



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. Melodrama

Menurut Rush dan Dancyger (2007), genre melodrama merupakan kehidupan yang didramatisir dari kehidupan yang sebenarnya. Namun ada beberapa karakteristik yang dimiliki oleh genre ini, antara lain:

1. Karakter utama sering kali diperankan oleh perempuan. Namun apabila laki-laki tidak menjadi masalah.
2. Tatanan sosial yang berbeda menghalangi karakter utama untuk menunjukkan kekuatannya.
3. Sering kali karakter utama melanggar hukum yang berlaku di sekitarnya.
4. Berlawanan dengan struktur kekuasaan tertentu sehingga berusaha dengan berhubungan dengan seseorang di dalam struktur tersebut.
5. Kecantikan dan kecerdasan karakter utama berlawanan dengan kecantikan dan kecerdasan konvensional pada umumnya.
6. Karakter utama membuat keluarga dan orang terdekatnya terancam dengan tindakan yang dilakukannya.
7. Keyakinan yang dimiliki oleh karakter utama didorong oleh keinginan untuk meningkatkan taraf hidup. *Status quo* adalah penghinaan atas dirinya (hlm. 85).

2.2. *Plot*

Menurut McKee (1997), plot merupakan rangkaian peristiwa yang terkait satu sama lain dan membentuk pola yang bergerak dalam lini waktu tertentu untuk membentuk suatu cerita (hlm. 43). Tentunya terdapat dua hal yang penting dalam plot, yakni peristiwa dan waktu. Keduanya tentu saling terhubung dan terikat, dan penulis memiliki kuasa penuh untuk mengatur keduanya agar menjadi plot yang menarik.

Selain itu, McKee (1997) juga menambahkan bahwa plot merupakan arah ketika dalam cerita karakter mulai memasuki area berbahaya sehingga dapat memberikan kemungkinan jalan lain untuk dilalui (hlm. 44). Hal ini menunjukkan bahwa plot sangat mempengaruhi bagaimana jalan sebuah cerita, bahkan memberikan alternatif lain dalam penceritaannya.

Sementara itu menurut Rush & Dancyger (2007), plot merupakan rangkaian peristiwa yang saling terpisah yang dihubungkan oleh sebab – akibat namun tidak memiliki tugas untuk mengomunikasikan hubungan sebab – akibat tersebut (hlm. 50). Hal ini memperlihatkan bahwa peristiwa buakan lagi disusun berdasarkan waktu, melainkan dari sisi sebab – akibat.

Selain itu, menurut Rush & Dancyger (2007), plot justru berjalan menentang atau melawan tujuan dari karakter utama hingga dapat memaksimalkan konflik dan diharapkan dapat menjadi tantangan utama dari karakter utama (hlm. 80). Hal ini sedikit berlawanan dengan McKee yang justru memberikan jalan keluar lain ketika karakter utama mengalami kesulitan.

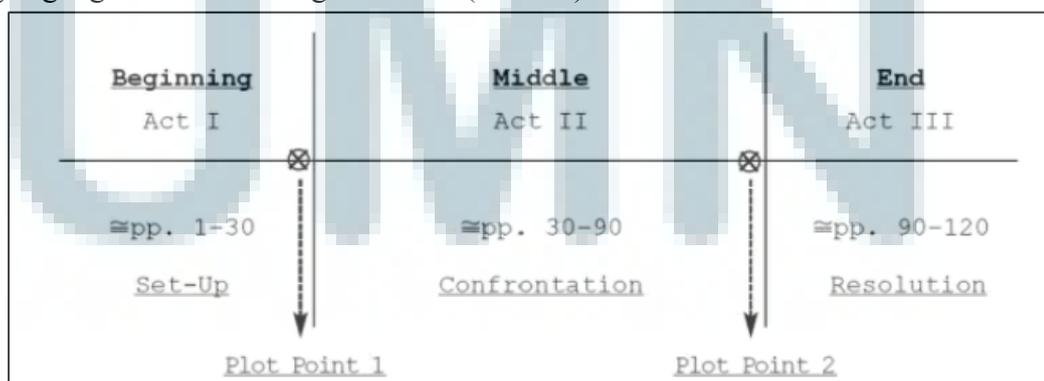
Dari kedua buku di atas ada beberapa pengertian yang berbeda mengenai plot, namun yang jelas sama adalah mengenai rangkaian peristiwa. Perbedaannya terletak pada penekanan kronologis (waktu) dengan sebab – akibat. Namun tentu saja kronologi pun disusun atas dasar sebab – akibat.

2.3. Struktur Cerita

Menurut McKee (1997) struktur cerita merupakan kumpulan peristiwa tentang satu karakter yang dipilih dan dirangkai sedemikian rupa sehingga dapat memberi gambaran tentang paradigma sorang tokoh atau bahkan memunculkan emosi di dalamnya (hlm. 33). Peristiwa tersebut tentunya bukan peristiwa yang tanpa makna, melainkan yang dapat merubah kehidupan suatu karakter.

Sementara menurut Field (2005) struktur cerita merupakan kerangka utama dari suatu cerita yang menghubungkan satu bagian dengan bagian lain agar menjadi sebuah cerita yang lengkap atau disebut juga sebagai paradigma atau skema.

Field (2005) membaginya dalam tiga tahap yakni Act I, Act II, dan Act III yang tegambar dalam bagan berikut (hlm. 21).

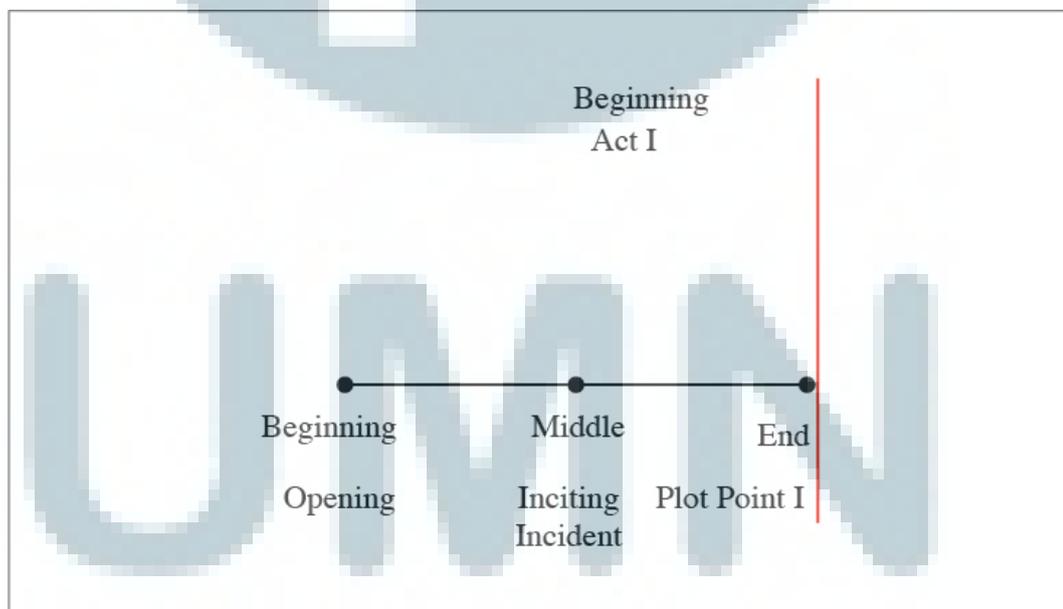


Gambar 2. 1. 3 Act Structure

(Syd Field, 2005)

Dalam Act I, *set up* dari cerita dipaparkan secara lengkap dalam screenplay. Selain itu pengenalan karakter dilakukan secara umum dalam Act I. Untuk melengkapi mengenai pengenalan karakter, dalam babak ini juga dilengkapi dengan keadaan di sekitar karakter untuk mendapatkan gambaran atau ilustrasi situasi saat itu. Dalam mengenal karakter tentunya juga dibutuhkan penjelasan mengenai hubungan antara karakter utama dan karakter lainnya.

Menurut Field (2005) selain hal di atas, Act I dijabarkan dalam: *the beginning of the beginning (opening)*, *the middle of the beginning (inciting incident)*, dan *ending of the beginning (plot point I)*. *Opening* telah dijabarkan dalam paragraf di atas, sedangkan *inciting incident* merupakan suatu kejadian yang menggerakkan *plot point I* yang kemudian mengarahkan ke muara yang lain atau menjelang act II (hlm. 200-201).



Gambar 2. 2. Skema Act I

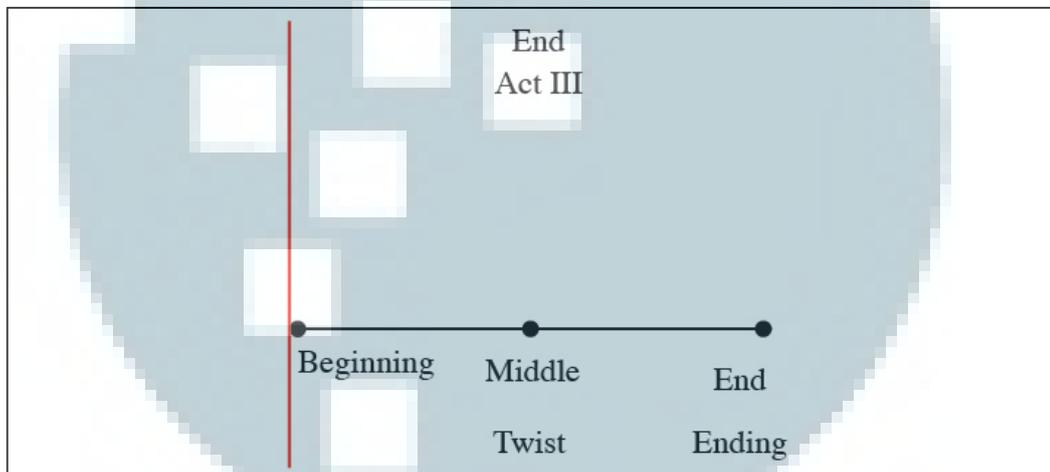
Sedangkan dalam Act II (*confrontation*), muncullah halangan atau ancaman baik dari dalam ataupun luar karakter yang menghalangi *dramatic needs* dari karakter tersebut. Dalam babak ini, penonton juga harus dapat mengetahui apakah yang ingin karakter raih. Semakin banyak halangan atau ancaman keinginan atau kebutuhan untuk mendapatkannya justru semakin meningkat.

Menurut Field (2005) *act II* terdiri atas *the beginning of the middle*, *the middle of the middle (midpoint)*, dan *the ending of the middle (plot point II)*. Dalam rangkaian *act II*, terdapat banyak *dramatic act* yang dimulai dari akhir *plot point I*. Selain itu, dalam tahap ini, protagonis menemukan banyak *obstacle* yang justru karena mengatasi *obstacle* tersebut *dramatic need* dapat tercapai (hlm. 201).



Gambar 2. 3. Skema *Act II*

Sementara dalam Act III (*resolution*) solusi dari segala halangan ataupun ancaman pada Act II telah ditemukan. Hal yang perlu diperhatikan adalah bahwa resolusi ini bukanlah akhir dari sebuah cerita. Menurut Field (2005) *act III* terdiri atas *the beginning of the ending*, *the middle of the ending (twist)*, dan *ending*. Dalam hal ini solusi ataupun akhir dari cerita mengikuti arah dari *plot point I* dan *plot point II*.



Gambar 2. 4. Skema Act III

2.4. Multi-plot

Menurut Parshall (2012), film dengan menggunakan multi-plot muncul karena pada tahun 1920, para pembuat film ingin menarik penonton dengan memasukkan beberapa bintang film yang terkenal di Hollywood, selama jumlahnya masih memungkinkan (hlm. 6). Beberapa film yang mulai menggunakan pemikiran tersebut adalah *The Hollywood Revue of 1929* (1929) dan *The Woman* (1939) yang ternyata digolongkan dalam kategori multi-plot yang berbeda.

Parshall (2012) juga mengungkapkan bahwa multi-plot sering kali mengungkapkan hubungan antar jalinan cerita. Pengungkapan hubungan tersebut menjadi salah satu akibat dari persilangan plot yang terjadi. Setelah terjadi persilangan, tentunya hubungan antara satu protagonis dengan yang lainnya menjadi terungkap. Selain itu, multi-plot juga digunakan untuk menonjolkan karakter manusia pada umumnya dan mengajak pembaca untuk melihat kemiripan maupun perbedaan antarkarakter dan identifikasi tema (hlm. 6).

Sedangkan menurut McKee (1997), cerita dengan multi-protagonis merupakan cerita yang multi-plot. Namun bukan hanya bercerita melalui tokoh protagonis, untuk dapat menciptakan potret masyarakat tertentu dengan dinamis, dibuatlah cerita dengan masing-masing protagonis tersendiri (hlm. 136). Hal ini menunjukkan bahwa setiap tokoh protagonis tentunya memiliki cerita tersendiri yang nantinya akan bertemu di suatu jalur tertentu dengan tokoh yang lain.

Tidak hanya itu, menurut McKee (1997) multi-plot tidak memiliki plot sentral untuk menyatukan penceritaan secara struktural. Sebaliknya, beberapa plot bersilangan atau terhubung melalui motif tertentu (hlm. 227). Oleh karena itu multi-plot meskipun terpisah-pisah, pada akhirnya plot akan bersilangan dan disatukan oleh suatu wadah tertentu, dalam naskah "Titimangsa" adalah tentang kepercayaan dengan primbon Jawa.

Parshall (2012) mengungkapkan pula beberapa kelebihan penggunaan multi-plot yakni dapat digunakan sebagai variasi permainan perspektif, terfokus pada bagaimana banyak cerita dapat terjalin, dan adanya kesenangan dalam membangun konstruksi yang penuh seni (hlm. 9). Ketiga hal tersebut dapat

membuat pembaca ataupun penonton lebih tertarik dengan cerita sehingga mengikutinya hingga akhir.

Namun demikian, menurut Parshall (2012) multi-plot memiliki beberapa kelemahan, terutama mengenai karakter (hlm. 9). Kelemahan ini terjadi karena waktu penceritaan untuk satu orang protagonis cukup singkat sehingga penonton tidak memiliki banyak waktu untuk melakukan identifikasi kepada karakter-karakter tersebut. Selain itu, dari sisi karakter juga kurang dapat mengembangkan karakternya karena waktu yang cukup singkat dibandingkan film dengan plot tunggal.

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa meskipun multi-plot memiliki beberapa cerita yang berjalan secara terpisah, namun tetap dibutuhkan persilangan di antaranya untuk dapat mengungkapkan hubungan dari masing-masing protagonis.

No.	Nama Penulis	
	Peter F. Parshall	Robert McKee
1.	Mengungkapkan hubungan antar jalinan cerita.	Cerita yang multi-plot merupakan cerita yang multi-protagonis pula.
2.	Dapat digunakan sebagai variasi permainan perspektif.	Menceritakan potret masyarakat secara lebih dinamis.

3.	Mengajak pembaca untuk semakin melihat kemiripan ataupun perbedaan atarkarakter dan tema.	Setiap cerita terhubung atau saling bertemu melalui motif tertentu.
----	---	---

Tabel 2. 1. Pendapat Peter F. Parshall & Robert McKee Tentang Multi-Plot

2.5. Kejawen

Menurut Mulder (1989) kejawen merupakan sebuah sistem pemikiran yang terdiri dari kosmologi, mitologi, konsepsi mistik, dan lain sebagainya yang menimbulkan antropologi Jawa khusus yakni sebuah sistem pemikiran tentang sifat manusia dan masyarakat yang pada gilirannya menginformasikan etnik Jawa, tradisi, dan gaya. Kejawen menyediakan sebuah arti umum sebagai kesatuan ilmu untuk menafsirkan kehidupan seperti apa adanya dan seperti apa yang seharusnya (hlm. 1). Kejawen bukanlah jenis agama, melainkan etnik dan gaya hidup yang terinspirasi oleh pemikiran Jawa. Beberapa orang mengekspresikan Kejawen dalam pelaksanaan kehidupan keagamaannya seperti hal-hal mistik.

Selain itu, Mulder (2013) menyatakan bahwa orang Jawa percaya semua hal yang terjadi di hidupnya telah diatur dan ditetapkan atau disebut takdir. Hal tersebut juga dapat diketahui melalui meditasi, horoskop, maupun perhitungan gaib (hlm. 13). Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Jawa masih kental dengan hal yang berbau mistik.

2.6. Primbon

Menurut Frick (1997) primbon yang berisi sistem penanggalan dengan daur, tahun Jawa, windu, perhitungan musim, dan lain-lain digunakan untuk meredakan dewa dan ucapan terimakasih atas segala perlindungan yang telah diberikan (hlm. 91-92).

Selain itu, disebutkan pula beberapa golongan primbon yang ada, yakni:

1. Kehidupan masyarakat
2. Penentuan waktu
3. Kepribadian dan perbintangan
4. Tanah dan bangunan

Menurut Suryaatmana, Darsa, Erlyane, & Wartini (1992) primbon adalah catatan yang berisi sekumpulan masalah-masalah yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari (hlm. 17). Yang menandakan bahwa primbon relevan apabila diterapkan dalam kehidupan manusia sehari-hari. Sedangkan menurut Astuti (2015) primbon merupakan sebuah kitab yang berisi berbagai ramalan (hlm. 86). Hal ini tentunya sesuai dengan pendapat Frick bahwa primbon terdapat perhitungan penanggalan yang merujuk pada suatu ramalan.

Namun dalam primbon itu sendiri, menurut Harianto (1994) primbon memuat peninggalan para pujangga dari Kitab Adammakna yang diciptakan oleh Kanjeng Pangeran Harya Cakraningrat (hlm. 2). Dari semua definisi di atas dapat

ditarik kesimpulan bahwa primbon merupakan karya sastra dengan berbagai ramalan dan perhitungan dalam tahun Jawa yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

2.7. Pamali Dan Mitos Jawa

Menurut Achmad (2014) pamali merupakan pantangan-pantangan yang ada dalam masyarakat Jawa dan harus dihindari agar tak menanggung akibat baiknya. Sementara mitos merupakan cerita atau dongeng masyarakat Jawa yang di luar nalar namun tetap menjadi keyakinan ataupun kepercayaan masyarakat Jawa (hlm. 8). Baik pamali maupun mitos yang beredar dalam masyarakat Jawa, keduanya sama-sama tidak memiliki bukti atau data yang valid – di luar nalar.

Selain itu, menurut Achmad (2014) pamali Jawa yang beredar dalam masyarakat merupakan salah satu upaya masyarakat Jawa kuno untuk memberikan teguran bagi anak ataupun cucu mengenai hal-hal yang dianggap tidak baik (hlm. 9). Hal tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Jawa memiliki kecenderungan untuk tidak menegur orang lain secara langsung. Selain itu, pamali Jawa juga menunjukkan kebiasaan masyarakat Jawa yang memberikan pesan tersurat dibalik setiap pernyataan yang dilonarkan secara lisan, mereka tidak suka berterus terang.

Sementara itu, jika dihubungkan dengan pengertian munculnya *kejawen* seperti yang telah diungkapkan sebelumnya, mitos yang beredar dalam masyarakat Jawa muncul karena prinsip *kejawen* mengenai ilmu *titen* yang menyimpulkan suatu hal dari sebuah kejadian yang berulang-ulang. Kesimpulan

ini tidak memiliki data yang valid, namun ada dan terjadi secara berulang sehingga menimbulkan kepercayaan akan hal ini.

Karena kejadian tersebut terjadi secara berulang dan disimpulkan, tentunya dapat dilihat bahwa masyarakat Jawa mampu untuk belajar dari kesalahan atau hal-hal yang telah lampau. Namun hal tersebut dianggap magis sehingga masyarakat Jawa semakin menyadari akan keberadaan kekuatan lain selain kekuatan manusia.



UMN