



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

Budaya Tionghoa adalah budaya unik yang jarang menjadi pusat perhatian para pembuat film untuk dikembangkan menjadi sebuah film. Keunikan ini dapat berupa beberapa kegiatan budaya atau ritual yang hanya dilakukan oleh orang Tionghoa dan jarang diketahui oleh orang – orang di luar komunitas Tionghoa sendiri. Namun, ide yang unik dan menarik tidak dapat begitu saja menjadi sebuah film dengan sendirinya. Ide ini hanya dapat menjadi sebuah film setelah diubah ke dalam bentuk sebuah skenario yang menjadi panduan atau dasar fondasi terciptanya sebuah film.

Dalam penulisan skenario film, karakter merupakan elemen penting yang digunakan dalam bercerita. Karakter dalam film pada umumnya memiliki kriteria secara fisik yang dapat dilihat di dalam layar. Namun di samping itu, terdapat pula karakter lain yang tidak pernah muncul di dalam layar, karakter ini dikenal sebagai *unseen character*. Sehingga berdasarkan penjelasan di atas, studi kepustakaan yang relevan dengan topik penelitian untuk tugas akhir penulis melingkupi tema tentang tradisi Tionghoa, skenario, karakter, dan *unseen character*.

2.1. Tradisi Tionghoa

Masyarakat Tionghoa adalah masyarakat yang menjaga tradisi secara turun-temurun. Tradisi Tionghoa pada dasarnya adalah budaya yang diyakini sebagai ajaran dari para leluhurnya yang perlu dilakukan. Salah satu contoh tradisi

Tionghoa yang masih dilakukan sampai saat ini oleh orang – orang Tionghoa adalah sembahyang kubur atau abu. Tradisi sembahyang kubur atau abu leluhur merupakan tradisi yang tidak pernah dilupakan oleh masyarakat Tionghoa. Tradisi sembahyang ini dilakukan sebagai wujud bakti mereka kepada leluhurnya (Antara News, 2012). Tidak hanya dilakukan untuk leluhurnya, sembahyang kubur atau abu ini juga dilakukan oleh orang Tionghoa untuk menghormati dan mendoakan anggota keluarganya yang telah meninggalkan dunia. Sembahyang kubur atau abu ini dilakukan sebagai sarana untuk melayani, dengan cara menyediakan makanan kepada mereka yang telah berpulang dengan menggunakan perantara meja abu atau dapat juga dilakukan di kuburan almarhum/almarhumah.

Ketika melakukan sembahyang ini, biasanya keluarga atau salah seorang yang melakukan sembahyang akan memulai sembahyang dengan memanggil arwah untuk datang ke tempat tersebut. Untuk menghadirkan arwah, pelaku akan memanggil arwah terlebih dahulu kemudian melempar sepasang kayu merah ke lantai, tindakan ini disebut sebagai Pao Pwe, tetapi banyak orang khususnya masyarakat Cina Benteng lebih mengenalnya sebagai *Sio pe*. Selama proses sembahyang, manusia juga dapat berkomunikasi dengan arwah dengan cara yang sama ketika memanggil arwah untuk datang. Sepasang kayu merah tersebut yang digunakan sebagai sarana atau perantara untuk berkomunikasi oleh arwah kepada manusia. Sepasang kayu ini dikenal juga sebagai Pao Pwe atau *Sio pe*. Namun, tidak sedikit orang – orang yang menggunakan sepasang uang koin sebagai pengganti sepasang kayu merah tersebut. Untuk menjaga konsistensi penulisan

laporan ini, maka penulis akan menggunakan kata 'kayu' untuk menggantikan kata 'koin'.



Gambar 2.1. Sepasang kayu *Pao Pwe* atau *Sio Pe*

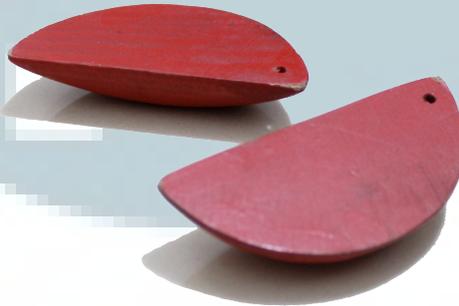
Komunikasi ini dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan atau pernyataan terlebih dahulu kepada arwah, bersamaan dengan mengocok sepasang kayu tersebut di dalam tangan yang mengepal. Kemudian melempar kayu tersebut ke lantai setelah selesai mengajukan pertanyaan. Biasanya pertanyaan atau pernyataan yang diajukan hanya membutuhkan jawaban iya atau tidak saja, bukan pertanyaan yang membutuhkan penjelasan.

Karena arwah tidak dapat berbicara secara langsung kepada manusia, kayu tersebut digunakan sebagai sarana berkomunikasi dengan arwah, kayu ini dipercaya sebagai jawaban yang diberikan oleh arwah kepada penanya agar dapat dimengerti. Berdasarkan hal tersebut, jawaban yang diberikan oleh arwah hanya terbagi menjadi tiga jawaban, yaitu 'iya', 'tidak atau tertawa', 'tidak dan marah'.



Gambar 2.2. Jawaban 'ya'

Jawaban "ya" biasanya dikenal juga sebagai *Pao Pwe* atau *Sio pe*. Apabila hasil dari *Pao Pwe* atau *Sio Pe* menunjukkan seperti Gambar 2.2., berarti arwah menjawab iya atau memberi persetujuan terhadap pertanyaan atau pernyataan yang diajukan oleh penanya kepada arwah.



Gambar 2.3. Jawaban 'tidak' atau 'tertawa'

Apabila hasil dari *Pao Pwe* atau *Sio Pe* menunjukkan seperti Gambar 2.3., dapat memberikan dua arti. Pertama, arwah tidak setuju terhadap pertanyaan atau pernyataan yang diajukan atau arwah mencoba mengatakan tidak. Kedua, arwah tertawa atas pertanyaan atau pernyataan yang diajukan.



Gambar 2.4. Jawaban 'tidak' dan 'marah'

Selain kedua jawaban yang sudah dijelaskan, apabila hasil dari *Pao Pwe* atau *Sio Pe* menunjukkan seperti Gambar 2.4., artinya arwah sangat tidak setuju atau mungkin marah terhadap pertanyaan atau pernyataan yang diajukan.

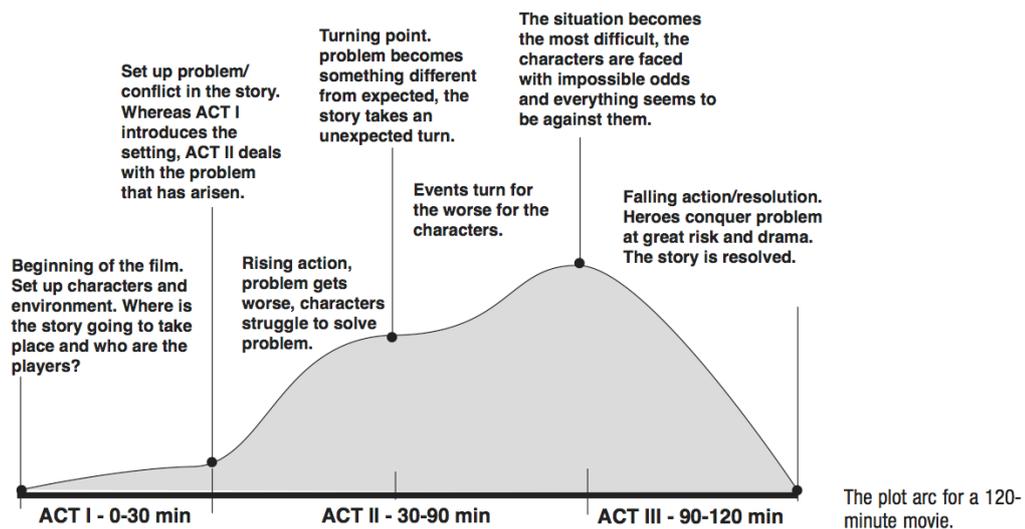
2.2. Skenario

Skenario adalah bagian terpenting dalam memproduksi sebuah film, baik berupa film pendek maupun film panjang. Rea dan Irving (2010) menyatakan bahwa skenario merupakan panduan yang digunakan untuk membantu setiap pembuat film per divisi selama proses produksi (hlm. 1). Roshental (2002) menjabarkan lebih lanjut lagi berbagai fungsi skenario, sebagai berikut.

1. Skenario digunakan sebagai alat referensi atau panduan yang digunakan oleh setiap orang yang terlibat dalam produksi sepanjang proses produksi film tersebut berlangsung.
2. Skenario menyampaikan dan menghubungkan ide cerita film ke semua orang yang berhubungan dengan produksi. Skenario membuat setiap orang mengerti mengenai film tersebut.

3. Skenario juga sangat penting bagi kameramen dengan sutradara, sehingga dapat menjadi panduan bagi kameramen untuk mengerti kepentingan teknik kamera yang dibutuhkan. Selain itu juga membantu sutradara berhubungan dengan hal kreatif terhadap film tersebut.
4. Skenario juga penting dalam membantu menentukan faktor-faktor lain, seperti perkiraan dana film, lokasi, dan lain-lain.
5. Pada pasca produksi, skenario digunakan sebagai panduan bagi *editor*. Skenario menjadi panduan urutan film secara keseluruhan (hlm. 15).

Dalam membuat sebuah skenario, Tomaric (2008) menjelaskan bahwa terdapat dasar struktur yang digunakan dalam membangun sebuah cerita. Struktur ini terbagi dalam 3 tahap, yang disebut dengan *Act* (hlm. 12).



Gambar 2.5. *Three-Act Structure*

(*The Power Filmmaking Kit*, 2008: 13)

Tomaric menjelaskan lebih luas lagi pembagian struktur tiap tahapnya, yaitu

1. *Act 1* merupakan permulaan dari cerita, karakter diperkenalkan kepada penonton pada tahap ini secara keseluruhan.
2. *Act 2* adalah tahap lanjutan dari cerita, di mana masalah mulai ditunjukkan atau diperkenalkan. Bagian terpenting pada tahap kedua ini adalah *turning point*. *Turning point* biasanya terjadi di tengah-tengah *Act 2*, yang membawa perubahan drastis terhadap cerita awal.
3. *Act 3* terletak mendekati akhir cerita, ketika masalah tersebut berubah menjadi masalah tersulit bagi karakter utama. Di mana pada tahap ini, karakter utama dipaksa untuk menggunakan segala cara untuk menyelesaikan masalahnya tersebut dengan kemungkinan resiko terbesar (hlm. 12-14).

Namun, Cooper dan Dencyger (2005) mengatakan bahwa skenario film pendek dengan durasi kurang dari 30 menit tidak dapat menggunakan *Three-Act Structure* yang dipakai dalam film panjang. Dalam film pendek, penggunaan struktur tersebut membuat *Act 1* dan *Act 2* menjadi sangat singkat, pengenalan konflik menjadi lebih singkat dan meninggalkan porsi yang paling besar pada saat konflik telah muncul. Pada pembuatan film pendek, *Act 1* dan *Act 2* adalah bagian terpenting (hlm. 6). Sehingga terkadang pada film pendek, *Act 3* kebanyakan dihilangkan, agar penonton dapat mengambil kesimpulannya masing-masing terhadap cerita. Hal ini yang menjadi pemahaman bahwa film harus dapat bersifat multi-tafsir.

2.3. Karakter

Dancyger dan Rush (2007) menjelaskan, bahwa karakter utama yang muncul dalam cerita sangat memiliki peran penting bagi penonton untuk ikut merasakan apa yang dirasakan karakter sepanjang film (hlm. 4). Hiltunen (2002) juga mendukung hal tersebut, ia menyatakan bahwa karakter yang ada dalam film memiliki hubungan yang sangat penting terhadap plot cerita (hlm. 17). Sehingga, karakter yang dimiliki oleh karakter utama dalam cerita harus kuat, untuk menggambarkan dan menyampaikan keadaan karakter utama sesuai dengan cerita kepada penonton. Seperti yang dijelaskan Dancyger dan Rush, ada 2 karakter dalam film, yaitu karakter utama dan karakter pendukung. Karakter utama biasanya mengalami perubahan sepanjang film. Berbeda dengan karakter utama, karakter pendukung tidak mengalami perubahan sepanjang film. Namun, karakter pendukung ini mendukung dalam membawa alur jalan cerita. Untuk menjaga alur cerita agar tetap berhubungan, tiap karakter perlu dikembangkan lebih dalam lagi.

Menurut Egri (2007), pengembangan karakter perlu dilakukan dengan menggunakan teknik *three-dimensional character*. Sama halnya dengan sebuah benda yang memiliki dimensi, manusia juga memiliki tiga dimensi yang meliputi fisik, sosiologi, dan psikologi. Tanpa adanya tiga dimensi ini, kita tidak dapat menilai atau mengenal sebuah karakter dengan baik (hlm. 33). *Three-dimensional character* ini juga dikenal dengan *the bone structure*. Struktur ini membantu penulis mengetahui karakter lebih rinci.

2.4. Karakter Pendukung

Dalam beberapa film, karakter pendukung juga memiliki peran yang penting di samping dari karakter utama, khususnya dalam film yang mengandung unsur *one man show* atau dikenal dengan pertunjukan yang memiliki hanya 1 (satu) pemain. Wright (2004) mengatakan penggunaan karakter pendukung dalam mengembangkan karakter utama dapat membuat naskah menjadi lebih baik dibandingkan dengan hanya menggunakan internal konflik dari karakter utama (hlm. 210). Hacker (2012) juga menjelaskan pentingnya peran karakter pendukung terhadap pengembangan karakter utama. Karakter pendukung biasanya digunakan untuk mempersulit keadaan dan memunculkan konflik terhadap karakter utama (hlm. 180).

2.5. Unseen Character

Seperti yang dijelaskan oleh Egri (2007), sebuah karakter memiliki tiga dimensi, salah satunya adalah dimensi fisik (hlm. 33). Namun, sebuah karakter dapat juga bersifat non-fisik, yang disebut sebagai *unseen character*. Koprince (2002) menjelaskan *unseen character* adalah karakter yang tidak pernah muncul dalam sebuah cerita secara fisik, tetapi gambarnya dapat mempengaruhi penonton dan isi cerita secara keseluruhan, keberadaannya pun juga dapat dirasakan (hlm. 73). Beberapa contoh *unseen character* yang terdapat pada serial TV, teater, dan film adalah Ibu Howard Wolowitz dalam serial TV *Big Bang Theory*, karakter Godot dalam teater *Waiting For Godot* (1953), dan karakter suami Blanche DuBois dalam film *A Streetcar Named Desire* (1951).

Dalam tulisan Koprince yang berjudul *Tennessee Williams's Unseen Characters* pada buku *Tennessee Williams's Cat on a Hot Tin Roof*, ia memberikan penjelasan bagaimana Williams menggambarkan *unseen character*-nya. Karena *unseen character* tidak pernah benar-benar muncul dalam layar, Williams membuat karakter tersebut muncul secara tidak langsung. Salah satu caranya adalah dengan membuat karakter yang muncul secara langsung menggambarkan *unseen character* secara verbal (hlm. 74). Cara lain yang dilakukan oleh Williams dalam menampilkan *unseen character* adalah dengan memunculkan gambar visual dari *unseen character*, misalnya dengan berupa foto karakter (hlm. 75).

Salah satu karya Williams yang memiliki *unseen character* di dalamnya adalah *A Streetcar Named Desire*. Dalam film berjudul sama yang diadaptasi dari naskah teater tersebut, karakter suami yang dinikahi oleh Blanche DuBois pada saat berusia muda tidak pernah muncul. Namun, karakternya tetap digambarkan kepada penonton secara verbal melalui karakter utama, Blanche DuBois. Williams membuat karakter utama untuk tetap menggambarkan *unseen character* tersebut secara verbal menggunakan dialog – dialog. Sehingga, penonton dapat mengetahui dan memiliki gambaran mengenai bentuk fisik, penampilan, sifat, dan keadaan yang terjadi pada *unseen character* melalui percakapan antara Blanche dengan orang lain tanpa perlu melihat karakter suami secara langsung.

Selain karyanya yang berjudul *A Streetcar Named Desire*, Williams juga membuat karya lainnya yang juga menggunakan *unseen character* di dalamnya, namun dengan menggunakan cara lain dalam menggambarkan *unseen character*

tersebut kepada penonton, yaitu dengan menggunakan sebuah foto. Cerita ini kemudian juga diadaptasikan ke dalam sebuah film yang menggunakan judul yang sama, *The Glass Menagerie*, yang kemudian dirilis pada tahun 1950. Dalam film yang mengadaptasi cerita Williams tersebut, penonton diarahkan langsung melalui narator ke sosok Mr. Wingfield, seorang ayah yang meninggalkan anak dan istrinya bertahun – tahun melalui foto Mr. Wingfield yang masih terpajang pada tembok ruang tamunya. Selain menggunakan foto, dalam film ini *unseen character* juga digambarkan dengan menggunakan dialog, sama halnya dengan yang dilakukan pada film *A Streetcar Named Desire*. Koprince mengatakan bahwa *unseen character* ini juga dianggap sebagai karakter ke-lima dalam film ini (hlm. 75)

Kesamaan di antara kedua cerita atau film ini adalah Williams selalu menggunakan karakter lain yang selalu memiliki gambaran yang sesuai dengan *unseen character*. Contohnya seperti yang disebutkan oleh Koprince, pada film *The Glass Menagerie* penonton tidak pernah melihat sosok Mr. Wingfield, tetapi penonton melihat sosok Jim O'Connor yang memiliki beberapa kesamaan dan khususnya senyum yang sama seperti yang terlihat pada foto Mr. Wingfield. Dalam film *A Streetcar Named Desire*, penonton tidak pernah melihat sosok Allan Grey, tetapi penonton melihat pertemuan Blanche DuBois dengan sesosok pria muda yang mengingatkannya kepada suami mudanya, yang kemudian beberapa kali ia panggil anak muda sama halnya ketika ia menyebut suami mudanya sebagai *young man*.

Karakter dalam sebuah film merupakan elemen yang sangat penting yang dipakai untuk menceritakan konflik film secara keseluruhan. Untuk mendukung ide cerita yang mengangkat tradisi Tionghoa dalam film *Mie Kuning Abadi* ini, peranan *unseen character* dalam cerita menjadi sangat penting. Ide cerita yang telah dikembangkan tersebut, termasuk karakter – karakter yang dibutuhkan di dalamnya, kemudian dituangkan ke dalam bentuk skenario agar dapat dibuat menjadi sebuah film.



U
M
N