialami

karakter. Dialog memberikan motivasi kepada karakter dan *clue* kepada penonton tentang apa yang terjadi berikutnya. Lewat dialog penonton dapat merasakan suasana dan tempat dari cerita lebih nyata. Melalui dialog penulis memperkenalkan karakter. Penonton akan mengenal karakter melalui dialog karakter dan interaksi sesama karakter. Karakter memperkenalkan diri dan motif dengan mulut mereka sendiri (hlm. 5-6). Grove (2009) menambahkan dialog yang baik adalah “*no dialogue*”. Jika ada, maka dialog harus mempengaruhi jalan cerita atau mengungkapkan sesuatu tentang karakter (hlm.111).

Dialog salah satu alat untuk membangun *mood*. Saat karakter bertukar dialog mereka juga bertukar emosi yang dirasakan, sehingga dapat dirasakan oleh penonton. Emosi tersebut dapat dikontrol oleh penulis. Dialog harus membuat cerita maju ke depan. *Tone* suara karakter memberikan gambaran mengenai keadaan dari karakter. Ini memberikan ketegangan pada cerita sehingga menarik penonton terus mengikuti cerita tersebut (hlm. 7-10).

Saat karakter berbicara, pada saat itu cerita maju ke depan (hlm. 11). Hal tersebut harus mencakup informasi baru. Informasi yang mempengaruhi karakter. Informasi baru dapat memicu munculnya konflik, konflik juga dapat hadir melalui dialog. Lewat informasi baru karakter masuk ke dalam ketegangan yang lebih tinggi (hlm. 55-57).

Kempton (2004) menyimpulkan dialog dapat membantu penonton melihat perubahan karakter lebih jelas (hlm. 60). Selain itu dialog berfungsi mempersingkat adegan dan memberikan informasi mengenai tempat atau

background tanpa memperlihatkan gambar (hlm. 11-12).

2.2.5. Penulis Skenario

Rabiger (2008) menuliskan enam pekerjaan penulis naskah yaitu (hlm. 25-26).

1. *Idea Development*, penulis menjelaskan ide cerita dalam satu kalimat yang dapat disebut juga sebagai *premise*. *Premise* adalah satu atau dua kalimat yang mewakili ide dramatis dari cerita atau film. Costello (2004) menambahkan bahwa *premise* harus mencakup mengenai masalah yang akan dihadapi karakter (hlm. 39).
2. *Story Development*, pada tahap ini penulis akan membuat sinopsis. Costello (2004) menulis dalam bukunya bahwa sinopsis adalah tulisan mengenai kronologis cerita dari awal hingga akhir, pembukaan sampai dengan penutup (hlm. 119).
3. *Story Editing*, penulis melakukan perubahan pada cerita sesuai dengan revisi.
4. *Pitching the story*, menceritakan cerita yang sudah ada dalam waktu 4-5 menit kepada calon penonton.
5. *Writing the screenplay*, tahap ini penulis menuangkan seluruh ide dan ceritanya ke dalam sebuah skenario. Dalam prosesnya skenario bisa mencapai 20 *draft* sebelum film dibuat.
6. *Developing the Shooting Script*, dalam tahap ini penulis melakukan *breakdown script* bersama *cinematographer* dan *script supervisor*.

2.3. Karakter

Costello (2004) menjelaskan bahwa setiap cerita naratif pasti ada dua karakter yang bertentangan, yaitu protagonis dan antagonis (hlm. 65).

1. Protagonis, protagonis adalah karakter yang membentuk plot (hlm. 73). Costello menambahkan bahwa protagonis adalah karakter yang mengalami perubahan sepanjang cerita (hlm. 4). Terdapat dua jenis awal seorang protagonis yaitu (hlm 67-68).
 - a. *Insiders*, protagonis yang nyaman dengan dirinya sendiri, dengan kehidupannya dan dengan sekitarnya seketika dia harus keluar dari dunia nyamannya itu.
 - b. *Outsiders*, protagonis yang tidak nyaman dengan dunia di luar dirinya sendiri, merasa dia tidak cocok dengan dunia ini, dunianya sendiri.
2. Antagonis adalah karakter yang sengaja dibuat untuk menentang protagonis dan dia sangat mendukung munculnya konflik (hlm. 74).

2.3.1. Pengembangan Karakter

Menurut Seger (2010) penulis sering kali menciptakan seorang karakter yang mereka sangat kenal di dunia nyata. Pilihan tersebut mempermudah penulis dalam mengembangkan karakter. Seger (2010) menambahkan faktor penulis memilih karakter yang ia kenal di dunia nyata adalah tidak perlu biaya serta waktu banyak untuk riset mengenai karakter yang baru (hlm. 21).

Egri (1960) menambahkan tanpa *three dimensional character* kita tidak

dapat menilai seorang karakter, berikut penjelasannya (hlm.33).

1. Fisiologi, lebih kepada bentuk pasti dari karakter, bentuk yang terlihat.

Elemen-elemen dalam fisiologi:

- a. *Gender*,
- b. Umur,
- c. Berat badan dan tinggi badan,
- d. Warna rambut, mata dan kulit,
- e. Postur tubuh,
- f. Bentuk muka, hidung dan lain-lain.

2. Sosiologi, bagaimana karakter bersosialisasi dengan sekitar dan lingkungannya serta bagaimana keadaan di lingkungan sekitar. Elemen-elemen dalam sosiologi:

- a. Kelas ekonomi; atas, menengah dan bawah,
- b. Pekerjaan dan gaji,
- c. Agama,
- d. Kewarganegaraan,
- e. Komunitas,
- f. Hobi dan lain-lain.

3. Psikologis, lebih kepada perasaan yang karakter rasakan dan perasaan dia terhadap sesuatu. Elemen-elemen dalam psikologis:

- a. Sifat dan perilaku,
- b. Ambisi dan tujuan hidup
- c. *Moral standarts*,

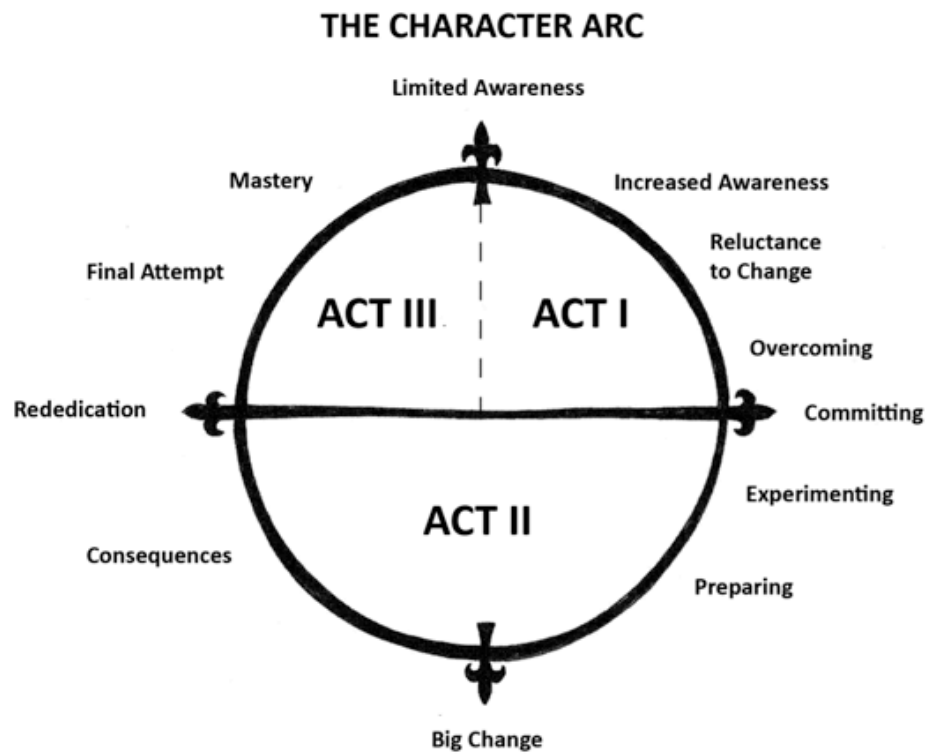
- d. *Complexes*,
- e. Kemampuan dan lain-lain.

2.3.2. *Character Arc*

Menurut Vogler (2007), *character arc* adalah berkembangnya suatu karakter menjadi sesuatu yang lain. Perkembangan ini sering kali diawali oleh kelemahan dan ketidaksempurnaan sehingga karakter dapat berkembang melalui proses-proses (hlm. 33).

Schmidt (2011) menambahkan bahwa *character arc* mengambil pola dasar manusia universal sehingga membuat *character arc* menjadi nyata dan kuat. Karakter menunjukkan perkembangan dan perubahan karakter di sepanjang cerita dan pada akhir cerita karakter akan menjadi sesuatu yang baru karena ia belajar banyak hal dari pengalamannya (hlm. 16).

Vogler (2007) dalam bukunya menambahkan, perkembangan karakter atau perubahan karakter tidak terjadi begitu saja. Sama halnya seperti busur mempunyai tingkatan derajat, karakter berkembang perlahan di setiap derajatnya (hlm. 205). Johnson (2010) menambahkan bahwa *character arc* adalah pola dari perubahan diri internal karakter saat ia menghadapi peristiwa-peristiwa eksternal (hlm.42).



Gambar 2.3. *Character Arc*

(Sumber: *The Writer's Journey*)

2.3.3. Elemen dalam karakter

Rabiger (2008) menjelaskan beberapa hal yang harus ada dalam karakter ketika muncul dalam cerita (hlm. 131):

1. *Initial Impressions*, ketika munculnya karakter kita dapat menaruh hal-hal yang melambangkan karakter seperti tas apa yang ia pakai, bagaimana ia berpakaian, bagaimana dia berperilaku dengan sekitar dan lain-lain.
2. *Static Character Definition*, sesuatu yang sudah ada pada karakter seperti bentuk wajah dan bentuk tubuh.

3. *Dynamic Character Definition*, sesuatu yang didefinisikan pada karakter agar dapat mendapatkan keinginan karakter dan bagaimana ia mendapatkan keinginan itu.

2.4. Paruh Baya

Hurlock (1980) menulis dalam bukunya bahwa *midlife*, paruh baya atau usia madya adalah umur 40 tahun hingga 60 tahun. Pada masa ini orang mengalami perubahan fisik dan mental namun dengan proses yang lebih lambat. Hurlock membagi dua usia madya yaitu (hlm. 320).

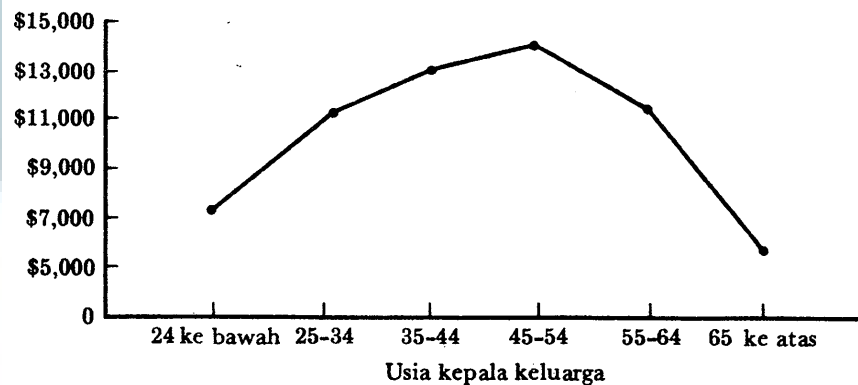
1. Usia madya dini: 40-50 tahun,
2. Usia madya lanjut: 50-60 tahun.

Hurlock menambahkan dalam buku yang sama bahwa pada umur ini orang mengalami masa transisi terhadap perubahan fisik jasmani yang baru. Ini membuat mereka stres karena mereka dipaksa harus menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan tersebut, Hurlock menjelaskan kategori stres pada usia ini (hlm. 321):

1. Stres somatik, stres ini dikarenakan perubahan jasmani,
2. Stres budaya, stres yang disebabkan karena persepsi suatu kelompok di lingkungan sekitar terhadap kemudahan, keperkasaan dan kesuksesan,
3. Stres ekonomi, stres yang dikarenakan keuangan karena pada umur ini kebanyakan orang sudah berkeluarga dan harus membiayai keluarganya,

4. Stres psikologis, stres yang dikarenakan perasaan takut dengan apa yang akan terjadi di usia ini atau stres karena kebosanan dengan hidup yang ia jalani selama ini.

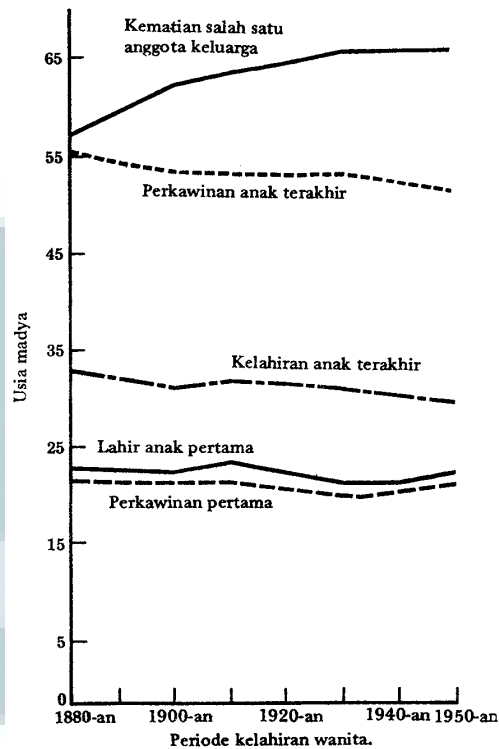
Hurlock menjelaskan dalam bukunya bahwa usia ini adalah tahap orang mencapai kesuksesan tertinggi. Oleh sebab itu orang akan jenuh dengan kehidupan sehari-hari, ditambah ia sudah mencapai titik puncak sukses dalam hidupnya. (hlm. 322-323).



Gambar 2.4. Pendapatan Rata-rata

(Sumber: Psikologi Perkembangan, 1980)

Hurlock menuliskan dalam bukunya bahwa dalam usia ini merupakan masa sepi karena pada umur ini sebuah keluarga (suami istri) memasuki umur paruh baya rata-rata mempunyai anak yang sudah dewasa. Anak-anak sudah bisa mengurus diri mereka sendiri sehingga peran orang tua berkurang (hlm. 324).



Gambar 2.5. Periode wanita

(Sumber: Psikologi Perkembangan, 1980)

Hurlock menjelaskan lebih lanjut, masa ini seseorang akan melakukan penyesuaian fisik saat mereka menyadari perubahan fisik. Berusaha tetap menjaga kemudaan mereka dengan mencegah fisiknya dari penuaan. Perubahan penampilan akan dialami oleh orang pada masa ini karena baik pria atau wanita akan berlomba-lomba agar mereka terlihat lebih muda dan tetap menarik di mata lawan jenis terutama pasangan mereka (hlm 326).

Hurlock menuliskan perubahan jelas pada masa ini yaitu (hlm. 327).

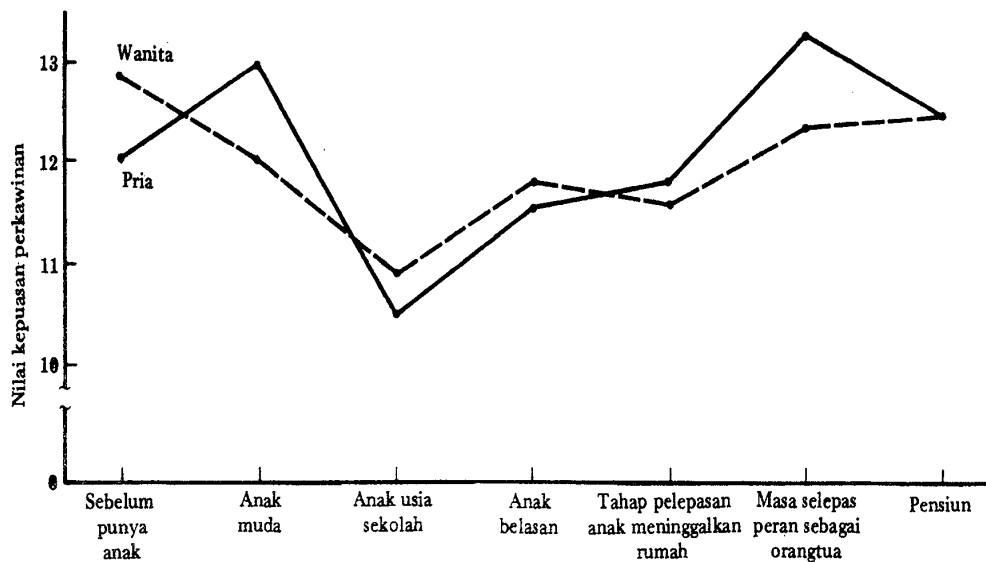
1. Berat badan bertambah sehingga tubuh menjadi gemuk
2. Rambut menipis dan beruban

3. Perubahan kulit, kulit akan menjadi lebih kering dan keriput
4. Perubahan gigi, gigi akan menjadi kuning dan terkadang ada yang sudah harus diganti menjadi gigi palsu
5. Perubahan mata, mata kurang bersinar dan sering mengeluarkan kotoran mata
6. Persendian, kebanyakan orang pada masa ini akan mempunyai masalah persendian.

Pada masa paruh baya ini wanita mendekati masa *menopause* sedangkan laki-laki akan terkena sindrom klimaterik saat laki-laki mengalami penurunan fungsi organ seksual, penampilan kelelakian menurun, menurunnya kekuatan serta daya tahan tubuh dan perubahan kepribadian membuat laki-laki berusaha menunjukkan kejantannya (hlm. 330).

Pada masa ini orang akan melakukan perubahan penampilan seperti berpakaian. Mereka memilih pakaian yang membuat diri mereka terlihat lebih muda. Mereka juga menggunakan obat-obat kosmetik untuk menjaga wajah mereka agar tetap muda, terutama pada wanita (hlm. 333). Ketertarikan pria dan wanita terhadap uang berbeda pada masa ini. Pria cenderung merasa puas dengan apa yang dia punya, sedangkan wanita lebih tertarik pada uang berbentuk harta seperti emas, mobil, rumah dan lain-lain. Status di masyarakat pada umur ini sangat penting. Mereka menunjukkan status melalui rumah mereka dan sebesar apa rumah tersebut (hlm. 324).

Pada masa ini juga hubungan suami-istri harus berjalan dengan baik. Untuk melewati masa ini dengan lancar dibutuhkan hubungan baik diantara suami-istri. Hubungan yang baik diantara suami-istri seringkali dilandasi hubungan seksual. Jika mereka melakukan hubungan seksual mereka harus memuaskan satu sama lain. Jika hanya salah satu yang merasa puas maka akan ada munculnya konflik dan menurunnya tingkat gairah seksual (hlm. 354).



Gambar 2.6. Nilai kepuasan perkawinan

(Sumber: Psikologi Perkembangan:1980)

2.4.1. *Midlife Crisis*

Zgourides (2000) menulis, *midlife crisis* atau pubertas kedua disebabkan oleh hilangnya keyakinan atas diri yang dapat menyebabkan perceraian dan sebagainya. *Midlife crisis* terjadi ketika umur 40 tahun ke atas, Seseorang merasa kejenuhan atas hidupnya. *Midlife crisis* merupakan reaksi kemarahan seseorang

atas sesuatu. Hurlock (1980) menambahkan bahwa pubertas kedua sama halnya dengan pubertas biasa namun pada pubertas pertama laki-laki dan perempuan adalah perubahan fisik menjadi perkasa dan subur. Sedangkan pubertas kedua mereka meninggalkan keperkasaan dan kesuburan (hlm. 321).

Zgourides (2000) juga menuliskan bahwa laki-laki pada krisis ini cenderung membuktikan kembali maskulinitas mereka karena adanya ketakutan akan menurunnya kemampuan dalam seksualitas. Mereka membuktikan dengan berperilaku seperti laki-laki muda, mulai berpakaian trendi dan semacamnya (hlm. 127). Wanita hampir sama dengan laki-laki saat mengalami *midlife crisis*, mereka mempercantik diri dan memperbanyak aktivitas sosial mereka. Pasangan suami istri yang memasuki *midlife crisis* ini sering kali mendapati bahwa hubungan mereka yang sudah tidak baik bisa menjadi baik lagi. Begitupun sebaliknya (hlm. 131).

Menurut Hurlock ada dua cara untuk menanggapi masa ini yaitu dengan tetap aktif dan berusaha agar tetap muda dan terima dengan santai pertambahan umur menuju penuaan (hlm. 324).

U
M
M
N