



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. Penulis Naskah

Penulis naskah juga memiliki pengaruh yang kuat dalam arahan yang kreatif pada keseluruhan hasil akhir film karena penulisan skenario menuntut dan membutuhkan kedalaman pemahaman penyampaian cerita secara visual dan dalam berbagai cara film mempengaruhi para penontonnya. Ia menyediakan *blueprint* untuk produser, sutradara, composeer, editor, para pemain dan crew agar dapat menggali ide kreatif yang sudah ditulis (“Screenwriter”, 2007).

2.2. Naskah

Naskah adalah penyampaian cerita yang salah satunya melalui media film. Naskah dapat dikatakan merupakan rancangan konseptual sebuah cerita melalui format penulisan naskah pada umumnya yang berisi dialog, deskripsi dan peletakan konteks unsur dramatis seperti dalam buku yang dikatakan oleh Field (2005, Hlm.2).

Raynauld (2005) mengatakan naskah pada awalnya ditulis dengan format penulisan yang ditulis tidak lebih panjang dari satu paragraf atau disertai dengan judul dan deskripsi dari adegan yang akan terlibat. Penulisan naskah dengan format seperti ini sejak tahun 1896 sampai 1901 (Hlm.834-838).

Setelah tahun 1901 durasi film tumbuh menjadi lebih panjang dan penceritaan naratif sangat diperhatikan, pentingnya naskah sebagai alat konseptual

meningkat. Dengan cerita yang cukup panjang melahirkan format naskah yang tepat (Balazs,1970, Hlm.247).

Menurut Biran naskah adalah disain penuturan dengan bahasa film. Ceritanya sudah ada, entah dari novel, cerita pendek, cerita bergambar, dan sebagainya. banyak penulis yang berjuang keras menulis satu halaman sinopsis karena mereka harus menyusun kejadian dari karakter-karakter yang mereka punya. Untuk menjelaskan cerita, pada paragraf pertama dimulai dengan permasalahan apa yang dihadapi sepanjang cerita. (Biran, 2010, Hlm.21)

2.3. Karakter

Sebuah karakter merupakan hal paling mendasar. Secara umum karakter dalam film dibagi menjadi dua yaitu protagonis dan antagonis. (Costello, 2004, Hlm.65).

Dalam buku *The Art of Dramatic Writing* Lajos Egri menyatakan bahwa protagonis disebut juga sebagai *the pivotal character* karena merupakan karakter terpenting dalam sebuah cerita. Protagonis merupakan karakter utama dalam cerita yang akan memimpin jalannya cerita. Protagonis yang menciptakan konflik dan membuat cerita mengalir. Protagonis harus tahu apa yang ia mau. Tanpa protagonis cerita akan terasa janggal, nyatanya tidak akan ada cerita (Egri, 1960, Hlm.106).

Antagonis adalah karakter yang akan merusak usaha protagonis dan akan menekan keadaan protagonis dengan segala kekuatan yang ia punya (Egri, 1960 Hlm.113).

Lajos Egri mengatakan bahwa manusia memiliki 3 dimensi didalamnya, yaitu dimensi fisiologi, dimensi sosiologi dan dimensi psikologi. Dimensi fisiologi adalah karakteristik fisik dari seorang karakter seperti tinggi badan, penyakit yang dimiliki, berat badan, kecacatan tubuh, warna kulit, ras dan sebagainya. Kondisi fisik dari seorang karakter dapat mempengaruhi mentalnya. Misalnya, kecacatan fisik dapat membuat seseorang memiliki rasa tidak percaya diri untuk berhubungan dengan fisik yang baik. Ada juga orang dengan fisik yang baik, justru hidup dengan angkuh. Dimensi sosiologi adalah interaksi karakter dengan lingkungan sekitarnya. Contohnya, pendidikan, kasta, tempat kelahiran, lingkungan pergaulan, tempat favorit, buku favorit, agama dan pekerjaan. Dimensi psikologi adalah gabungan dari fisiologi dan sosiologi yang membentuk karakter seperti frustrasi, ambisi, sopan santun, motivasi, tempramen dan sifat kompleks lainnya. (Egri, 1960, Hlm.33)

2.4. Plot dan Subplot

Urutan peristiwa yang dilalui oleh tokoh untuk membentuk cerita atau *storyline*. *Plot* berperan dalam mengontrol emosi penonton sehingga alur ceritanya tidak membosankan. (Costello, 2004, Hlm.49)

Dalam plot menurut Schmidt dibagi menjadi dua, yang pertama yaitu *plot driven* (Terdorong oleh Plot) adalah plot yang membuat kejadian dalam cerita yang membuat cerita bergerak maju dan menyebabkan para karakternya bereaksi terhadap kejadian-kejadian tersebut. Karakter hanya menjadi yang kedua dibanding *plotnya*. Karakter bersikap sesuai yang terjadi dalam *plot* dan tidak

menciptakan kejadian atau situasi sendiri. Sehingga plot lebih menguasai cerita. Yang kedua, *Character driven* (Terdorong oleh Karakter) adalah karakter yang membuat cerita bergerak maju lewat adegan dan pilihan mereka. Karakter memulai kejadian dalam cerita dan menyebabkan kejadian lain terjadi. Tiap adegan didesak oleh karakter di dalamnya. (Schmidt, 2005, Hlm.5)

Menurut Field *plot* juga didefinisikan sebagai peristiwa atau kejadian yang menjadi pengait yang membawa cerita ke babak selanjutnya. *Plot I* berjalan maju ke Babak kedua, *plot II* berjalan maju ke babak ketiga.

Plot menjadi tujuan penting dibagian naskah. *Plot* adalah kemajuan dalam cerita dan membuat cerita tetap pada garisnya. Peristiwa pada *plot* tidak harus peristiwa besar, bisa saja berupa scene yang sangat tenang yang didalamnya ada keputusan penting yang diambil (Field, 2005, Hlm.27).

Field mengemukakan bahwa tahapan *plot* harus terdiri tiga tahapan yaitu tahapan awal, tahapan tengah dan tahapan akhir sbb :

1. Tahapan awal menceritakan tahap pengenalan. Pada umumnya tahap ini berisi informasi yang berkaitan dengan berbagai hal yang akan dikisahkan pada tahap-tahap berikutnya. Fungsi pokok tahapan awal adalah membangun cerita, memperkenalkan karakter, menggambarkan situasi cerita dan menciptakan hubungan antar karakter. Pada tahapan ini juga sudah dimunculkan sedikit demi sedikit masalah yang dihadapi tokoh pada konflik, pertentangan-pertentangan dan lain-lain yang akan memuncak dibagian tengah (Field, 2005, Hlm.23)

2. Tahapan tengah menceritakan konflik yang terjadi. Pada tahap ini protagonis menjumpai rintangan-rintangan dalam mendapatkan apa yang ia butuhkan. Rintangan diciptakan karena adanya tujuan yang dituju oleh karakter yaitu mendapatkan apa yang ia inginkan, walaupun pada akhirnya karakter bisa saja tidak mendapatkan apa yang ia inginkan, melainkan apa yang ia butuhkan, atau bahkan tidak mendapatkan apa-apa. konflik yang sudah mulai dimunculkan pada tahap awal mengalami peningkatan, semakin menegangkan, hingga mencapai titik tertinggi atau klimaks (Field, 2005, Hlm.25).
3. Tahapan akhir adalah menceritakan solusi. Pada tahap ini berisi tindakan yang menyelesaikan cerita. Sebagai akibat dari klimaks tahapan ini merupakan tahapan penyelesaian masalah atau disebut sebagai tahapan anti klimaks (Field, 2005, Hlm.27).

Subplot adalah kejadian – kejadian yang memperluas *plot* utama dalam bentuk yang rinci untuk mengetahui karakter-karakter dalam cerita. Sehingga dengan adanya *subplot* cerita utama menjadi memiliki kedalaman, karena *subplot* memang digunakan untuk memperjelas motivasi dari karakter pendukung. Fungsinya *subplot* sebagai rantai pendukung plot utama, yang membuat *subplot* juga harus memiliki babak awal, tengah dan akhir. (Hawk, n.d)

2.5. *Single Plot*

Mckee mengemukakan *single plot* adalah cerita klasik yang pada umumnya mempunyai satu protagonis yaitu pria, wanita, atau anak-anak yang menjadi pusat dari penceritaan. Satu plot besar akan mendominasi jalan cerita dan si protagonisnya itu yang akan menjadi tokoh utama. (Mckee, 1997, Hlm.49)

2.6. *Multi plot*

Plot bercabang biasa disebut dengan *multiplot*. *Plot* ini dipakai untuk membuat naskah berdurasi panjang. *Multiplot* adalah sejumlah cerita *subplot* yang relatif berukuran mini dengan masing-masing mempunyai protagonis yang terpisah, dan hasilnya akan meminimalisir dinamika *roller-coaster* dari *archplot* dan menghasilkan variasi *multi plot* dari *mini plot* yang mulai berkembang sejak tahun 1980-an. (Mckee, 1997, Hlm.49)

Menurut Robert Mckee ada tiga plot umum yang digunakan yaitu *Archplot* adalah struktur klasik sebuah cerita yang berpusat pada seorang protagonis yang berjuang untuk mendapatkan keinginannya dalam usahanya melawan anatagonisme dari luar. Elemen-elemen yang sering muncul dalam cerita klasik antara lain protagonis tunggal dan aktif, konflik eksternal, realitas yang konsisten, waktu yang linear, akhir cerita yang tidak menggantung dan adanya hubungan sebab akibat yang jelas yang menyebabkan protagonis mengambil keputusan yang jelas. *Miniplot* adalah bentuk minimalis dari *archplot* yang dibuat untuk mendapatkan dana yang lebih rendah namun tetap memukau para penonton.

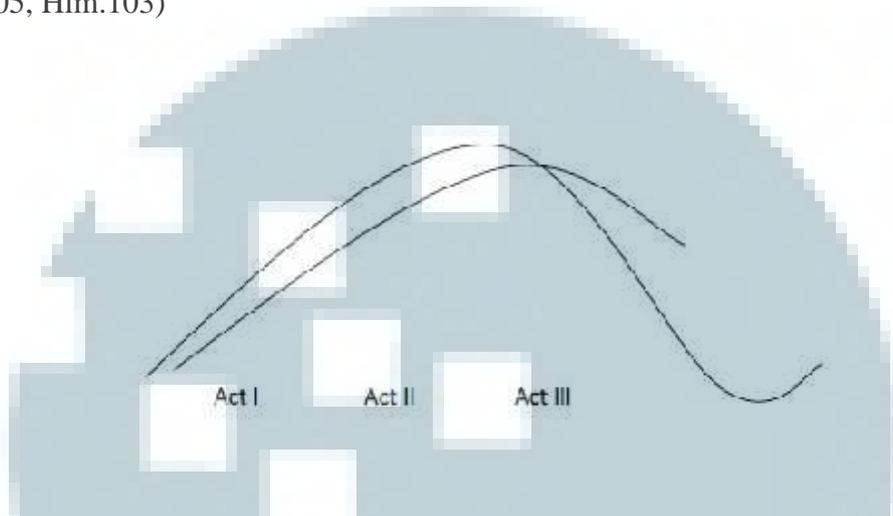
Elemen-elemen didalamnya ada yang berbeda dari archplot yaitu konflik internal, protagonis jamak dan pasif dan akhir cerita yang menggantung sehingga penonton yang menentukan cerita selanjutnya. Antipplot adalah kebalikan dari archplot yang seringkali menolak prinsip formal cerita. Kebetulan dapat terjadi di dalam film, dimana dalam archplot harus ada sebab akibat yang jelas. Alur cerita tidak linear atau waktu dapat bergerak dari masa sekarang ke masa lampau dan ke masa depan. (Mckee, 1999, Hlm.45)

Multi *plot* adalah film yang mengikuti banyak protagonis yang berbeda dalam meraih tujuan dan memecahkan masalah mereka masing-masing. Banyak pembuat film yang mencoba jenis film ini dan banyak dari mereka gagal. Namun ketika film dengan Multi *plot* ini berhasil, ini dapat sangat memuaskan penontannya. (Cowgill, 1997, Hlm.1)

Kesulitan dalam menulis dan membuat film dengan Multi *plot* adalah bagaimana penulis fokus pada cerita dan tetap menjaga perhatian para penonton, bagaimana penulis berpindah dari *plot* satu ke *plot* lainnya, bagaimana penulis menciptakan sintesis yang mengikat seluruh plot bersama-sama. Tidak ada aturan baku yang mengatur konstruksi film dengan Multi *plot*. Namun kunci dari setiap film Multi *plot* yang berhasil adalah kesatuan dramatis, kesinambungan ide dan pergerakan *plot* yang memungkinkan penulisnya memadukan *lines of action* dengan format struktur drama (Cowgill, 1997, Hlm. 4).

Parallel Structure didefinisikan sebagai struktur yang memiliki dua atau lebih cerita yang berjalan disaat yang bersamaan, yang masing-masing memiliki

babak awal, tengah dan akhir yang lengkap. *Plot parallel* merupakan cerita multi plot yang perlahan saling memotong dan menyilang plot yang ada. (Schmidt, 2005, Hlm.103)



Gambar 2.1. *Parallel Structure*

(Schmidt, 2005, Hlm.103)

Plot dengan struktur ini bisa diisi dengan *plot driven* atau *character driven*. Jika dengan *plot character driven*, contohnya si tokoh utama dapat hidup di dua saat yang bersamaan, sehingga di *plot* pertama menunjukkan perbedaan kehidupan tokoh utama jika tetap bersama kekasihnya atau di *plot* kedua bisa diisi dengan si tokoh utama meninggalkan kekasihnya. Jika menggunakan *plot driven*, perbuatan tokoh utama dipengaruhi misalnya oleh ada tidaknya taksi saat itu. Sehingga dengan menggunakan struktur *parallel* ini para karakternya bisa saling mengenal atau juga bisa memperebutkan tujuan yang sama.

1. *Act I : Set up*

Pada bagian ini penulis mulai memperkenalkan seluruh karakter, menggambarkan situasi cerita dan menggambarkan hubungan antar karakter agar penonton lebih

mudah mengikuti alur cerita. Masing-masing alur cerita harus dipisahkan dan diberikan tujuan atau masalah utama yang belum diketahui atau ditemukan, tapi sesuatu terjadi yang membuat ketertarikan penonton memuncak. (Schmidt, 2005, Hlm.104)

2. *Act II : Problem Intensifies* (Masalah meningkat)

Babak ini dikenal dengan *Problem Intensifies*. Pada babak ini berisi pergerakan yang setiap alur secara terpisah dan berpotongan untuk sesaat saat tokoh utama mengira bahwa ia telah meraih tujuannya. Pada babak ini pula seluruh karakter menjumpai masalah-masalah yang semakin meningkat. (Schmidt, 2005, Hlm.104)

Maka semua drama ada masalah. Tanpa masalah, tidak ada tindakan. Tidak adanya tindakan berarti tidak ada karakter. Tanpa karakter, tidak akan ada cerita. Tidak ada cerita, berarti tidak ada naskah. (Filed, 2005, Hlm.25)

3. *Act III : Final Obstacle* (Hambatan Terakhir)

Babak ketiga adalah babak terakhir dalam cerita yaitu *Final Obstacle*. Dibabak ini akan mempertemukan kedua alur cerita yang terpisah yang berhubungan dengan alur masing-masing. Setelah itu adalah klimaks dimana kedua alur berpotongan dan bergerak menuju resolusi. Dua ending juga bisa dibutuhkan. Seperti pada film *Sliding Doors*, tokoh utamanya dibawa kerumah sakit dan dalam kedua alur cerita yaitu disatu alur dia meninggal dan dialur lainnya ia hidup bahagia. (Schmidt, 2005, Hlm.104)

Seperti yang dikatakan Schmidt dalam struktur yang dipakai cerita itu pada dasarnya menggunakan *traditional structure* yaitu struktur yang memiliki babak awal, tengah dan akhir. Pada struktur tradisional biasanya menggunakan Turning point (titik balik) di setiap akhir babak I, II dan III untuk mendorong majunya cerita. Yang membedakan adalah pada saat babak I turning point nya dibuat menggantung sehingga penonton penasaran akan cerita selanjutnya. Untuk babak II fungsinya sama sebagai titik balik di babak I hanya yang membedakan si tokoh utama dipaksa untuk membuat keputusan yang menggerakkan turing point ini. Kemudian untuk babak III resolusi.



Gambar 2.2. *Tradiotional Structure*

(Schmidt,2005, Hlm. 75)

U
M
M
N

2.7. Konflik

Menurut Victoria Lynn Schmidt dalam bukunya 'Story Structure Architect' beliau mengatakan ada enam tipe konflik yang digunakan dalam cerita yaitu konflik relasional (protagonis dengan karakter lain atau antagonis), konflik situasional (protagonis dengan alam sekitarnya), konflik internal (protagonis dengan dirinya sendiri), konflik paranormal (protagonis dengan teknologi), konflik kosmis (protagonis dengan Tuhan atau takdir), konflik sosial (protagonis dengan sebuah kelompok sosial). (Schmidt, 2005, Hlm. 34-35)

UMMN