



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

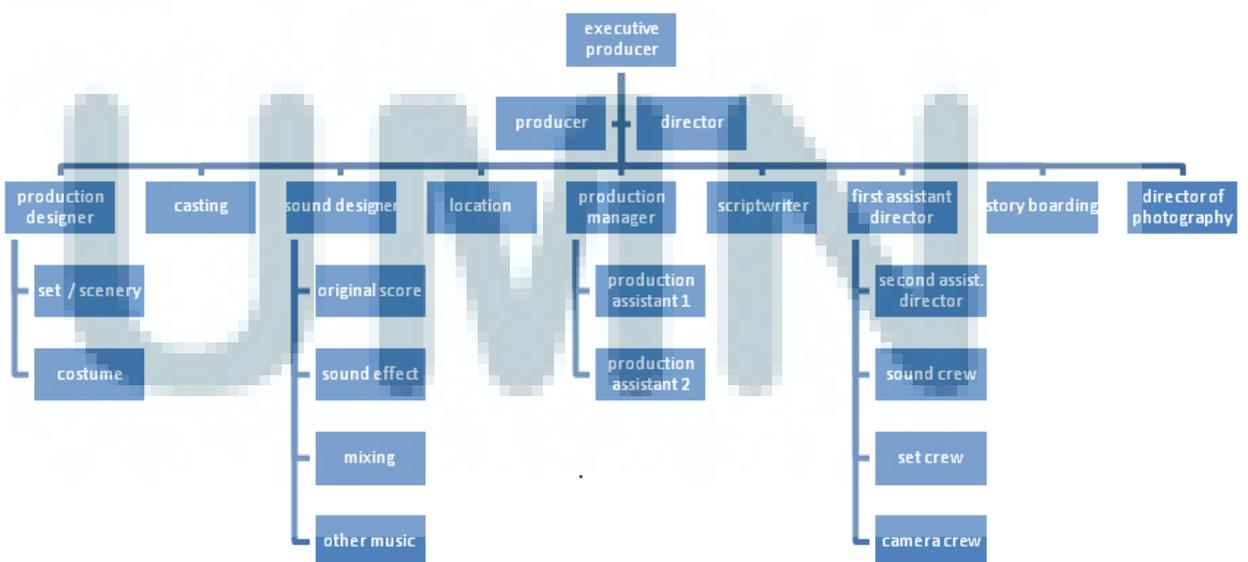
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kru Film

Mamer (2009) mengatakan bahwa kru dalam film dibagi menjadi beberapa departemen (Hlm. 51). Kru inti yang pasti ada dalam produksi sebuah film yaitu terdiri dari produser, sutradara, penata fotografi (*DOP, cameraman, camera operator*), penata artistik (set dan properti, kostum, make-up), penata suara, (*editor*).

Kooperman (2009) mengatakan bahwa hierarki kru film dibuat untuk memastikan komunikasi dalam tim dapat berjalan dengan baik. Struktur kru sangat bervariasi, tergantung pada *budget* dan tuntutan skenario (Hlm. 65). Susunan hierarki kru pada umumnya dapat dilihat pada bagan 2.1.

Bagan 2. 1. Hierarki Kru Film



2.1.1. *Scriptwriter*

Armantono dan Soemarno (2008) mendefinisikan *scriptwriter* atau penulis skenario merupakan sineas profesional yang menciptakan dan meletakkan dasar acuan bagi pembuatan film dalam bentuk (format) naskah (skenario) (Hlm. 57). Seorang *scriptwriter* bekerja pada saat *pre-production*, yaitu pada saat pengembangan ide cerita hingga skenario terbentuk.

2.1.1.1. Tugas dan Kewajiban *Scriptwriter*

Menurut Gallo (2012) tugas pertama yang harus dilakukan seorang *scriptwriter* adalah membuat pembaca skenario tidak mudah untuk bosan dan tidak memiliki alasan untuk berhenti membaca (Hlm. 6). Armantono dan Soemarno (2008) menyatakan bahwa seorang penulis skenario memiliki beberapa tugas dan kewajiban, yakni:

1. Menciptakan dan menulis dasar acuan skenario berdasarkan ide sendiri atau ide dari pihak lain.
2. Dasar acuan bisa dilakukan secara bertahap mulai dari ide cerita, sinopsis, treatment dan skenario, atau bisa juga langsung menjadi skenario.
3. Bekerja dari tahap pengembangan ide (*development*) sampai jangka waktu terakhir (pra-produksi).
4. Membuat skenario dengan format yang telah ditentukan.
5. Menjadi narasumber bagi pelaksana produksi bila diperlukan (Hlm. 57-58).

2.1.1.2. Hak-hak *Scriptwriter*

Armantono dan Soemarno (2008) menjelaskan selain memiliki tugas dan kewajiban, seorang penulis skenario juga memiliki hak-hak yang bisa didapat, yaitu:

1. Mendapatkan bahan acuan yang memadai sesuai dengan kesepakatan bersama dalam pembuatan skenario.
2. Mendapat kelengkapan bahan acuan penulisan skenario dalam bentuk melakukan riset literatur atau riset lapangan.
3. Apabila bahan acuan penulisan dilakukan dalam tim, maka nama anggota tim berhak dicantumkan pada *credit title*.
4. Mendapatkan waktu yang memadai untuk melakukan riset dan membuat skenario.
5. Menerima pertimbangan dari pihak lain apabila ada pengurangan, penambahan, dan perubahan materi dasar dalam skenario, seperti ide dasar, plot, dialog, karakter, dan lainnya.
6. Nama penulis skenario, baik seorang maupun sebuah tim harus dicantumkan dalam *credit title* dan media publikasi lainnya (Hlm. 59-60).

2.2. Skenario

Biran (2006) mendefinisikan bahwa skenario atau *scenario* (dari kata *scene*) atau *screenplay* adalah desain penuturan dengan bahasa film (Hlm. 21). Schenk dan Long (2012) menambahkan bahwa skenario dibuat oleh *scriptwriter*, tetapi dalam produksinya mungkin akan berbeda dari skenario yang dibuat oleh penulis

skenario tersebut. Film-film yang dibuat berdasarkan adaptasi dari buku juga bahkan akan berbeda dari sumber aslinya. Hal tersebut terjadi bukan karena skenario yang dibuat tidak bagus, tetapi karena sinema dan prosa merupakan bentuk seni yang berbeda.

Schenk dan Long juga mengatakan bahwa dalam membuat skenario hal yang pertama harus dilakukan adalah menentukan ide ceritanya. Ide cerita tersebut kemudian dikembangkan hingga memiliki struktur dan direksi jalannya cerita, mengubah bentuk dari urutan serangkaian kejadian menjadi sebuah cerita. Dalam menulis skenario yang harus dilakukan adalah “menampilkan, bukan menjelaskan” (Hlm. 13-17).

Schmidt (2005) mengatakan bahwa dalam membuat skenario terdapat beberapa proses yang harus dilakukan (Hlm. 5). Proses pembuatan skenario yang terdapat pada bagan 2.2 berguna untuk membantu pembuatan skenario.

Bagan 2. 2. Proses Pembuatan Skenario
(Schmidt, 2005)



2.3. Struktur Cerita

Schenk dan Long (2012) menyatakan bahwa selain membuat serangkaian kejadian menjadi sebuah cerita, sebenarnya cerita tersebut sudah terstruktur. Adanya struktur cerita akan membantu dalam penyampaian cerita agar lebih baik dan membuat film yang lebih baik. Struktur tersebut juga memudahkan dalam poses penulisan, *shooting*, dan pengeditan film (Hlm. 15-16).

Schenk dan Long (2012) juga menjelaskan bahwa film-film di *Hollywood* menggunakan struktur yang jelas, yaitu *three-act structure* atau cerita dengan struktur tiga babak. *Three-act structure* dapat diaplikasikan pada berbagai jenis produksi. Tujuan penggunaan *three-act structure* tersebut adalah agar penonton dapat terus terikat dan terus mengikuti arus cerita (Hlm. 15-16). *Three-act structure* terdiri dari:

2.3.1. Babak 1 (*act 1*)

Menurut Schenk dan Long (2012), babak 1 merupakan bagian permulaan. Bagian ini merupakan bagian pengenalan karakter, bersama dengan tokoh-tokoh lainnya (tokoh jahat atau antagonis dan tokoh tambahan). Selain itu permasalahan atau konflik mulai diperkenalkan pada bagian ini (Hlm. 15-16).

Biran (2006) menambahkan bahwa pada bagian ini tugas seorang penulis skenario adalah membuat penonton secepatnya memfokuskan perhatian kepada film, membuat penonton bersimpati pada protagonis, dan membuat penonton mengetahui apa problema utama protagonis (Hlm. 120).

Grove (2009) juga menambahkan bahwa pada babak 1 yang harus dilakukan adalah memperkenalkan tokoh, memberitahukan waktu dan *pace* cerita, menjelaskan cerita tersebut tentang apa dan menentukan awal yang baik (Hlm. 27-29).

2.3.2. Babak 2 (*act 2*)

Menurut Schenk dan Long (2012) babak 2 adalah bagian pertengahan. Pada bagian ini permasalahan karakter mulai semakin rumit. Bagian ini merupakan bagian terpenting dalam cerita. Masalah tambahan dan penyelesaiannya biasanya ditampilkan pada bagian ini, selain itu karakter baru juga ditampilkan. Karakter utama pada cerita akan menghadapi banyak cobaan dalam permasalahannya pada babak ini dan diakhiri dengan munculnya solusi untuk permasalahan karakter utama yang kemudian dilanjutkan pada babak berikutnya (Hlm. 15-16).

Biran (2006) menambahkan bahwa pada babak 2 ini lah berlangsung cerita yang sesungguhnya. Pada babak 1 hanyalah pengantar, cerita belum dimulai. Pada babak 2 lah cerita benar-benar dimulai dan berjalan hingga akhir. Pada babak 2 berisi *point of attack* (titik dimana serangan protagonis atas problema utama), jalan cerita, protagonis yang terseok-seok, dan klimaks; hidup atau mati (Hlm. 127-128).

Grove (2009) juga menambahkan bahwa babak 2 merupakan kelanjutan dari babak 1. Pada babak 1 dijelaskan karakter tersebut dan usahanya dalam

mencapai tujuan awalnya. Tetapi pada babak 2 terjadi perubahan tujuan karena adanya hambatan-hambatan dalam mencapai tujuan utamanya (Hlm. 36-37).

2.3.3. Babak 3 (*act 3*)

Menurut Schenk dan Long (2012) babak 3 adalah bagian akhir. Pada babak ini permasalahan yang ada dapat diselesaikan. Akhir cerita bisa berakhir jelas atau juga menimbulkan pertanyaan yang kemungkinan akan dilanjutkan pada film selanjutnya, atau tetap menjadi teka-teki untuk penontonnya (Hlm. 15-16).

Biran (2006) menambahkan bahwa pada babak 3 adalah akhir dari cerita. Pada babak 3 cerita sudah memiliki kepastian berakhir sebagai *happy end* atau *unhappy end*. Disini penonton diberi kesempatan meresapi kegembiraan yang ditimbulkan *happy end*, atau rasa sedih yang ditimbulkan *unhappy end*. Selain itu juga pada babak inilah penonton diberi kesempatan untuk memantapkan kesimpulan mereka atas isi cerita (Hlm. 136-137).

Grove (2009) menambahkan pada babak 3 dijelaskan inti dari film tersebut dan merupakan akhir dari cerita. Ada 2 tipe akhir cerita, yang pertama adalah yang efek sebab dan akibat dan yang kedua adalah akhir yang ambigu. Tipe akhir cerita yang pertama lebih banyak digunakan daripada tipe akhir cerita yang ambigu. Tipe cerita yang ambigu membuat penonton harus menyimpulkan sendiri kelanjutan dari cerita tersebut (Hlm. 39).

2.4. Plot

Schmidt (2005) mengatakan bahwa dalam pembuatan skenario dapat dimulai dengan menentukan jalannya cerita. Jalan cerita atau yang biasa disebut plot cerita dapat dibagi menjadi dua, yaitu *plot driven* dan *character driven* (Hlm. 5).

2.4.1. *Plot Driven*

Scmidt (2005) menjelaskan bahwa *plot driven* adalah kejadian-kejadian di dalam cerita yang menggerakkan cerita dan menyebabkan karakter untuk menanggapi atau menghadapinya (Hlm. 5). Menurut Bell (2004) plot biasa juga disebut dengan fiksi komersial yang ceritanya lebih terfokus pada banyaknya aksi dan sedikitnya detail karakter. Cerita pada *plot driven* plot biasanya tentang orang baik yang menang melawan orang yang jahat (Hlm. 15).

Kenning (2006) menambahkan bahwa dalam *plot driven* plot cerita akan lebih terfokus pada tujuan dari karakter utama dan tindakan-tindakan yang dilakukannya dalam mencapai tujuan tersebut. Pada plot ini aksi yang dilakukan karakter menjadi titik utama dibandingkan dengan karakter itu sendiri karena karakter pada plot ini umumnya bersifat statis. Contoh film yang menggunakan *plot driven* plot adalah James Bond dan Vin Diesel. Kedua karakter tersebut statis dan aksi yang dilakukan karakterlah yang menjadi hal utama. Film dengan *plot driven* plot biasanya bergenre horor, *science fiction*, dan *action* (Hlm. 83).

2.4.2. *Character Driven*

Scmidt (2005) menjelaskan bahwa *character driven* adalah karakter yang menggerakkan cerita melalui tindakan dan pilihannya. Fokus cerita berada pada

karakter dan pilihan dari karakter (Hlm. 5). Menurut Bell (2004) biasanya disebut juga dengan fiksi literatur yang ceritanya lebih ambigu (Hlm. 15).

Kenning (2006) juga menambahkan bahwa berbeda dengan *plot driven*, *character driven* plot lebih menceritakan sisi emosional karakter daripada aksi yang dilakukan oleh karakter tersebut. Film yang menggunakan *character driven* plot umumnya bergenre drama (Hlm. 83).

2.5. Karakter

Karakter merupakan tokoh dalam sebuah cerita yang menjadi elemen penting dalam sebuah film. Pratista (2008) menjelaskan bahwa dalam setiap cerita umumnya memiliki karakter utama dan karakter pendukung. Tokoh utama sering diistilahkan pihak protagonis sedangkan karakter pendukung bisa berada pada pihak protagonis maupun pihak antagonis (musuh atau rival). Karakter-karakter tersebut saling terkait satu sama lain. Karakter pendukung sering bertindak sebagai pemicu konflik (masalah) atau kadang membantu karakter utama menyelesaikan masalahnya (Hlm. 43-44).

Pembuatan karakter memerlukan riset yang cukup lama agar penulis skenario dapat menciptakan karakter yang kuat dan natural. Biran (2006) menyatakan bahwa tokoh dalam sebuah cerita tidak harus selalu riil. Tokoh yang tidak riil akan tetap menjadi menarik bila tokoh tersebut dapat diterima oleh imajinasi penonton, bahkan tokoh yang betul-betul nyata terkadang malah sulit diterima penonton karena kurangnya informasi yang mendukung (Hlm. 205).

Kempton (2004) dalam bukunya yang berjudul *Write Great Fiction: Dialogue* membagi karakter menjadi sembilan tipe kepribadian dengan tujuan dapat membantu penguatan karakter. Kesembilan tipe tersebut yaitu:

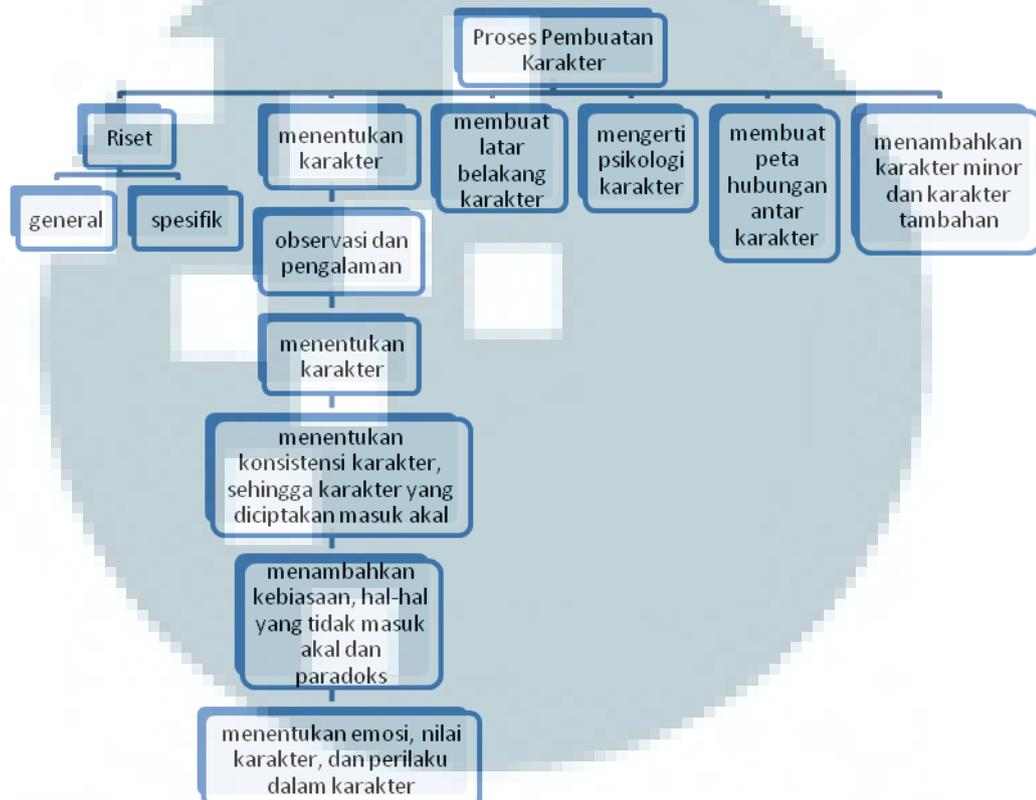
1. *The Reformer* (pembuat perubahan). Karakter ini termotivasi oleh keinginannya untuk hidup dijalan yang benar, termasuk meningkatkan diri mereka dan sekitarnya.
2. *The Giver* (si pemberi). Karakter ini termotivasi oleh rasa ingin dicintai dan dihargai serta menunjukkan perasaan positif mereka kepada yang lain.
3. *The Achiever* (si peraih). Karakter ini termotivasi oleh keinginan agar berguna, meraih kesuksesan dan menghindari kesalahan.
4. *The Artist* (peseni). Karakter ini termotivasi oleh keinginan untuk mengeksplorasi perasaan mereka dan dimengerti, mencari arti kehidupan dan menghindari menjadi biasa saja.
5. *The Observer* (pengamat). Karakter ini termotivasi oleh keingannya mencari tahu dan mengerti semuanya, menjadi diri yang berguna dan menghindari terlihat bodoh.
6. *The Questioner* (penanya). Karakter ini termotivasi oleh keinginan akan rasa aman. Aik itu penuh rasa takut dan mencari kebenaran atau menunjukkan rasa takutnya. Kedua hal itu dapat muncul disebuah karakter yang sama.

7. *The Adventurer* (si petualang). Karakter ini termotivasi oleh keinginannya untuk senang dan menikmati aktivitasnya, kontribusi pada dunia dan menghindari penderitaan dan sakit.
8. *The Leader* (si pemimpin). Karakter ini termotivasi untuk menjadi orang yang mandiri atau dapat mengandalkan diri dan kuat dan menghindari perasaan lemah atau ketergantungan.
9. *The Peacemaker* (si pembuat damai). Karakter ini termotivasi oleh keinginannya untuk tetap damai, bergabung dengan orang lain dan menghindari permasalahan. Ia memiliki banyak variasi dalam kepribadiannya, dari lembut dan santun sampai bebas dan kuat (Hlm. 84).

UMMN

2.5.1. Pembuatan Karakter

Bagan 2. 3. Proses Pembuatan Karakter
(Seger, 1990)



Seger (1990) menyatakan bahwa proses yang pertama kali dilakukan dalam membuat karakter adalah riset, kemudian menentukan karakternya, membuat latar belakang karakter, mengerti psikologi karakter, membuat peta hubungan antar karakter, dan menambahkan karakter minor dan karakter tambahan. Susunan proses pembuatan karakter dapat dilihat pada bagan 2.3.

Fields (2005) mengatakan bahwa untuk membantu pengembangan karakter dapat menggunakan dialog. Kebanyakan penulis skenario

mengkhawatirkan dialog yang dibuatnya, apakah kaku, aneh, atau semua karakternya seperti sama. Menulis dialog adalah sebuah proses pembelajaran yang bila sering dilakukan maka akan semakin baik. Dialog memiliki dua tujuan: baik untuk menggerakkan cerita ataupun mengungkapkan informasi dari karakter utama. Hasil akhir dari kerja, riset, persiapan, dan proses berpikir dalam membuat dialog dalam cerita adalah karakter yang asli dan terpercaya (Hlm. 72).

2.5.2. Pengembangan Karakter 3 Dimensi

Wolff dan Cox (dalam Set & Sidharta, 2003) mendefinisikan karakter tiga dimensi sebagai karakter yang kita kenal tetapi menjadi lebih menarik karena karakter tersebut fiksi. Ia membuat daftar pertanyaan yang perlu dijawab dalam pembuatan karakter 3 dimensi. Daftar pertanyaan tersebut yaitu:

1. Nama
2. Jenis kelamin
3. Umur
4. Ciri-ciri
5. Pendapat karakter tentang tampangnya
6. Masa kecil karakter
 - a. Hubungan dengan orang tuanya
 - b. Hubungan dengan saudara-saudaranya
 - c. Hubungan dengan orang lain yang penting di masa kecilnya
 - d. Gaya hidup semasa kecil
 - e. Pendidikan
 - f. Kegiatan masa kecil

- g. Di mana dia tinggal
7. Kejelasan pendidikan karakter
 8. Hubungan saat ini dengan orang tua, saudara, dan orang-orang yang penting pada masa kecilnya.
 9. Jelaskan hubungan pribadi karakter apakah ia sudah menikah atau masih lajang.
 10. Agama atau kepercayaan karakter
 11. Kejelasan bahwa karakter punya anak, bila ya perlu dijelaskan hubungannya, sedangkan bila tidak dijelaskan bagaimana pendapatnya tentang anak-anak
 12. Pekerjaan karakter
 13. Hubungan karakter dengan atasan dan teman-teman kantornya
 14. Pendapat karakter tentang pekerjaannya
 15. Kegiatan karakter selain pekerjaannya
 16. filosofi hidup karakter
 17. pandangan politik karakter
 18. Kepribadian karakter, apakah karakter ini pesimis, optimis, terbuka, tertutup dan sebagainya
 19. Hal yang membuat karakter ini bangga
 20. Hal yang membuat karakter malu
 21. Kesehatan karakter
 22. Kepandaian karakter
 23. Hubungan karakter dengan karakter-karakter lainnya dalam skenario
 24. Tujuan dan keinginan karakter

25. Mengapa ia ingin mendapatkan hal itu
26. Siapa dan apa yang menghalanginya
27. Kekuatan karakter yang dapat membantunya untuk mencapai tujuannya dan kelemahannya
28. Pandai tidaknya karakter berbicara
29. Ada tidaknya logat karakter
30. Adanya penggunaan bahasa gaul (Hlm. 38-40).

Daftar pertanyaan tersebut dapat dibagi menjadi 3 aspek, yaitu fisiologis, psikologis dan sosiologis.

2.5.2.1. Fisiologis

Seger (1990) menjelaskan bahwa aspek fisiologis menjelaskan tentang kondisi fisik yang tampak pada karakter. Pada skenario, detail fisik yang kuat dari karakter biasanya ditulis dalam satu atau dua baris untuk menarik pembaca dan aktor yang potensial (Hlm. 27). Yang termasuk dalam aspek fisiologis yaitu:

1. tinggi badan
2. bentuk tubuh
3. bentuk wajah
4. warna kulit
5. jenis rambut
6. ciri khusus

2.5.2.2.Psikologis

Menurut Seger (1990) yang termasuk aspek psikologis adalah semua hal yang berkaitan dengan kepribadian dari karakter tersebut (Hlm. 64). Yang termasuk dalam sisi psikologis antara lain:

1. Dominasi (daya pengaruh terhadap orang lain)
2. Ambisi (berkenaan dengan tujuan yang ingin diraih dan bagaimana ia mencapai tujuan itu)
3. Tingkat perfeksionitas
4. Sensitifitas perasaan
5. Perasaan dalam hidup

2.5.2.3.Sosiologis

Yang termasuk dalam aspek sosiologis adalah hal-hal yang berkaitan dengan sosial, seperti:

1. Tempat tinggal karakter
2. Sikap dalam menghadapi lingkungannya
3. Hal yang mendukung kondisi hidupnya
4. Kecenderungan cara berelasi

2.6. Karakteristik Keluarga *Broken Home*

Irish (1963) menjelaskan bahwa sebuah keluarga dikatakan *broken home* apabila dalam keluarga tersebut hanya memiliki seorang kepala keluarga atau keluarga tersebut mengalami disfungsi. Keluarga yang mengalami disfungsi tersebut bisa diakibatkan karena kematian (baik menimpa salah satu atau kedua orang tua),

perpisahan atau juga perceraian, dan orang tua yang menikah lagi. Quensel, McArdle, Brinkley, dan Wiegersma (2002) memperkuat pernyataan Irish bahwa penyebab dari keluarga yang *broken home* adalah karena kematian, perceraian, dan atau ibu yang tidak menikah (*single parent*).

Berdasarkan penelitian keluarga yang hanya memiliki ibu dalam keluarganya merupakan pola yang paling umum dibandingkan keluarga yang hanya memiliki ayah. Hal ini terjadi karena lebih dari 90 persen kasus perceraian yang dibawa ke pengadilan memberikan hak asuh anak kepada sang ibu, laki-laki yang bercerai umumnya menikah lagi, jumlah kematian lebih banyak menimpa laki-laki, dan biasanya laki-laki lebih sering berada jauh dari keluarganya.

Abreau (n.d.) menjelaskan bahwa keluarga yang memiliki kedua orang tuanya dapat memberikan perlindungan lebih daripada keluarga yang memiliki hanya satu orang tua. Hal tersebut dikarenakan anak-anak membutuhkan perhatian yang seharusnya dapat diberikan oleh kedua orang tuanya karena ada pembagian peran dalam keluarga. Tetapi saat orang tua harus mengurus sebuah keluarga seorang diri, maka ia harus bekerja dua kali lipat untuk menghidupi dan sekaligus mengurus keluarganya. Berdasarkan hal tersebut, maka kurangnya perhatian dari orang tua sangat berperan dalam perkembangan psikologis anak.

2.7. Psikologis Anak *Broken Home*

Abreau (n.d.) menjelaskan bahwa orang tua yang berpisah akan memberikan efek yang dasyat pada anak-anaknya. Tindakan dari anak-anak yang mengalami *broken home* terbentuk dari respon emosional anak terhadap situasi yang ada. Kurangnya

komunikasi antara orang tua dengan anak-anaknya akan membuat anak-anak melakukan perilaku yang menyimpang. Anak-anak yang tinggal hanya dengan salah satu orang tuanya akan mengalami kekurangan kontrol internal dan gagal untuk mengidentifikasi norma-norma yang seharusnya.

Keluarga yang hanya memiliki salah satu orang tua (*single parent*) mengakibatkan kurangnya dukungan sosial yang seharusnya diberikan oleh orang tua dalam mengamati perilaku anak-anaknya dibandingkan keluarga yang memiliki dua orang tua.

Quensel, McArdle, Brinkley, dan Wiegersma (2002) menambahkan bahwa keluarga yang *broken home* menjadi salah satu penyebab utama perilaku kriminalitas. Glueck dan Glueck (1962) memperkuat pernyataan diatas, bahwa remaja yang memiliki latar belakang *broken home* mengalami pembentukan karakter dari emosinya yang labil atau kurangnya rasa puas terhadap efek dari *broken home* tersebut. Hal tersebut berpotensi mendorong perilaku anak untuk melampiaskannya kepada hal-hal yang buruk atau nakal (Hlm. 124).

U
M
M
N