



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

Penulis akan membahas tentang penulisan naskah film pendek *Ping Pong* dimana akan dibatasi pada birokrasi yang digambarkan di dalam permainan tenis meja serta karakter di dalam film. Penulisan naskah sebuah film dapat dikatakan adalah tahap kreatif pertama dalam proses pembuatan sebuah film.

Dengan itu, studi pustaka yang relevan dengan topik penulisan laporan untuk tugas akhir penulis adalah penulisan naskah, struktur naskah, tenis meja, dan birokrasi di Indonesia.

2.1. Penulisan Naskah

Menurut Ackerman (2003), penulisan naskah film adalah sebuah media dimana seorang penulis naskah dapat menyampaikan idenya. Sama halnya dengan sebuah film yang merupakan media seorang pembuat film (hlm. 9).

Sebuah penulisan naskah harus didasari dengan kesadaran bahwa tulisan ini akan diadaptasikan menjadi sebuah media visual. Dikarenakan itu, sebuah naskah film harus berisi tulisan yang dapat diolah oleh seorang penata kamera, perekam suara, serta anggota pembuat film lainnya. Di sisi lain, penulisan naskah harus memberikan kesan yang menarik dan dapat diingat kepada para pembaca. Jadi naskah tersebut harus bisa diseimbangkan antara kepraktisan pembuatan film, dan visi dari seorang penulis naskah (Griffith, 2004, hlm. 4).

Penulisan cerita merupakan salah satu hal utama dalam proses pembuatan sebuah film. Karena itu, dalam menulis sebuah cerita, penulis harus memperhatikan hal-hal di atas agar cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik dan jelas.

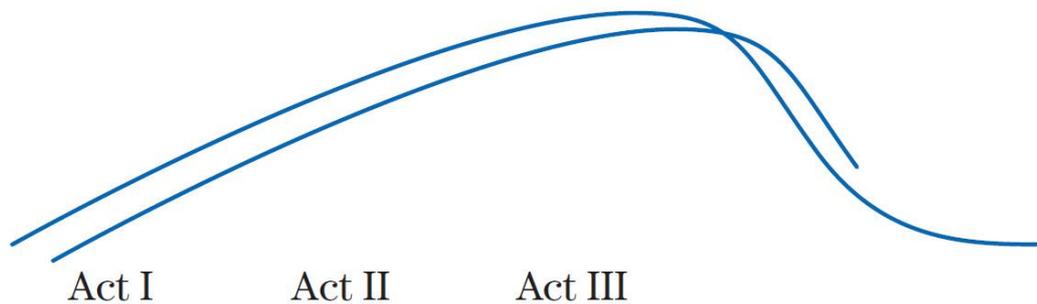
2.2. *Dude with a Problem*

Snyder (2005) mendeskripsikan kategori film *dude with a problem* sebagai sebuah film dimana seorang protagonis yang merupakan manusia biasa, mendapati dirinya di dalam sebuah masalah luar biasa. Kategori ini merupakan salah satu kategori paling umum dan dapat direlasikan dengan para penonton. Para penonton selalu menganggap diri mereka sebagai orang awam atau orang biasa, maka dari itu mereka dapat langsung menjalin relasi atau hubungan dengan protagonis di film tersebut (hlm. 31-32).

Beberapa contoh film yang termasuk kategori ini adalah *Die Hard*, dimana sang protagonis tiba-tiba mendapati kantor istrinya disandera oleh sekelompok teroris. Protagonis di film ini adalah seorang polisi pada umumnya, tetapi harus menghadapi kumpulan teroris internasional sendirian. Contoh lain adalah film *Terminator*, dimana sang protagonis tiba-tiba didatangi oleh sebuah robot dari masa depan yang ingin membunuhnya. Di film ini sang protagonis adalah seorang wanita biasa tetapi dia harus menghadapi sebuah robot pembunuh yang dikirim dari masa depan (hlm. 32).

2.3. Struktur Naskah Paralel

Parallel Structure dalam definisi Schmidt (2005) adalah sebuah struktur naskah yang mempunyai dua atau lebih *plot* cerita yang terjadi pada waktu yang bersamaan. *Plot* tersebut bukanlah sebuah *flashback* atau *subplot*, tetapi *plot* lengkap yang mempunyai *three act structure* yang terdiri dari awal, tengah dan akhir sendirinya (hlm. 49). Satu *plot* dapat diisi dengan sebuah cerita, dimana *plot* lain dapat diisi dengan cerita yang berbeda. Kedua *plot* ini akan saling bersinggungan, berhubungan dan mempengaruhi satu sama lain (hlm. 49-50).



Gambar 2. 1. Diagram yang dibuat oleh Schmidt.
(Sumber: *Story Structure Architect*, Schmidt, 2005, hlm. 50)

Salah satu contoh yang diberikan Schmidt untuk sebuah film dengan struktur naskah paralel adalah film *Lord of the Rings: The Two Towers*. Schmidt mengatakan bahwa kedua plot yang terdapat pada film ini mempunyai hubungan dan interkoneksi, walau tidak terjadi secara fisik. Interkoneksi yang dipunyai film

ini berupa situasi yang mirip pada kedua buah *plot*, atau salah seorang karakter pada satu *plot* yang sedang memikirkan karakter di *plot* lainnya (hlm. 50).

Hal ini dijelaskan lebih lanjut pada “*Parallel Storylines*” (2008), dimana inti dari sebuah struktur paralel adalah terdapatnya protagonis dan antagonis pada setiap *plot*. Mereka akan mempunyai kesamaan dan harus menempuh cerita masing-masing. Hal utama yang harus diperhatikan dalam sebuah struktur paralel adalah adanya kesamaan tema di dalam kedua atau lebih *plot*. Kesamaan tema ini akan membantu untuk menunjukkan sudut pandang yang berbeda dari setiap *plot* - akan tema tersebut - kepada para penonton.

Menurut Aronson (n.d.), pada saat ini, terdapat 3 jenis struktur naskah paralel yang tidak menggunakan *time jumps*; *Tandem Narrative*, *Multiple Protagonist Narrative*, dan *Double Journey Narrative*.

2.3.1. Tandem Narrative

Bentuk struktur *tandem narrative* memiliki dua atau lebih cerita atau *plot* yang berbobot sama dan berjalan bersamaan. *Plot – plot* yang terdapat pada naskah dapat disatukan dan dihubungkan dengan *overarching plot* atau *macro plot* yaitu sebuah *plot* yang utama yang melingkupi *plot-plot* lainnya. *Plot – plot* lain ini dapat memiliki perspektif dan sudut pandang tersendiri yang berbeda satu sama lain akan *overarching plot*.

Salah satu contoh film yang memakai struktur ini adalah film *Traffic* (2000). Film ini menceritakan tema perdagangan narkoba dengan beberapa sudut

pandang. Terdapat seorang polisi, pemakai narkoba, politisi, dan pengedar narkoba yang memiliki pandangan mereka tersendiri akan *overarching plot* yaitu perdagangan narkoba.

2.3.2. *Multiple Protagonist Narrative*

Struktur naskah ini memiliki sejumlah protagonis yang mempunyai latar belakang yang berbeda. Dapat dikatakan kalau tiap protagonis merupakan versi berbeda dari sang protagonis utama. Kumpulan protagonis ini membentuk jalan cerita secara bertahap, dimana dengan berjalannya cerita, latar belakang tiap protagonis mulai diketahui. Struktur naskah ini harus memiliki latar belakang karakter yang kuat agar dapat dirasakan di film tersebut, walau tidak diperlihatkan.

Salah satu contoh film dengan struktur ini adalah *Saving Private Ryan* (1998). Film ini memiliki sejumlah protagonis yang memiliki latar belakang tersendiri tetapi mereka tetap saja memiliki satu tujuan. Latar belakang tiap protagonis mulai terlihat dengan berjalannya film.

2.3.3. *Double Journey Narrative*

Struktur ini memiliki dua buah protagonis yang berjalan di dua buah *plot* yang berbeda tapi berbobot sama. Kedua protagonis ini dapat berjalan menuju, berjalan menjauh, atau berjalan berdampingan antara satu sama lain secara langsung, tak langsung, atau keduanya. Interaksi langsung berarti kedua protagonis pada kedua *plot* akan bertemu dan berinteraksi secara fisik. Interaksi tak langsung berarti

kedua protagonis tersebut akan memiliki hubungan emosi atau mental, dan tidak bertemu secara langsung atau fisik.

Contoh film yang memakai struktur naskah ini adalah *Finding Nemo* (2003). Film animasi ini menceritakan mengenai seorang ikan yang mencari anaknya yang diculik darinya, dimana di saat yang bersamaan, sang anak sedang berusaha untuk kabur dan kembali ke ayahnya. Kedua protagonis ini memiliki jalan cerita dengan bobot yang sama pentingnya. Keduanya juga berusaha untuk bertemu satu sama lain.

Teori struktur naskah ini cocok dengan naskah penulis yang mempunyai dua *plot* yang berbeda, tetapi berjalan dalam waktu yang sama. Sebuah *plot* dimana seorang suami istri sedang mengurus KTP, dan *plot* lain dimana seorang pegawai sedang bermain tenis meja.

2.4. Tenis Meja

Hodge (2000) menjelaskan kalau tenis meja adalah permainan olah raga dimana dua atau empat pemain memukul sebuah bola kecil melewati sebuah net di atas sebuah meja. Para pemain menggunakan raket yang dilapisi karet pada kedua sisinya. Bola tersebut dipukul dari satu sisi meja ke sisi meja lainnya dan kembali. Jika pemain dari salah satu sisi berhasil memukul bola melewati pemain di sisi lainnya, pemain pertama akan mendapatkan poin (hlm. ii).

Permainan tenis meja cocok untuk dijadikan metafora untuk birokrasi yang menyulitkan, dimana proses tersebut selalu dibuat bolak-balik, seperti bola tenis meja.

2.5. Birokrasi Indonesia

Birokrasi pada pelayanan publik yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya adalah alasan mengapa hasil pembangunan dan pelayanan masyarakat tidak dirasakan oleh masyarakat umum. Pelayanan publik yang masih berbelit-belit dan bercampur dengan korupsi membuatnya jauh dari Standar Pelayanan Minimal (SPM). Hal ini menyusahkan masyarakat umum yang hanya menginginkan pelayanan publik mendasar. Padahal, pelayanan publik di sektor swasta sudah memiliki reputasi yang baik, dimana mereka mengutamakan kenyamanan dan kemudahan publik (Holidin, 2013, hlm. ii).

Hal ini diperkuat oleh penjelasan Sumaryadi (2010) dimana motivasi atau semangat kerja para *civil servants* dan struktur serta proses organisasi birokrasi tidak mendukung adanya situasi yang kondusif bagi tercapainya pelayanan sipil yang berkualitas. Birokrasi sekarang telah identik akan peralihan dari meja ke meja, proses yang menyulitkan, tidak efisien, urusan formulir, izin, dan struktur organisasi yang berantai atau bertingkat. Ini merupakan gambaran yang diterima masyarakat begitu mendengar kata birokrasi. Menurutnya masyarakat tidak lagi menganggap pelayanan ini sebagai suatu cara untuk memudahkan dan

mempercepat, melainkan sebuah tujuan dimana banyak tahapan yang menyulitkan harus dilalui (hlm. 158 & 259).

