



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. Naskah Film

Perfilman dapat terus berkembang, tetapi pada akhirnya naskah film lah yang menentukan bagus tidaknya sebuah film (Field, 2005, hlm 8). Mengapa sebuah kumpulan kertas yang ditulis memiliki kekuatan yang besar sehingga dapat menentukan bagus tidaknya sebuah film? Menurut Sydfield (2005), naskah film merupakan bentuk penyampain cerita secara audiovisual yang terdiri dari berbagai aspek yang kemudian bersatu dan membuat sebuah rangkaian cerita (hlm. 20).

2.2. Premis

Semua hal yang terjadi dalam kehidupan kita termasuk hal yang sederhana seperti bernafas merupakan sebuah premis atau tujuan yang sering kali tidak kita sadari keberadaannya (Egri, 1960, hlm. 1), dan premis merupakan sebuah pernyataan atau kejadian yang terjadi yang berujung pada sebuah kesimpulan terhadap suatu hal (hlm. 2). Setiap naskah film haruslah memiliki sebuah premis sehingga terbentuk suatu cerita yang baik.

2.3. Karakter

Sydfield (2005), menyatakan karakter adalah unsur terdalam dalam sebuah cerita dan sangat penting mengenal karakter yang kita angkat jauh sebelum kita menulis sesuatu dalam naskah (hlm. 46).

2.3.1. Jenis Karakter

Dunne (2007) menjelaskan bahwa ada 3 jenis penokohan karakter, yaitu protagonist, *co* protagonis dan antagonist (hlm. 40-42).

1. *Protagonis*

Protagonis merupakan karakter utama dalam sebuah cerita dimana plot berputar dan protagonis menjadi fokus dalam keseluruhan cerita (hlm. 28).

Dalam membuat karakter protagonis, seorang penulis harus memahami betul bagaimana dia berpikir serta *soul* karakter tersebut (hlm. 29).

2. *Co Protagonist*

Co Protagonist merupakan karakter yang mendorong dan mendukung protagonis. Kadang-kadang ada kecenderungan *co protagonist* sering dijadikan sebagai mentor dan ini merupakan sebuah kesalahan, karena seorang mentor adalah karakter yang memiliki jawaban dari semua pertanyaan protagonis, sedangkan *co protagonist* merupakan karakter yang pada awalnya dapat berupa *co-antagonist* yang memiliki rasa ingin tahu yang sama dengan karakter utama dan pada akhirnya akan berjalan berdampingan mendukung protagonis (hlm. 40-41).

3. *Antagonist*

Antagonist merupakan karakter yang menginisiasi terjadinya sebuah kejadian pada kebanyakan kasus dan merupakan karakter yang memiliki perbedaan pandangan dengan karakter protagonis. Antagonis tidak harus selalu seorang tokoh atau karakter. Antagonis dapat berupa keadaan lingkungan atau *society*, seperti contoh film *Wonder boys* dan *Lost In Translation* (hlm. 40).

2.3.2. Pengembangan Karakter

Dalam teorinya, Egri (1960) menyatakan bahwa perubahan dalam karakter terlihat ketika karakter diperhadapkan dengan konflik yang membuat karakter harus mengambil keputusan (hlm. 60), dan kata berkembang menurut Egri (1960) merupakan reaksi dari konflik yang dialami karakter tersebut (hlm. 75). Setiap objek memiliki 3 dimensi yaitu lebar, dalam, dan tinggi, tetapi dimensi tambahan seperti fisik, sosial dan psikis hanya dimiliki oleh manusia (hlm. 33). Berikut merupakan pembagian secara detail ketiga unsur tersebut:

1. Fisiologi
 - a. Jenis kelamin
 - b. Umur
 - c. Tinggi dan berat badan
 - d. Warna rambut, mata, dan kulit
 - e. Postur tubuh
 - f. Penampilan: tampan, cantik, bentuk kepala, kebersihan.
 - g. Kecacatan: tanda lahir, penyakit, tidak normal.
 - h. Keturunan (hlm. 36)
2. Sosiologi
 - a. Golongan: menengah kebawah, menengah, menengah keatas
 - b. Pekerjaan: tipe pekerjaan, pendapatan, kondisi pekerjaan.
 - c. Pendidikan: nilai, pendidikan terakhir, jenis sekolah.
 - d. Agama
 - e. Kewarganegaraan

f. Pandangan kepolitikan

h. hobi (hlm. 36-37)

3. Psikologi

a. Kehidupan seks, standar moral

b. Ambisi

c. Frustrasi

d. Emosi

f. Pandangan hidup

g. Kemampuan (hlm. 37).

2.3.3. *Character Arc*

Menurut Hawken (2015), *Character arc* merupakan sebuah proses perubahan yang terjadi di dalam diri karakter selama cerita berlangsung, baik secara psikologi maupun emosi. Perubahan terjadi dalam diri karakter dari awal cerita sampai mendekati akhir sehingga cerita dinamis (hlm. 45).

Lepki dan Edens (2016), mengelompokan *Character arc* kedalam 3 bagian, yaitu :

1. *The Change Arc*

The change merupakan jenis *character arc* yang sering digunakan. Biasanya tokoh utama yang diawal cerita memiliki karakter yang lemah, ketika di akhir cerita menjadi sosok karakter yang dibanggakan (hlm. 46).

2. *The Growth Arc*

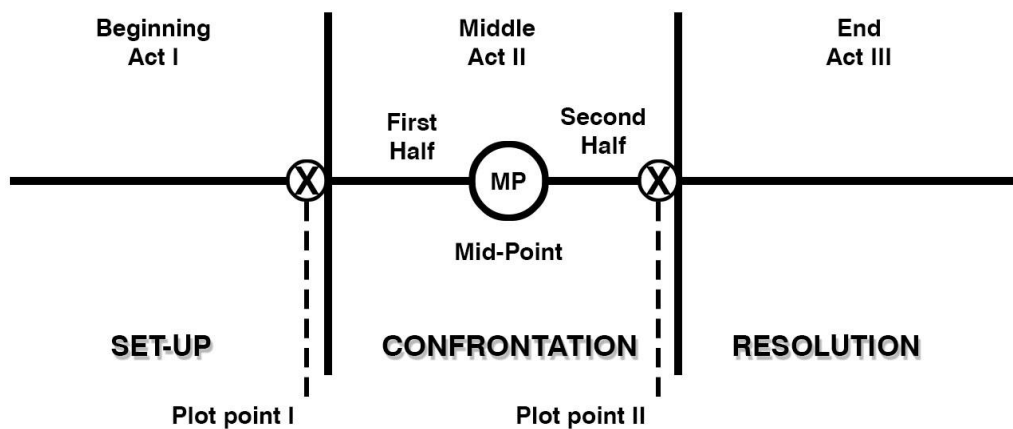
The growth arc merupakan jenis karakter yang berubah menjadi menjadi karakter yang lebih baik. Terjadi transformasi dalam dia berpikir dan bertindak (hlm .46).

3. *The Fall Arc*

The fall arc membuat karakter seseorang pada akhirnya berakhir dengan tragis. Biasanya karakter tersebut mengalami nasib yang malang, atau karakter tersebut pada akhirnya meninggal (hlm. 47).

2.4. Plot

Plot merupakan penggerak dalam cerita, sehingga cerita memiliki fungsi (Field, 2005, hlm 142). Dalam strukturnya, plot memiliki 3 bagian yang dinamakan 3 *act structure* yang terdiri atas *act 1 set up*, *act 2 confrontation*, dan *act 3 resolution*. Bagian pertama merupakan bagian pengenalan karakter, dimana bagian ini berisi pengenalan seperti siapa karakter yang diangkat, latar belakang, situasi dan lokasi. Penulisan *set up* cerita ini biasanyaditulis dalam 20-30 lembar pertama. Bagian kedua adalah bagian dimana konflik dalam cerita terjadi, dapat ditulis sebanyak 60 halaman, serta yang terakhir merupakan bagian resolusi dimana akhir dari cerita dapat diketahui. Bagian ini dapat ditulis sebanyak 20-30 halaman (Field, 2005, hlm. 143-145).



Gambar 2.1 Struktur Tiga Babak Sydfield
(Sumber: Sydfield, hal. 21)

2.5. Definisi Konflik

Konflik menurut Rahim (2011) merupakan proses dimana seseorang atau kelompok menyatakan ketidaksetujuan atau ketidakcocokan terhadap suatu hal (hlm. 16). Konflik dalam naskah film sebagian besar mengangkat tentang konflik yang terjadi dalam diri karakter. Seperti yang diungkapkan Thirkell (2010) bahwa dalam pembuatan film, konflik merupakan salah satu bagian mendasar dan terpenting, yang membuat sebuah karakter berada dalam tekanan sehingga terjadi transformasi dan pada akhirnya resolusi (hlm. 18).

Membuat sebuah konflik dalam cerita bukanlah menyatukan plot, sub plot dan tantangan-tantangan yang akan dihadapi oleh karakter, tetapi hakekatnya sebuah konflik harus didasari oleh penjelasan hambatan yang terjadi dalam diri karakter dan keinginan yang tidak disadari yang menjadi penggerak motif dari

karakter tersebut (Wright, 2004, hlm. 80), oleh karena itu Egri (2005) berpendapat bahwa konflik merupakan jantung dari seni penulisan (hlm. 126).

2.5.1 Jenis – Jenis konflik

Menurut Frensham (2010), secara umum konflik terbagi atas 2 bagian, yaitu konflik internal dan konflik eksternal dari karakter. Konflik internal merupakan konflik yang terjadi dalam diri seorang karakter yang mempengaruhi diri karakter, dilema yang membuat karakter terlihat rapuh dan pada akhirnya membuat karakter berkembang, sedangkan konflik eksternal merupakan konflik yang terjadi dari luar diri karakter seperti: individu melawan individu, individu melawan lingkungan atau alam serta individu melawan dirinya sendiri (hlm .97).

1. Individu melawan individu

Konflik yang terjadi antar individu yang memiliki pandangan yang berbeda satu dengan yang lain terhadap suatu hal. Individu tersebut tidak dapat menyamakan ide atau pandangannya kepada orang lain sehingga terjadi benturan antar prinsip serta pandangan antar keduanya (hlm. 97).

2. Individu melawan lingkungan

Konflik yang terjadi antara individu melawan sesuatu yang terjadi di sekitarnya seperti alam, nilai-nilai, dan aturan. Karakter diperhadapkan dengan berbagai tantangan, sehingga karakter dituntut untuk bertahan menghadapi konflik yang terjadi (hlm. 97).

3. Individu melawan dirinya sendiri

Konflik yang terjadi dalam diri individu yang sadar maupun tidak sadar dimiliki individu tersebut. Karakter diperhadapkan dengan masalah yang terjadi dalam dirinya, bagaimana dia diperhadapkan dengan berbagai pilihan, pandangannya terhadap suatu hal, apa yang benar untuk dilakukan dan apa yang salah (hlm. 98).

Dalam literature modern, Munier (2016) menjelaskan bahwa konflik eksternal semakin berkembang, seperti:

1. Individu Melawan Tuhan/Takdir

Konflik yang terjadi ketika seorang karakter berusaha melawan Tuhan atau melawan Takdir. Dalam konflik ini, karakter di perhadapkan dengan masalah yang berkaitan dengan kuasa yang lebih besar dari karakter (hlm. 156)

2. Individu Melawan kekuatan supranatural

Konflik yang terjadi ketika seorang individu melawan hantu atau makhluk gaib Karakter dihadapkan dengan sesuatu yang supranatural dan membuat karakter harus bertahan menghadapi hal tersebut (hlm. 156)

3. Individu Melawan Teknologi

Konflik yang terjadi ketika seseorang individu melawan teknologi. Sifat dasar manusia yang ingin tahu membuat manusia membuat berbagai jenis alat berteknologi tinggi yang digunakan untuk mencapai keinginan tertentu (hlm. 156).

2. 5.2 Elemen Elemen Konflik

Menurut teori pyramid Fraytag yang dijabarkan dalam buku Wilson (2009), secara garis besar terdapat 5 struktur dalam dramatis konflik, yaitu:

1. *Exposition*

Exposition adalah tahap mendasar dimana terjadi pengenalan terhadap situasi, tempat, dan karakter. Konflik yang terjadi antar karakter dan bagaimana konflik mendasar tersebut mempengaruhi kehidupan karakter. Biasanya dalam tahap ini mulai timbul peristiwa (*inciting incident*) yang membuat karakter berada dalam suatu masalah (hlm. 87).

2. *Rising Action*

Dalam tahap ini, peningkatan konflik terjadi. Karakter mulai dituntut untuk menghadapi masalah yang terjadi, bukan hanya terus berada ditepian konflik (hlm. 87).

3. *Climax*

Klimaks dalam sebuah plot cerita diibaratkan sebagai kuali besar dimana puncak masalah terjadi. Karakter tidak hanya dituntut untuk menghadapi masalah, tetapi karakter dituntut untuk mengatasi konflik yang terjadi (hlm. 88).

4. *Falling Action*

Falling Action merupakan keadaan dimana tensi karakter dibangun, bagian yang menentukan nasib dan hal yang akan terjadi selanjutnya kepada karakter (hlm. 88).

5. *Resolution*

Resolusi merupakan bagian dimana tensi dari masalah-masalah yang dialami oleh karakter menurun, dan solusi terjadi. Biasanya dalam tahap ini terdapat juga *denouement*, yaitu bagian dimana kemungkinan-kemungkinan apa yang akan terjadi pada karakter, setelah konflik terjadi (hlm. 88).

U
M
M
N