



### **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. *Script*

Biran (2010) menyimpulkan, *script* adalah sebuah desain penyampaian cerita atau gagasan dengan media film. Dapat dikatakan bahwa *script* merupakan rancangan konseptual sebuah cerita melalui format penulisan *script* pada umumnya yang berisi dialog, deskripsi, dan peletakkan konteks unsur dramatis (hlm. 15).

Lebih lanjut, Grove (2009) menjelaskan bahwa *script* film pendek yang baik adalah *script* yang memiliki sebuah konflik yang harus diselesaikan dalam kurun waktu tertentu, dimana karakter memegang kendali untuk membuat keputusan dalam menghadapi konfliknya (hlm. 113). Grove juga menambahkan bahwa dalam bercerita melalui media *script*, kesederhanaan serta kejelasan bercerita diharapkan mampu membuat semua elemen yang terkandung dalam cerita berjalan koheren (hlm. 114). Salah satu aturan terjitu membuat film menurut Grove adalah dengan menunjukkan, bukan mengatakan. Menurutnya, selain melalui dialog, elemen-elemen lain tentunya sangat mungkin untuk menghidupkan alur cerita, salah satunya melalui gambar. Artinya, sebuah film tentu tetap dapat bercerita walaupun tanpa dialog (hlm. 113).

Boon (2008) menjelaskan bahwa dalam segi perkembangan penulisan, *script* milik Scott Marble untuk film yang disutradarai oleh Edwin S. Porter, *the Great Train Robbery*, sudah mencantumkan elemen-elemen apa yang akan

ditampilkan (dan bisa saja tanpa dialog) yang kini dikenal sebagai *Master Scene Format* (hlm. 6).

4 THE TENDER AND INTERIOR OF THE LOCOMOTIVE CAB

This thrilling scene shows THE TENDER AND INTERIOR OF THE LOCOMOTIVE CAB, while the the train is running forty miles an hour. While two of the bandits have been robbing the mail car, two others climb over the tender. One of them holds up the engineer while the other covers the fireman, who seizes a coal shovel and climbs up on the tender, where a desperate fight takes place. They struggle fiercely all over the tank and narrowly escape being hurled over the side of the tender. Finally they fall, with the robber on top. He seizes a lump of coal, and strikes the fireman on the head until he becomes senseless. He then hurls the body from the swiftly moving train. The bandits then compel the engineer to bring the train to a stop.

5 SHOWS THE TRAIN COMING TO A STOP

Shows THE TRAIN coming to a stop. The engineer leaves the locomotive, uncouples it from the train, and pulls ahead about 100 feet while the robbers hold their pistols to his face.

6 EXTERIOR SCENE SHOWING TRAIN.

The bandits compel the passengers to leave the coaches, "hands up," and line up along the tracks. One of the robbers covers them with a revolver in each hand, while the others relieve the passengers of their valuables. A passenger attempts to escape, and is instantly shot down. Securing everything of value, the band terrorize the passengers by firing their revolvers in the air, while they make their escape to the locomotive.

Gambar 2.1. Potongan Script *The Great Train Robbery*  
(<http://www.screenplayology.com/content-sections/screenplay-style-use/1-1/>, 2011)

## 2.2. *Suspense Scene*

Rosenfeld (2008) mengatakan bahwa dalam penggunaan *Master Scene Format*, *scene* merupakan elemen yang menjadi fokus utama pada *script*. Lebih lanjut Rosenfeld menjelaskan bahwa *suspense scene* merupakan salah satu dari beberapa

jenis *scene* (hlm. 117). Ia menjelaskan bahwa *suspense scene* harus diawali dengan langsung menggambarkan kekhawatiran protagonis kepada pembaca. Lebih lanjut, menurutnya penulis harus membuat pembaca merasakan ketegangan dan masalah yang semakin memuncak hingga mencapai tekanan yang semakin kuat menjelang akhir cerita. Sementara untuk protagonis digambarkan mengalami tingkat kekhawatiran yang bertahap atau dengan cara yang lebih halus, seperti merasakan bahwa sesuatu yang tidak benar mulai terjadi dalam sebuah keheningan (hlm. 118).

Berikut merupakan syarat-syarat suatu adegan yang dikategorikan sebagai *suspense scene*:

1. Karakter protagonis harus dimulai dalam bahaya atau cepat terjebak ditengah-tengah kesulitan atau bahaya
2. Pertaruhan emosional, fisik atau rohani untuk karakter harus menjadi lebih rumit di sepanjang *scene*
3. Intensitas emosional harus meningkatkan untuk karakter protagonis, namun harus berhenti sebelum cerita berakhir
4. Peristiwa dalam *scene* atau karakter lain harus memberikan tekanan pada karakter protagonis untuk melakukan suatu perubahan atau tindakan dalam berbagai cara (hlm. 117).

Rosenfeld menjelaskan lebih lanjut bahwa membangun karakter yang terkait dengan rangkaian plot adalah hal yang harus dilakukan paling awal saat menulis

*script*. Berikut adalah hal-hal yang harus dibangun pada karakter menurut Rosenfeld:

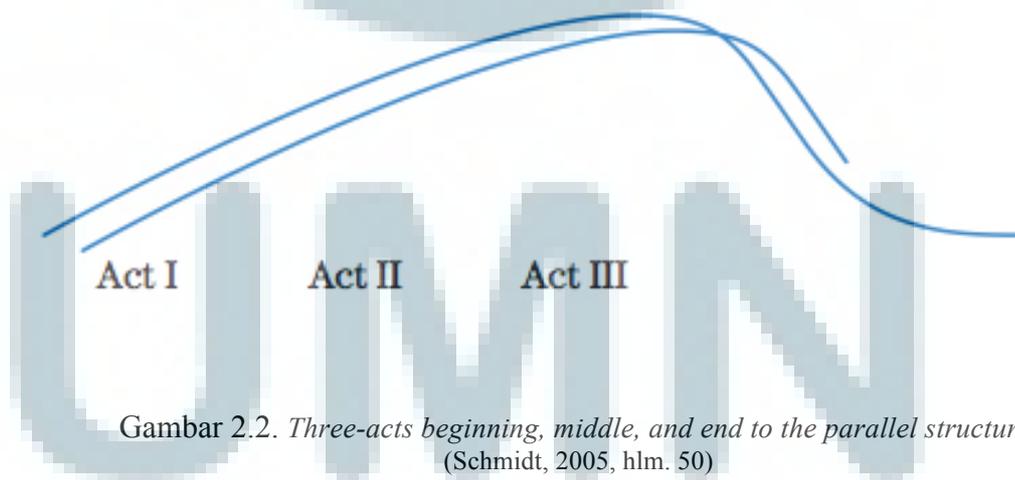
1. Keterlibatan  
Menggambarkan hubungan antara protagonis dengan kejadian atau situasi tertentu. Apakah kejadian tersebut merupakan kesalahan protagonis, berpusat di sekitar protagonis, protagonis sengaja tersandung ke dalam kejadian tersebut atau tiba-tiba terjebak ke dalam suatu keadaan.
2. Taruhan  
Menggambarkan pertarungan protagonis, apakah ia harus kehilangan sesuatu atau justru mendapatkan hasil dari suatu kejadian. Hal ini akan menciptakan ketegangan, yang dibutuhkan dalam membangun alur cerita.
3. Keinginan  
Menggambarkan apa yang protagonis inginkan, hal ini akan menginformasikan pertarungan yang akan dilalui.
4. Ketakutan  
Menggambarkan apa yang menjadi ketakutan protagonis. Apabila protagonis mengalami kerugian secara fisik, hal ini akan menggambarkan pula pertarungan yang dialami oleh protagonis.
5. Motivasi  
Menggambarkan hal apa saja yang akhirnya mendorong protagonis untuk bertindak pada suatu kejadian yang dialaminya.

## 6. Tantangan

Menggambarkan bagaimana suatu situasi yang signifikan akhirnya memberikan pandangan, status, kebutuhan dan tantangan dalam kehidupan protagonis (hlm. 240).

### 2.3. *Parallel Structure*

Schmidt (2005) mendefinisikan *parallel structure* sebagai dua atau lebih cerita yang terjadi pada titik waktu yang bersamaan. Pada plot ini tidak terjadi *flashback* atau subplot, tetapi dua plot yang berbeda yang masing-masing memiliki awal, tengah dan akhir (hlm. 49). Walaupun kedua plot awalnya tidak saling berhubungan, namun pada waktu tertentu akan bertemu pada satu titik yang sama (hlm. 50-51). Schmidt menambahkan bahwa struktur seperti ini dapat ditemukan baik pada alur *plot driven* ataupun *character driven* (hlm. 50).



Gambar 2.2. *Three-acts beginning, middle, and end to the parallel structure* (Schmidt, 2005, hlm. 50)

Lebih lanjut, Schmidt akan menjabarkan mengenai *three-act* pada *parallel structure*. Schmidt menjelaskan bahwa *act1* merupakan awalan sebuah cerita. Di sini bisa terdapat satu atau bahkan dua cerita yang berjalan bersamaan sekaligus.

Seluruh pemeran utama hingga antagonis diperkenalkan pada tahap ini. Pada tahap ini pula mulai timbul konflik yang memicu dan atau tujuan yang ingin dicapai.

Selanjutnya, Schmidt menjelaskan bahwa *act2* merupakan penggambaran alur di mana konflik semakin meningkat. Pada tahap ini biasanya terjadi kemenangan sementara antagonis dan kekalahan untuk pemeran utama. Ini merupakan masa tersulit bagi pemeran utama untuk bertahan.

Terakhir, Schmidt menjelaskan bahwa *act3* menggambarkan hambatan terakhir yang akan dilalui oleh pemeran utama. Hal ini berlangsung hingga klimaks cerita dan akhirnya terjadi resolusi. Pada tahap ini pula, bila terdapat dua atau lebih cerita yang berjalan sekaligus, maka akan ada satu titik di mana pemeran utama atau elemen lain dalam cerita yang akan bertemu dan menjadikan cerita terhubung satu sama lain (hlm. 51-52).

Pendapat Schmidt diperkuat oleh Woolston (1988) yang mengatakan bahwa *parallel structure* adalah bentuk simetris paling berguna dalam penulisan teknis. Lebih lanjut, Woolston menjelaskan bahwa *parallel structure* meniru simetri struktur makna untuk memperjelas informasi dalam pikiran penulis dan pembaca. Ia mengatakan bahwa *parallel structure* memiliki beberapa fungsi penting sebagai berikut:

1. Memperjelas logika dalam membangun *outline*
2. Mengatur item untuk perbandingan dan kontras

3. Menunjukkan poin-poin yang saling terkait
4. Membuat simetri yang menarik bagi pembaca dan meningkatkan pemahaman (hlm. 37).

#### **2.4. Supra-Genre**

Costello (2004) menjelaskan bahwa genre berasal dari kata Perancis yang berarti tipe. Menurut Costello, kebanyakan orang mengartikan genre sebagai jenis dari film atau televisi. Namun Costello mengartikan genre sebagai metode pengkategorisasian secara singkat; penonton secara sadar atau tidak telah membeli sebuah sarana untuk melatih mereka memilih jenis film atau program TV yang akan mereka tonton. Lebih lanjut, Costello mengatakan bahwa genre juga merupakan sarana yang menjual untuk studio dan perusahaan produksi yang cenderung tetap dalam suatu parameter genre tertentu. Hal ini terbukti telah populer dan berlangsung sejak dahulu. Tentu saja, seperti investasi, kinerja masa lalu tidak menjamin kesuksesan masa depan. Menurut Costello, hal ini akhirnya menjelaskan kepada masyarakat bahwa genre memiliki pengaruh yang luar biasa sebagai alat *branding* (hlm. 43).

Lebih lanjut, McKee (1997) menambahkan bahwa genre terus tumbuh, berkembang, berevolusi dan menyesuaikan dengan perkembangan masyarakat. Ia mengatakan bahwa genre merupakan jendela bagi penulis untuk melihat dan megutarakan kehidupan. McKee menjelaskan bahwa pada saat kehidupan nyata mengalami perubahan, genre pun secara bersamaan turut berubah. Baginya, apabila hal tersebut tidak terjadi maka genre akan menjadi tidak fleksibel dan

tidak dapat menyatu dalam perubahan dunia (hlm. 93). McKee menambahkan, dalam padangan lebih luas, genre terbagi ke dalam beberapa bagian, salah satunya adalah supra-genre. Supra-genre diciptakan dari beberapa pengaturan, tampilan gaya atau teknik pembuatan film yang berisi sejumlah genre otonom. Menurut McKee, supra-genre seperti sebuah gedung dengan banyak ruang di mana tiap genre umum, subgenre dan berbagai kombinasi lain memperoleh tempatnya (hlm. 83).

### 2.5. *Arthouse*

Lebih lanjut McKee (1997) menuturkan bahwa dalam perkembangannya, dari sekian banyak jenis supra-genre yang ditulis, terdapat pula sebuah supra-genre *arthouse* yang biasa disebut juga *art film*. Lebih lanjut McKee mengatakan bahwa *arthouse* merupakan supra-genre yang fleksibel; dapat digabungkan dan dipengaruhi oleh supra-genre lainnya. Ia menambahkan bahwa dalam menulis *script* untuk supra-genre *arthouse*, tidak ada aturan-aturan baku sehingga beberapa supra-genre dapat tumpang tindih dalam sebuah cerita. Seorang *scriptwriter* dengan supra-genre *arthouse* biasanya menciptakan alur yang berbeda serta lebih lunak seperti yang terdapat pada genre musikal (hlm. 86).

Selanjutnya, Caldwell (2005) menjelaskan bahwa *arthouse* film merupakan film yang tidak termasuk dalam kategori *classical Hollywood* pada umumnya. Ia mengatakan bahwa *arthouse* merupakan jenis film independen yang sengaja menentang keberadaan *classical Hollywood* dalam industri perfilman. Lebih lanjut Caldwell mengatakan bahwa pada tahun 1960an para *filmmaker* di banyak negara di Eropa, terutama Perancis dan Itali mulai fokus kepada film-film

Hollywood yang sangat mendominasi perfilman di negara mereka. Mereka kemudian memperkuat perfilman nasional di negara mereka untuk melawan industri perfilman Hollywood yang masuk. Film-film tersebut akhirnya dikategorikan sebagai *arthouse* film (hlm. 9-10). Berikut merupakan perbandingan karakteristik *arthouse* dengan *classical Hollywood* menurut Caldwell:

Tabel 2.1. Perbandingan Karakteristik *Classical Hollywood* dengan *Arthouse* (Caldwell, 2005, hlm. 11)

UMMN

	<i>Classical Hollywood</i>	<i>Arthouse</i>
<i>Style</i>	Menciptakan ilusi realisme Menyajikan narasi	Digunakan untuk memecahkan realisme Lebih mementingkan perhatian pada dirinya dibandingkan dengan narasi
Narasi	Merupakan rantai dari peristiwa-peristiwa logis yang terjadi dalam hubungan sebab-akibat Setiap karakter memiliki motivasi yang jelas Resolusi tertutup - tidak ada satu pun yang tidak terselesaikan saat film berakhir, semua pertanyaan dijawab dengan memuaskan, narasi diberikan sebagai penutupan Objektif - penonton merasakan film sebagai pihak yang terlepas, menyaksikan berbagai peristiwa lebih sebagai orang ketiga	Peristiwa-peristiwa yang terjadi tidak harus selalu logis dan relevan dengan plot Karakter bisa saja memiliki motivasi yang ambigu atau bahkan tidak memiliki motivasi sama sekali Resolusi terbuka - konflik tidak terselesaikan atau terselesaikan sebagian di akhir film, pertanyaan-pertanyaan tetap tidak terjawab, narasi diberikan sangat sedikit sebagai penutupan Subjektif - sebagian atau keseluruhan film merupakan mimpi, fantasi dan hal-hal lain yang dimiliki oleh karakter
Peran dan respon penonton	pasif - penonton membiarkan film untuk menghempas mereka terlibat dengan narasi menikmati film pada nilai (nominal) melihat film sebagai hiburan menikmati film sebagai bentuk hiburan massa	aktif - penonton harus memecahkan teka-teki film agar mampu mengerti nilai artistik yang diciptakan terlepas dari narasi harus menafsirkan film melihat film sebagai apresiasi terhadap nilai artistik dan konten intelektual yang telah diciptakan menikmati film sebagai sudut pandang pribadi dari sutradaranya
Contoh film yang terkenal	<i>Casablanca</i> <i>Gone With The Wind</i> <i>Star Wars</i>	<i>Breathless</i> <i>8 1/2</i> <i>Easy Rider</i>
Contoh film yang terbaru	<i>Spider-Man</i> <i>The Lord of The Ring</i> <i>The Wedding Singer</i>	<i>Mulholland Dr.</i> <i>Russian Ark</i> <i>Lantana</i>

## 2.6. *Character Driven*

Menurut Alderson (n.d.) kebanyakan *scriptwriter* memiliki kecenderungan untuk satu gaya penulisan. Alderson mengatakan bahwa beberapa *scriptwriter* lebih mahir dalam mengembangkan karakter yang kompleks, menarik dan unik. Ia menambahkan bahwa *scriptwriter* lainnya unggul dalam *page-turning action*. Menurut Alderson, *scriptwriter* yang beruntung adalah mereka yang mampu

menciptakan antara *character emotional development plotline* dan *dramatic action plotline*. Alderson menuturkan bahwa *scriptwriter* yang menggunakan *plot driven* adalah mereka yang berpikir dengan logika, terstruktur dan mengalisa hal-hal secara rasional. Ia mengatakan hal ini biasanya membuat mereka memiliki masalah saat harus mengekspresikan hal ke dalam tulisan. Sebaliknya, Alderson mengatakan bahwa bagi *scriptwriter* yang menggunakan *character driven*, adalah mereka yang terfokus kepada estetika, perasaan, kreatifitas dan imajinasi. Mereka menikmati proses menulis dengan permainan rangkaian kata yang indah dan intuisi. Namun menurut Alderson seringkali permasalahan yang timbul adalah penulisan yang terlalu luas, tidak terarah dan biasanya mereka sulit untuk menemukan kata yang pas untuk menggambarkan imajinasi mereka (*Character Driven or Plot Driven, n.d.*).

Di sisi lain, Dood (2011) mengatakan bahwa cerita dengan *plot driven* lebih menekankan kepada tindakan-tindakan yang berorientasi pada urutan peristiwa untuk meraih tujuan tertentu. Dood menambahkan, cerita dengan *character driven* justru lebih tertuju kepada karakternya; siapa mereka dan apa yang mereka inginkan (hlm. 99).

Lebih lanjut, Schmidt (2005) menambahkan bahwa dalam sebuah cerita yang berbasis *plot driven*, cerita membawa karakter untuk bereaksi terhadap berbagai peristiwa. Ia mengatakan bahwa karakter bertindak sesuai dengan plot dan tidak membuat kejadian atau situasi bagi karakter itu sendiri. Schmidt mengibaratkan *plot driven* mengambil alih seperti tornado. Jika tornado tiba-tiba datang, karakter tidak bisa berhenti; mereka harus mempersiapkan diri dan

bereaksi terhadap apa yang pernah terjadi di sekitar mereka. Schmidt menyimpulkan, karakter tidak menyebabkan tornado, akan tetapi justru tornado yang menyebabkan mereka bereaksi. Lebih lanjut, Schmidt menerangkan bahwa dalam cerita yang berbasis *character driven*, karakter membuat cerita maju melalui tindakan dan pilihan. Menurutnya, karakter akan memulai sebuah aksi yang akan menyebabkan suatu peristiwa terjadi. Lebih lanjut, Schmidt menggunakan perumpamaan yang sama melalui penggambaran tornado. Jika tornado datang, karakter akan selalu memiliki waktu untuk memutuskan apa yang harus dilakukan. Ia mengatakan bahwa fokusnya adalah pada karakter dan bagaimana mereka membuat keputusan untuk tetap tinggal atau pergi. Keputusan ini memiliki kekuatan untuk memindahkan plot dalam arah yang berbeda. Karakter memiliki pilihan dan pilihan tersebut yang nantinya akan mempengaruhi hasil (hlm. 5).

UMMN