



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 teknis penerapan adaptasi cerpen ke skenario film pendek *Tujuh* dimana akan dibatasi pada pengembangan karakter. Penulisan naskah sebuah film dapat dikatakan adalah tahap kreatif pertama dalam proses pembuatan sebuah film.

Penulisan cerita merupakan salah satu hal utama dalam proses pembuatan sebuah film terutama ketika penulisan cerita itu berawal dari adaptasi cerpen. Oleh karena itu, penulis yang ingin menulis cerita dari sebuah adaptasi harus memperhatikan hal-hal di atas agar proses pengadaptasian ceritanya teradaptasi dengan baik.

2.1. Adaptasi

Menurut Bodeen (seperti dikutip McFarlane. 1996) tidak diragukan lagi, mengadaptasi suatu karya sastra ke film adalah sebuah usaha kreatif, akan tetapi tugasnya membutuhkan semacam interpretasi yang selektif dan juga kemampuan untuk menciptakan dan mempertahankan *mood*. Itu artinya, pengadaptasi harus melihat dirinya sebagai peminjam kesetiaan untuk sumber yang dikerjakan (hlm.7).

Mempertimbangkan dua perbedaan yang mendekati dalam mengevaluasi sebuah cerita adaptasi yaitu tentang bagaimana film itu benar-benar merefleksikan konten cerita bukunya. Menilai bahwa adaptasi dari novel populer benar-benar

dikembangkan secara kuat. Melihat penonton ketika mereka melihat cerita yang mereka ingat, apakah marah ataupun kecewa ataupun ekspresi mereka ketika melihat cerita adaptasi yang menyimpang. (Dancyger dan Rush, 2013, hlm.404).

Akan tetapi menurut Krevolin (2003) memang benar naskah kita tercipta dari sebuah hasil adaptasi suatu karya milik seseorang, akan tetapi kita tidak berhutang sama sekali dengan karya tersebut, karena cerita ini sekarang adalah milik kita walaupun tadinya memang masih cerita mereka (hlm.9). Krevolin juga menambahkan (2003) bahwa sumber karya tersebut tetap menjadi inspirasi cerita kita akan tetapi kita bebas untuk membuatnya, seperti menggabungkan karakter, menghilangkan seluruh bagian, menambah adegan, merubah waktu dan tanggal, tempat dan apapun yang membuat naskah kita bekerja (hlm.10)

2.1.1. Ketaatan Adaptasi

Menurut Giannetti (2007), Masalah sesungguhnya dari pengadaptasi adalah seberapa dekat dengan permasalahan subyek. Tidak selalu tentang membuat ulang konten dari karya sastra yang diadaptasi. Terdapat tingkat kesetiaan atau ketaatan yang menentukan tiga jenis adaptasi: the *loose*, the *faithful*, dan the *literal*.

1. *Loose Adaptation* : Adaptasi yang dilakukan dari sumber literatur hanya ide, situasi atau karakter, kemudian akan dikembangkan secara independen.

2. *Faithful Adaptation* : Menyiratkan, mencoba membuat kembali sumber literatur yang diadaptasi kedalam istilah perfilman. Menjaga sedekat mungkin dengan bentuk aslinya.
3. *Literal Adaptation* : Dibatasi untuk pertunjukan langsung. Seluruh konten ditransfer dengan mudah ke layar film (hlm.444-445).

2.1.2. *The Big Seven*

The Big Seven adalah salah satu cara proses adaptasi yang diperkenalkan oleh Krevolin, menurut Krevolin (2003) sebelum membuat skenario milik kita, ada tujuh pertanyaan yang akan menjadi poin awal untuk mengembangkan cerita untuk membantu mengklarifikasi dan mendefinisikan cerita kita.

The Big Seven

1. Siapa karakter utama kita?
2. Apa yang karakter utama kita inginkan?
3. Apa yang menghalangi dia untuk mencapai apa yang diinginkan?
4. Bagaimana diakhir dia mencapai apa yang diinginkannya dengan cara yang tidak tertebak, menarik dan tidak biasa?
5. Apa yang ingin dikatakan dengan akhir cerita yang seperti ini?
6. Bagaimana kamu ingin menceritakan cerita kamu?

7. Bagaimana karakter utama dan karakter pendukung kamu mengubah cerita?
(hlm. 16).

2.1.2.1. Perbandingan novel pendek *Rita Hayworth and the Shawshank Redemption* dengan film *the Shawshank Redemption*

Penulisan skenario adalah kerajinan dalam mengambil keputusan, dan keputusan tersebut menentukan kualitas. Keputusan yang dipilih Darabont pada saat mengadaptasi salah satunya adalah pemilihan karakter utama. Pemilihan Andy sebagai karakter utama di dalam film adalah salah satu contoh yang dilakukan Darabont. Sedangkan di novel, Red adalah karakter utama (Krevolin, 2003, hlm.68).

Terdapat beberapa contoh dari sesuatu yang berubah dari teks asli dan diadaptasi ke skenario oleh Darabont.

UMMN

<i>Rita Hayworth and the Shawshank Redemption</i>	<i>The Shawshank Redemption</i>
Ellis Redding adalah orang Irlandia kulit putih	Ellis Redding adalah orang Amerika kulit hitam
Red adalah karakter utama	Andy adalah karakter utama
Andy butuh dua puluh tujuh tahun melalui terowongan	Andy hanya butuh sembilan belas tahun
Seseorang tidak dikenal membayar penjaga untuk menghajar Bogs	Hadley dan Mert menghajar Bogs untuk menjaga saudara Andy
Beberapa sipir melalui the Shank	Hanya satu sipir, Norton
Beberapa anak buah melalui the Shank	Hanya satu anak buah, Hadley
Brooks Hatlen adalah pustakawan	Brooks adalah pustakawan dan orang dengan gagak
Hadley terkena serangan jantung dan pensiun	Hadley diseret oleh Polisi
Norton mengundurkan diri	Norton menembak diri sendiri dengan pistol
Andy memiliki teman satu sel beberapa waktu	Andy tidak punya teman sel
Andy membuat identitas palsu sebelum ke penjara sehingga bisa menyimpan beberapa uang	Andy membuat identitas palsu untk menyembunyikan pemasukan ilegal sipir Norton
Mimpi Andy adalah menjalankan motel di Zihuatanejo apabila dia keluar	Andy ingin menjalankan bisnis memancing di Zihuatanejo apabila dia keluar
Beberapa kabur dari penjara pada saat Red disana	Hanya satu yang lari, Andy
Berakhir dengan Red di bis	Berakhir dengan Red dan Andy bersatu kembali
Tommy dipindahkan ke penjara berbeda	Tommy dibunuh

Tabel 2. 1. Tabel analisa proses adaptasi oleh Krevolin
(Sumber : *How to Adapt Anything Into Screenplay*)

Ini adalah beberapa contoh list yang berubah setelah Darabont melakukan adaptasi (Krevolin, 2003, hlm.75-76).

2.2. Penulisan Naskah

Penulisan naskah adalah salah satu tahap penting dalam pembuatan film, karena naskah adalah gambaran awal sebelum film benar-benar dibuat. Tahap-tahap yang digunakan untuk menulis sebuah naskah harus direncanakan dengan sebaik mungkin. Naskah yang bagus dapat dilihat dari awal kata dan halaman pada saat membacanya, tentang pengenalan karakter utama ataupun bagaimana sebuah gaya dan dasar premis dari cerita dibentuk sehingga dapat memahami situasi dramatis pada naskah (Field,2005, hlm.12).

Menurut Costello (2004), menulis sebuah skenario membutuhkan kerja keras dan perbaikan diri, melibatkan perencanaan yang matang, meneliti dan eksekusi. Cara terbaik untuk membangun kepercayaan diri dan meningkatkan kemampuan sebagai penulis adalah membuat perencanaan yang teratur, penelitian yang teratur dan juga menulis dengan teratur. Atau, untuk lebih sederhana, bersikap bijak dan profesional (hlm.19-20).

2.3. Tiga Dimensi Karakter

Menurut Egri (1946) setiap objek memiliki tiga dimensi karakter : kedalaman, tinggi, dan lebar. Manusia memiliki tambahan tiga dimensi : fisiologi, sosiologi dan psikologi, tanpa pengetahuan tiga dimensi ini kita tidak bisa mengevaluasi manusia (hlm.33). Egri juga menambahkan (1946) tiga dimensi ini dapat

membantu kita memahami setiap perilaku manusia, maka akan mudah bagi kita untuk menulis tentang karakter apapun dan melihat motivasinya ke sumber tersebut (hlm.35).

Petunjuk dan tata cara untuk membuat sebuah kerangka 3 dimensi karakter menurut Lajos Egri (1946).

Fisiologi

1. Jenis kelamin
2. Umur
3. Tinggi dan berat badan
4. Postur
5. Penampilan : menarik, kurus atau gemuk, bersih, rapih, berantakan. Bentuk kepala, wajah, anggota badan.
6. Kecacatan : cacat, abnormal, tanda lahir. Penyakit
7. Keturunan

Sosiologi

1. Kelas : ekonomi kelas bawah, menengah, atas.
2. Pekerjaan : jenis pekerjaan, jam kerja, pendapatan, kondisi kerja, serikat buruh, sikap terhadap organisasi, kesesuaian untuk bekerja.

3. Pendidikan : jumlah, jenis sekolah, ciri, mata pelajaran favorit, mata pelajaran paling lemah, bakat.

4. Kehidupan rumah : orang tua, yatim piatu, orang tua bercerai atau berpisah, kebiasaan orang tua, perkembangan mental orang tua, sifat buruk orang tua, diabaikan. Status pernikahan.

5. Kepercayaan

6. Ras, Kewarganegaraan

7. Tempat di masyarakat : pemimpin diantara teman-teman, klub, olahraga.

8. Afiliasi politik

9. Hobi : membaca buku, koran, majalah.

Psikologi

1. Kehidupan seks, standar moral

2. Pegangan hidup, ambisi

3. Frustrasi, kekecewaan

4. Temperamen : mudah tersinggung, mudah berteman, pesimis, optimis.

5. Sikap terhadap kehidupan : pasrah, berkemauan keras, mengalah.

6. Kompleksitas : obsesi, hambatan, takhayul, fobia.

7. *Extrovert, introvert, ambivert*

8. Kemampuan : bahasa, bakat

9. Kualitas : imajinasi, penilaian, rasa

10. *I.Q* (hlm 36-37).

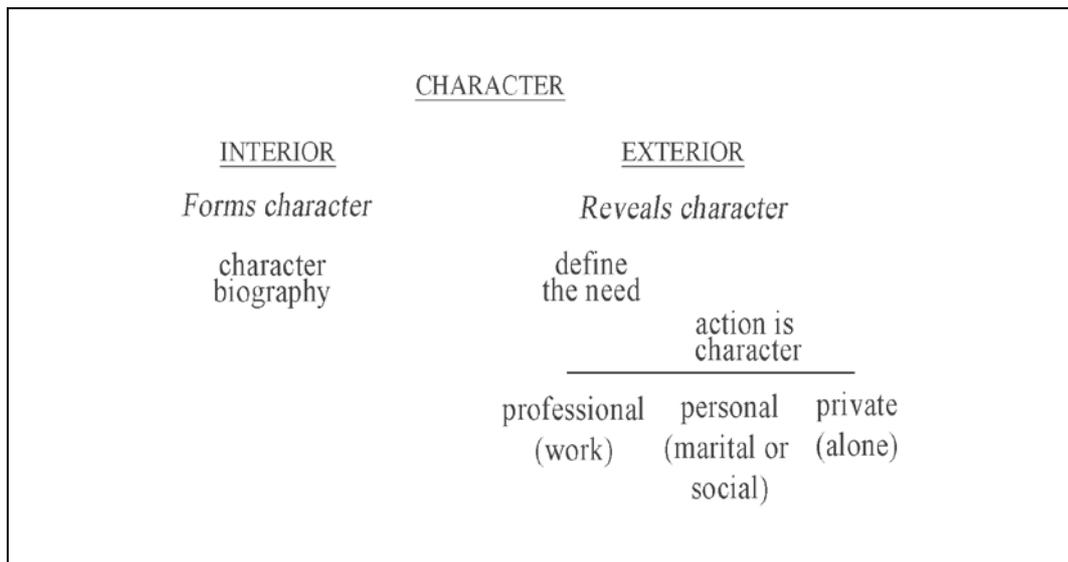
2.4. Karakter

Menurut Costello (2004) karakter tidak bisa bergerak tanpa adanya tujuan yang ingin dicapai, masalah yang datang dan insiden yang harus direspons (hlm.50).

Menurut Field (2005) cara untuk membuat sebuah karakter adalah dengan mengetahui ceritanya, pisahkan komponen karakter menjadi dua kategori dasar : *Interior* dan *exterior*. *Interior* adalah kehidupan karakter dari awal karakter lahir hingga sekarang saat ceritanya berjalan. Sedangkan *exterior* adalah kehidupan karakter pada saat film atau cerita dimulai hingga akhir dari cerita film (hlm.48).

Field juga membuat sebuah diagram untuk membuat sebuah karakter :

U M N



Gambar 2. 1. Diagram yang dibuat oleh Field.
 (Sumber : *Syd Field Screenplay – The Foundations of Screenwriting*, Field, hlm.48)

Menurut Field (2005) buat biografi karakter untuk membentuk karakter kita, lalu perlihatkan karakternya dengan menunjukkan siapa mereka di aspek *professional, personal, private* di kehidupan karakternya (hlm.55-56). Cara lain untuk membuat karakter menjadi nyata, dipercaya, dan memiliki dimensi pada saat cerita adalah dengan membagi kehidupan karakter menjadi tiga komponen dasar. Kehidupan profesional, personal dan pribadi mereka. Profesional adalah apa yang dilakukan karakter untuk hidup, seperti pekerjaan atau apa yang dilakukan karakter untuk hidup. Personal adalah kehidupan si karakter, hubungan karakter seperti pertemanan atau pernikahan atau pun tidak berhubungan. Pribadi adalah kegiatan apa yang dilakukan karakter pada saat sendirian, seperti latihan olahraga (Field, 2005, hlm.51-54).

2.4.1. Protagonis

Yang memimpin suatu gerakan atau sebab adalah protagonis. Protagonis tahu apa yang diinginkannya dan yang membuat permainan dan konflik berjalan adalah protagonis, tanpa adanya dia maka tidak ada cerita (Egri, 1946, hlm.106). karakteristik utama protagonis adalah keinginan, pada umumnya kuat, untuk mencapai tujuan tertentu dan membuat penonton tertarik untuk melihat dia bergerak menuju objek yang menentukan dimana film dimulai dan berakhir (Howard dan Mabley, 1993, hlm.43)

2.4.2. Karakter Pendukung

Menurut Seger (1990), karakter pendukung seperti sebuah detail pada suatu lukisan, penulis membuat karakter pendukung untuk memperluas kedalaman, warna, dan tekstur kepada sebuah cerita (hlm.120). Seger juga menambahkan membantu menentukan peran sang protagonis, menyampaikan tema cerita dan membantu cerita tetap berjalan adalah salah satu fungsi karakter pendukung di dalam cerita (Seger, 1990, hlm.122)

2.4.3. Konflik

Menurut Schmidt (2005) beberapa penulis memiliki banyak kesulitan untuk membuat cerita tetap berjalan, oleh karena itu karakter utama membutuhkan suatu konflik karena akan membuat karakter mengatasi konflik dengan berbagai macam cara sehingga cerita akan bergerak (hlm.15).

Konflik akan selalu ada di kehidupan manusia, terkadang dapat diindari atau bahkan melekat. Bentuk konflik bisa saja seperti kekerasan fisik, akan tetapi konflik juga ada didalam pikiran manusia yang biasanya diekspresikan lewat kata-kata. Konflik dapat meledak tiba-tiba ataupun membara pada waktu yang lama. Konflik sering kali disamakan dengan pertengkaran dan dipandang sebagai merusak, tidak menyenangkan, dan tidak diinginkan. akan tetapi konflik bisa juga menjadi sesuatu yang baik seperti mempromosikan ide-ide baru, mendorong pemahaman yang lebih baik, memperkuat hubungan secara personal, menstimulasi pertumbuhan dan memfasilitasi solusi yng lebih efektif untuk masalah (Schmidt, 2005, hlm.15).

Schmidt (2003) membagi konflik yang bisa digunakan di cerita kedalam enam tipe :

1. Relational Conflict

Konflik Manusia melawan manusia. Protagonis dan antagonis saling berlawanan dan berkompetisi sampai salah satu ada yang kalah dan tidak dapat mencapai tujuannya.

2. Situational Conflict

Konflik manusia melawan alam/ lingkungan. Karakter yang tidak setuju tentang mengatasi situasi dengan alam atau lingkungan. Biasanya mengancam kehidupan pada beberapa tingkatan dan karakter harus menemukan kekuatan batin untuk mengatasinya.

3. Inner Conflict

Konflik manusia melawan diri sendiri. Karakter dipengaruhi oleh diri sendiri dan mencoba melawannya, karakter ini tidak yakin dengan diri sendiri dan tujuannya.

4. Paranormal Conflict

Konflik manusia melawan teknologi/ kemungkinan. Karakter mencoba mendorong batasan sebuah kemungkinan dan mencoba untuk melihat hasil dari apa yang dilakukannya.

5. Cosmic Conflict

Konflik manusia melawan takdir/ nasib/ Tuhan. Konflik ini terjadi antara manusia dengan kekuatan supernatural.

6. Social Conflict

Konflik manusia melawan kelompok. Karakter bermasalah dengan suatu kelompok seperti kelompok beragama, institusi ataupun sebuah klub (hlm. 15-17).

2.4.4. Character Arc

Menurut Velovsky (2011) perubahan dan perkembangan karakter adalah *character arc*, atau bisa dibilang sebagai proses pembentukan emosi dari karakter itu sendiri. Penulis juga memilih bagaimana cara karakter mencapai tujuannya agar karakternya berkembang dan mengalami perubahan yang besar didalam cerita (hlm.38).

Character arc sangat diperlukan untuk membentuk dan mengembangkan sebuah karakter didalam cerita, menurut Sicoe (2013) terdapat 3 jenis *character arc*.

1. *The Change Arc* : Disebut “*Hero’s Journey*” Tokoh utama yang orang biasa lalu menjadi seorang penyelamat atau pahlawan. Tentang seorang karakter yang berubah secara dramatis diakhir cerita.

2. *The Growth Arc* : Dalam *arc* ini, karakter memiliki masalah internal sendiri seperti kelemahan, ketakutan, dan masa lalu. Ketika karakter menghadapi itu semua dan menjadi orang yang lebih baik. Karakter tetap menjadi dirinya sendiri akan tetapi lebih baik.

3. *The Fall Arc* : Biasa disebut sebagai “Tragedi”, *arc* ini mengikuti karakter utama menghancurkan diri sendiri atau orang lain dan berujung kepada kegilaan, tidak waras ataupun kematian.

2.3. Character Driven

Menurut definisi Schmidt (2005) didalam *character-driven story* karakter itu bergerak mengikuti cerita dengan sebuah tindakan dan pilihan. Karakter menginisiasi kejadian didalam cerita dan membuat kejadian itu terjadi. Setiap *scene* dihasut oleh karakter didalamnya (hlm.5).

Menurut Schmidt (2005) terdapat 5 *Dramatic Throughlines* dan penulis akan menggunakan salah satu dari 5 *dramatic throughlines* untuk pengembangan

karakter lalu penulis akan membahas tentang salah satu diantaranya yaitu *the character is defeat throughline*, dimana karakter utama kalah oleh kejadian dalam cerita dan tidak dapat mendapatkan apa yang diinginkan. Seolah-olah kehidupan itu sendiri menyerah untuk mendapatkan karakter utama (hlm.11).

Karakter bukannya membuat solusi akan tetapi malah membuat masalah baru. Perjuangan adalah elemen terpenting di *dramatic throughline* ini ketika membuat karakter utama. Donna Lee menyatakan bahwa karakter seperti itu kalah oleh dua cara :

1. *Due to Circumstances* : Karakter mendapatkan apa yang diinginkan tetapi diakhir dia tidak ingin karena jalan yang dia pilih.
2. *Due to Weakness or Obsession* : Karakter memiliki sisi gelap yang bentrok dengan keadaan dari *plot* dan membawa dia kekehancuran.

Dua cara diatas sangat *plot driven*, Schmidt menambahkan *hero can be defeated due to choices*, agar menjadi *character driven*. Yaitu karakter memiliki kemampuan untuk berhasil namun dia tetap melakukan kesalahan. Dia membuatnya dengan memilih pilihan yang salah (Schmidt, 2005, hlm 12).