



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. Cerita dan Plot

Dunne (2009) mengatakan bahwa dalam menciptakan dunia dalam cerita, penting bagi penulis naskah untuk mengetahui aturan main dari dunia yang akan diciptakan. Penulis naskah harus mengetahui dunia apa yang diciptakan, serta bagaimana dunia tersebut beroperasi. Dunia dalam suatu cerita akan membaaur ke sesuatu yang nyata maupun tidak, untuk memberi penonton lingkungan yang natural namun tidak biasa. Setiap dunia memiliki keunikan masing-masing, memiliki strukturnya masing-masing, dan seringkali memiliki bahasa dan budaya masing-masing, nilai-nilai serta harapannya masing-masing, adat serta logikanya masing-masing. Dunia yang telah di desain dengan tertata akan mempermudah alasan sebuah karakter berekspresi, bertingkah, serta memandang sesuatu (hlm. 211).

Costello (2004) mengatakan bahwa untuk memahami fungsi dari cerita dan plot, keduanya harus dibedakan. Banyak orang yang salah menyebutkan antara cerita atau plot ini. Cerita adalah sebuah elemen yang isinya mengenai naratif dari film itu sendiri berupa kejadian kronologis, mengenai apapun yang terjadi pada setiap karakter yang disusun dalam satu runtutan waktu cerita. Sedangkan plot adalah cara seorang penulis memilih elemen-elemen dalam ceritanya, yang menguatkan cerita yang ditulisnya (hlm. 49).

Hubungan yang ditimbulkan antara sebab dan akibat dari suatu kejadian dalam cerita juga menghubungkan karakter dengan plot cerita. Ketika sebuah cerita adalah sesuatu yang diketahui karakter terhadap dunianya, sebuah plot adalah sesuatu yang diketahui penonton terhadap karakter dan dunia dalam cerita (hlm. 93).

2.2. Karakter

Dunne (2009) mengatakan bahwa dalam suatu film yang memukau, penonton tidak hanya menyaksikan sebuah cerita yang berjalan, namun para penonton juga merasakan cerita tersebut. Penonton harus bisa merasakan hidup sebagai karakter yang ada dalam film tersebut dan merasakan hal-hal yang dirasakan oleh karakter dalam film tersebut. Pada akhirnya, Dunne mengatakan bahwa bahwa penonton tersebut 'dipindahkan' ke karakter yang telah diciptakan oleh sang penulis naskah. Ia juga mengatakan bahwa karakter yang dramatis dapat mengarahkan emosi karakter karena emosinya natural (hlm. 15).

Field (2005) mengatakan bahwa mengetahui subjek dalam sebuah cerita adalah permulaan dalam menulis sebuah naskah. Ia mengatakan bahwa yang dibutuhkan dalam membuat sebuah karakter adalah: karakter memiliki *dramatic need* yang kuat; memiliki sudut pandangnya sendiri terhadap dunianya; memiliki perilaku tertentu; dan yang terpenting adalah mengetahui bahwa mereka selalu berubah (hlm. 63).

Dramatic need, seperti yang dikatakan Field, adalah kebutuhan yang harus dimenangkan, didapatkan, dicapai oleh karakter sepanjang naskah. *Dramatic need* mengarahkan karakter ke jalan cerita yang akan dibuat. Dengan kata lain,

dramatic need adalah alasan karakter yang diciptakan untuk 'hidup' dalam cerita. Dalam beberapa kasus, *dramatic need* bisa disampaikan lewat kalimat sebagai sebuah ungkapan. Bahkan terkadang *dramatic need* tidak harus diungkapkan sama sekali. Field mengatakan bahwa sudut pandang adalah cara seseorang melihat dunianya dalam perspektifnya masing-masing. Perilaku tertentu yang dimaksudnya adalah sesuatu yang mengimbangi perspektif atau sudut pandang setiap karakter dalam ceritanya. Perilaku tertentu merupakan sebuah implikasi dari sudut pandang karakter. Karakter selalu berubah, sudut pandang bahkan perilaku karakter bisa berubah begitu saja, menurut *dramatic need* karakter masing-masing (hlm. 63-64).

Sudut pandang merupakan cara seseorang melihat dunianya, serta merasakan dunianya. Field menjelaskan setiap karakter tentu memiliki sudut pandangnya masing-masing. Bisa dikatakan juga bahwa sudut pandang merupakan sebuah sistem kepercayaan setiap individu terhadap sesuatu yang dianggapnya paling benar. Mengetahui bagaimana karakter dapat mendukung dan mendramatisasi sudut pandang mereka serta bagaimana penulis naskah dapat mengetahui sudut pandang karakter dapat sangat membantu seorang penulis naskah untuk mengembangkan ceritanya (hlm. 65-66).

Sedangkan perilaku adalah sebuah tata krama, pendapat, dan cara seseorang bereaksi atau merasakan sesuatu dan mengungkapkan pendapat orang itu sendiri. Perilaku dibedakan dari sebuah sudut pandang. Perilaku adalah sebuah keputusan intelektual, mengapa seseorang memilih untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu. Perilaku adalah sebuah penilaian seseorang terhadap sesuatu,

entah itu baik atau buruk, benar atau salah, positif atau negatif, menyebarkan atau menyenangkan, sinistik atau naif, superior atau inferior, dan sebagainya. Field juga mengatakan bahwa perilaku mencakup cara seseorang berpakaian di suatu tempat, bagaimana Ia mengetahui cocok atau tidaknya bajunya dikenakan di lingkungannya (hlm. 67-68).

Perubahan dalam setiap karakter merupakan sesuatu yang pasti. Egri (2013) mengatakan bahwa perubahan ini merupakan suatu kualitas yang bisa diprediksi. Sistem yang salah adalah yang bergantung pada sifat manusia yang tidak berubah, bukan dari sebuah pertumbuhan dan perkembangan (hlm. 31).

Mckee (2006) mengatakan bahwa sebuah karakter bukanlah sebuah manusia. Sebuah karakter adalah sebuah seni, merupakan sebuah metafora untuk sifat manusia. Kita berelasi dengan karakter, seakan-akan mereka sungguh ada, padahal sebenarnya mereka lebih unggul dari manusia yang ada di dunia nyata. Aspek-aspek yang ada dalam setiap karakter didesain untuk terlihat jelas dan mudah diketahui, ketika teman-teman kita biasanya sulit untuk dimengerti dan penuh teka-teki.

Setiap orang cenderung lebih paham dengan karakter daripada dengan teman mereka sendiri, mudahnya karena karakter itu abadi dan tidak berubah, sedangkan manusia normal pasti mengalami sebuah perubahan — ketika kita anggap kita memahami mereka, tidak demikian (hlm. 373-374).

Egri (2013) berpendapat bahwa setiap orang harus mengetahui karakter mereka masing-masing, tidak peduli di bidang apapun orang ini bekerja. Selain mengetahui karakter diri masing-masing, mereka juga harus bisa memikirkan

kedepan, bukan hanya apa yang mereka lakukan saat ini, namun juga apa yang mereka lakukan esok hari atau bertahun-tahun mendatang. Egri memberi pengibaratan: seseorang yang pemberani di suatu waktu, bisa saja menjadi seorang sangat pengecut di 5 atau 10 tahun mendatang karena alasan-alasan tertentu dalam kehidupannya, karena setiap karakter hidup dalam kehidupannya sendiri-sendiri, dan memiliki latar belakang masing-masing (hlm. 31).

Field (2005) mengatakan bahwa karakter adalah dasar penting dalam sebuah naskah. Karakter merupakan hati dan jiwa bagi sebuah naskah manapun. Ia menyebutkan bahwa komponen karakter dalam naskah dibagi menjadi 2 bagian: komponen interior dan komponen eksterior. Komponen interior karakter mencakup hari kelahiran karakter hingga saat cerita dimulai. Kejadian-kejadian apa saja yang terjadi di masa lalunya yang membuat karakter ini sedemikian rupa, sedangkan komponen eksterior karakter mencakup setiap kejadian yang ada dalam naskah cerita. Field menambahkan bahwa karakter yang memiliki kedalaman (baik dalam komponen interior maupun eksterior) akan menciptakan subplot dalam cerita yang menarik serta memiliki motivasi-motivasi tertentu untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu dalam kehidupannya. Komponen eksterior karakter terbagi menjadi: profesional, personal, serta privat. Bagian profesional mencakup persoalan apa yang dilakukan karakter untuk bertahan hidup, apa pekerjaan karakter tersebut, kehidupan di dunia pekerjaannya, dan sebagainya, yang juga sangat penting untuk menentukan emosi yang dialami karakter sepanjang kehidupannya dalam cerita atau naskah cerita (hlm. 52-53).

Mckee (2006) mengatakan bahwa kunci untuk kesejatan karakter adalah keinginan. Dalam kehidupan nyata, jika kita merasa tertahan, cara tercepat untuk terlepas dari tahanan tersebut adalah dengan cara bertanya kepada diri sendiri tentang apa yang sebenarnya kita inginkan, dengarkan jawaban sejujurnya, lalu temukan kehendak untuk memenuhi keinginan tersebut.

Apa yang dianggap benar dalam kehidupan adalah apa yang dianggap benar pula dalam sebuah fiksi. Karakter yang diciptakan menjadi karakter yang hidup ketika kita melihat sekilas sebuah pemahaman yang jelas dari keinginannya, tidak hanya kesadarannya, namun juga peran yang kompleks, dan keinginan yang tidak disadarinya. Ia menambahkan bahwa karakter asli hanya bisa diekspresikan melalui pilihannya dalam sebuah dilema. apa yang mereka pilih didalam tekanan adalah mereka yang sebenarnya. Semakin berat tekanannya, semakin jujur dan dalam pilihan yang diambil oleh karakter tersebut (hlm 375).

Field (2005) mengatakan bahwa setiap penulis harus masuk ke dunia kerja karakter yang dibuatnya dan melihat bagaimana lingkungan pekerjaannya. Bagian personal mencakup hubungan cintanya, kehidupan sosial dan kehidupan berkeluarga karakter, ketertarikan karakter terhadap seseorang, kehidupan pertemanannya, sikapnya terhadap lingkungan pertemanannya, dan sebagainya. Sedangkan bagian privat seseorang mencakup apa yang dilakukan karakter ketika ia sedang sendiri. Mengenai siaran TV yang ditontonnya, binatang peliharaan, hobi dari karakter, koleksinya akan sesuatu, dan sebagainya (hlm. 54-55).

2.2.1. Tiga Dimensi Karakter

Mengenai tiga dimensi karakter, Dunne (2009) mengatakan bahwa mengenali suatu karakter, berarti mengetahui kombinasi kompleks dari fisik, sosial, serta psikis karakter masing-masing, kombinasi-kombinasi yang membuat setiap karakter unik. Ia mengatakan bahwa dalam membuat sebuah naskah atau cerita, sang penulis harus mengetahui karakternya secara mendalam untuk mengerti/mengetahui darimana karakter tersebut berasal, bagaimana karakter tersebut berperilaku dari hari ke hari, serta untuk mengetahui apa yang karakter tersebut akan lakukan dalam keadaan tidak terduga, apa mereka bisa merasa terancam, serta dalam keadaan apa mereka bisa menjaga perilakunya (hlm. 3).

Pengembangan tiga dimensi karakter dalam sebuah film sangat dibutuhkan, terutama untuk pengembangan karakter utama dalam naskah. Dunne mengatakan bahwa semakin sang penulis naskah mengetahui karakter yang akan dibuat, semakin cerita yang dibuat akan berjalan sendirinya. Namun di sisi lain, Dunne menghimbau agar tidak terlalu mengembangkan karakter *minor*, karena mereka justru akan mencuri perhatian penonton dan menjadi sorotan dibandingkan karakter utama dalam naskah. Baginya, pekerjaan karakter, meskipun mungkin bukan sesuatu yang terlihat di dalam film, akan sangat mempengaruhi perilaku karakter, cara sebuah karakter berpikir dan memecahkan masalah, serta motivasi karakter untuk melakukan sesuatu. “Entah menggoreng kentang di kedai makanan cepat saji, atau menjadi atasan di sebuah negara, pekerjaan merupakan pengaruh besar yang berkenaan dengan refleksi kelas sosial,

gaya hidup, ekonomi, dasar kekuatan, dan peluang untuk tumbuh dari suatu karakter”, ujar Dunne (2009, hlm. 15).

Terdapat tiga bagian dari setiap karakter: fisiologi, sosiologi, serta psikologi. Egri (2013) mengatakan bahwa fisiologi (fisik) seseorang akan sangat berpengaruh pada bagaimana dunia memandangnya dan sebaliknya, bagaimana Ia memandang dunia. Bisa dipahami bahwa seseorang yang bungkuk akan melihat dunia dengan cara yang berbeda dengan orang yang tidak bungkuk. Demikian pula dengan seseorang yang pincang, yang buta, yang tuli, yang kotor, yang cantik, yang tinggi, yang pendek; setiap karakter memiliki keunikan masing-masing, dan pasti melihat sesuatu dengan cara yang berbeda-beda dengan yang lainnya, tergantung dengan keunikan masing-masing tersebut. Mudahnya, orang yang sedang sakit akan melihat kesehatan sebagai suatu keberuntungan, pemberian Tuhan yang agung, sedangkan seseorang yang sehat melihat kesehatan merupakan sesuatu yang tidak begitu bernilai. Egri membagi fisiologi karakter menjadi: jenis kelamin, umur, tinggi dan berat badan, warna rambut, warna kulit, warna mata, postur tubuh, penampilan, cacat fisik, serta perbedaan karakter dengan karakter lain (hlm. 32-33).

Sosiologi karakter menurut Egri (2013) merupakan perbedaan sifat dan perilaku seseorang karena lingkungannya. Egri mengibaratkan seseorang yang tinggal di sebuah ruang bawah tanah dan lingkungan utamanya adalah jalanan yang kotor, caranya bereaksi terhadap dunia akan berbeda dengan seseorang yang terlahir dan dibesarkan di sebuah rumah mewah dan bermain di lingkungan yang bersih. Namun, Egri menyangkal, tidak ada sebuah analisis yang pasti atas

perbedaan kedua orang tersebut, kecuali jika kita mengenal lebih dalam lagi soal mereka berdua. Mengenai orangtuanya, kesehatan orangtuanya, pekerjaan orangtuanya, pekerjaannya, serta bagaimana pertemanan mereka dengan lingkungannya. Egri membagi sosiologi karakter menjadi: kelas sosial, pekerjaan, lingkungan kehidupan, agama, ras, posisi dalam komunitas, pendapat politik, serta hobi karakter (hlm. 33).

Psikologi karakter merupakan hasil kombinasi dari fisiologi serta sosiologi karakter. Psikologi mengkombinasikan influens, ambisi, frustrasi, temperamen, serta perilaku sebuah karakter. Psikologi melingkupi semuanya menjadi sebuah karakter yang hidup dalam dunia. Egri membagi psikologi karakter menjadi: kehidupan sex, pemikiran pribadi serta ambisi, frustrasi dan kekecewaan, temperamen, perilaku terhadap kehidupan, kompleksitas, kemampuan, kualitas, serta IQ seseorang (hlm. 34)

2.2.2. Arketipe Karakter

(2014) mengatakan bahwa arketipe mendeskripsikan fungsi dan peran dari karakter dalam sebuah cerita. Mudahnya, arketipe adalah sebuah topeng yang dikenakan oleh karakter di dalam cerita. Sebuah karakter bisa saja menjalankan peran sebagai *mentor* dalam sebuah dongeng, mengenakan satu topeng sepanjang perjalanan. Namun, sedemikian kita memainkan banyak peran sepanjang hidup kita, atau sekedar mengganti topeng setiap harinya, sebuah karakter cerita memiliki potensi untuk mengenakan topeng arketipe manapun, tergantung permintaan cerita tersebut (hlm. 7).

Terdapat 8 arketipe karakter menurut Campbell, yaitu: *Hero*, *mentor*, *threshold guardian*, *herald*, *shapeshifter*, *shadow*, *trickster* dan *allies*. *Hero* adalah protagonis dalam cerita, karakter utama, yang tujuan utamanya adalah memisahkan diri dari dunianya, dan mengorbankan dirinya demi perjalanannya, menyelesaikan misinya dan mengembalikan keseimbangan dunia. perjalanan *Hero* bisa berupa: memenangkan kompetisi, menyembuhkan luka, atau menemukan cinta. *Hero* juga mungkin harus menerima tantangan petualangan dimana nyawa dan bahkan nasib dunia adalah pertaruhanannya.

Arketipe yang dibutuhkan, mentor memberikan motivasi, ilmu dan latihan untuk membantu *hero* mengatasi kegelisahan serta ketakutan dan persiapannya terhadap petualangannya. Seringkali mentor sudah pernah melakukan perjalanan yang sama atau mirip dengan yang akan dilakukan *hero*, sehingga mereka bisa memberikan arahan kepada *hero* tentang apa yang harus dilakukannya. *Threshold Guardian* melindungi dunia dan rahasia dunia tertentu dari sang *hero*, dan memberikan ujian yang dibutuhkan untuk membuktikan bahwa komitmen sang *hero* setimpal. Sang *hero* harus melewati rintangan-rintangan ini, dan menggunakan cara-cara yang tersedia: *ignoring*, *overcoming*, *appeasing*, atau *befriending*.

Isu dari karakter *Herald* menantang dan memberitakan kedatangan dari perubahan yang signifikan. Mereka bisa membuat kemunculan mereka kapanpun sepanjang perjalanan cerita, namun seringkali muncul di awal perjalanan untuk memberitakan sebuah panggilan petualangan (*call to adventure*). *Shapeshifter* memalingkan sang *hero* dengan cara menyembunyikan niat dan kelayakan

karakter. Kehadiran *shapeshifter* memberikan keraguan dan pertanyaan dalam pikiran sang *hero*, dan bisa secara efektif menanamkan ketegangan.

Shadow bisa merepresentasikan keinginan tergelap kita, sumber daya yang belum dimanfaatkan, atau bahkan kualitas yang tidak diterima (*rejected qualities*). *Shadow* juga bisa merepresentasikan sebuah ketakutan terbesar atau sebuah fobia dari karakter. Musuh dari sang *hero* seringkali mengenakan ketakutan ini sebagai topeng mereka. Sedangkan *trickster* seringkali dikenakan oleh sidekick dari karakter utama. mereka menikmati gangguan dari status quo karakter, mengubah *ordinary world* ke sebuah kekacauan dengan beberapa hal. *Trickster* menggunakan candaan untuk membuat karakter melihat keanehan dari situasi atau mereka juga bisa memberi paksaan untuk berubah. Arketipe yang terakhir, yang juga penting adalah *Allies*. *Allies* adalah seseorang yang selalu menemani *hero* dalam menyelesaikan perjalanannya. Ia adalah yang selalu membantu *hero* menyelesaikan masalahnya (hlm. 7-9).

2.3. Circumstances

Dunne (2009) mengatakan bahwa *given circumstances* jelas merefleksikan apa yang terjadi dalam dunia cerita dan merefleksikan apa yang terjumpa dalam berjalannya cerita yang dibuat. Beberapa *circumstances* dapat memberi gambaran tentang apa yang terjadi di masa lalu cerita, dan karakter. *Circumstances* yang terdapat di adegan-adegan akhir akan memberi gambaran kembali tentang apa yang terjadi pada adegan-adegan sebelumnya, dan *circumstances* yang ada pada adegan-adegan awal memberi gambaran tentang *backstory* dari karakter dan

cerita. Ia mengatakan bahwa mengetahui keadaan yang diberikan dalam cerita berarti melacak akar atau sebab-sebab dari terjadinya sebuah adegan (hlm. 100).

Ballon (2005) mengatakan bahwa *circumstances* bisa menentukan atau tidak menentukan plot cerita. *Circumstances* bagaimanapun akan berpadu dengan karakter dan aksi karakter dalam cerita sehingga menciptakan sebuah kejadian. Karakter berbeda dalam satu situasi yang sama akan menimbulkan aksi yang berbeda, begitu pula, karakter yang sama dalam situasi yang berbeda akan menimbulkan aksi yang berbeda pula. Jalan sebuah karakter memenuhi kebutuhannya tergantung pada pilihan dan keadaan yang tersedia untuk dirinya di sebuah waktu (hlm. 71).

Dunne membagi *circumstances* menjadi: *physical circumstances*, *psychological circumstances*, *social circumstances*, *economic circumstances*, *political circumstances*. *Physical circumstances* adalah keadaan spesifik dimana aturan fisik, kondisi dan kejadian menjadi acuan dari perilaku karakter. Keadaan fisik yang dirancang ini akan mempengaruhi berjalannya dramatis cerita dalam adegan yang berlangsung. *Psychological circumstances* menurut Dunne merupakan keadaan di dalam diri karakter, atau disebut sebagai dunia internal karakter. Keadaan psikologi mencakup emosi, persepsi, kepercayaan, pikiran, keinginan, kekuatan serta kelemahan karakter. *Social circumstances* merupakan hubungan sosial setiap karakter, antara satu karakter dengan karakter lainnya atau dengan orang-orang di sekitarnya. Bagi Dunne, nilai sosial, adat, serta harapan karakter bisa menjadi tolak ukur dari bagaimana dan mengapa sebuah kejadian dramatis terjadi (hlm 100-102).

Economic circumstances secara terang, menjelaskan siapa-siapa saja yang memiliki kemampuan untuk mengeluarkan uang, dan siapa yang tidak. Hal ini jelas berpengaruh kepada keadaan dramatis cerita. Sedangkan *political circumstances* menurut Dunne adalah mengenai tingkatan seseorang, siapa yang memiliki kekuatan dan siapa yang tidak memiliki kekuatan. Hal ini secara signifikan menjadi bagian dari hubungan serta interaksi antar karakter (hlm. 100-102).

2.4. Konflik

Dunne (2009) mengatakan bahwa dalam sebuah cerita, cerita itu sendiri tidak berperan sebagai penghubung antara kedua karakter bagaikan dua titik yang disambungkan sebuah garis, melainkan cerita tersebut adalah tiga titik yang saling terhubung satu sama lain. Ia meneruskan bahwa dalam sebuah cerita pasti ada sebuah sebab dan motivasi sebuah karakter melakukan sesuatu atau menghindari sesuatu. Tiga titik yang saling terhubung ini disebut Dunne sebagai segitiga dramatis. Dunne mengatakan bahwa konflik dalam sebuah drama adalah sesuatu yang membuat tujuan karakter sulit didapatkan. Mudahnya, dapat dikatakan bahwa konflik adalah sebuah rintangan. Rintangan adalah apapun yang menghadang di depan karakter dan harus dilewati karakter untuk mencapai suatu tujuan (hlm. 62).

Konflik seringkali disambungkan dengan argumen penulis akan sesuatu. Faktanya, hal apapun termasuk percintaan bisa dijadikan masalah jika tidak berjalan sesuai keinginan (*goal*) karakter. Costello (2004) mengatakan bahwa

konflik berkembang dari sebuah situasi yang dibuat dalam cerita, namun yang lebih utama adalah dari karakter itu sendiri, dan konflik tersebut harus direpresentasikan dalam sebuah adegan. Tujuan dan keinginan protagonis dalam sebuah cerita akan bertemu dengan beberapa masalah seperti dari karakter lain, situasi/kejadian tertentu, maupun lewat ketakutan diri karakter terhadap sesuatu dan kelemahan diri karakter yang kemudian menciptakan sebuah konflik (hlm. 52-53).

Ballon (2005) mengatakan bahwa konflik adalah 'kekuatan' dari setiap karakter utama dan ceritanya. Tanpa konflik, karakter manapun tidak akan punya tujuan hidupnya, keinginan, serta kekecewaan. Tanpa konflik tidak akan ada cerita. Dalam sebuah cerita, tujuan hidup dari karakter manapun tidak akan cukup untuk menjadikannya sebuah cerita yang dramatis. Sebuah karakter harus memiliki rintangan yang menghadang di depan tujuan tersebut. Jika ia tidak harus berjuang, maka tidak akan ada konflik. (hlm. 49-50).

Dunne (2009) mengatakan bahwa konflik mengungkapkan dan mempersulit tujuan karakter. Tanpa rintangan, penonton tidak akan merasakan pentingnya tujuan karakter untuk dicapai. Penulis naskah bisa saja menjelaskan keinginan karakter tanpa konflik (secara verbal), namun tidak akan ada audiens yang mau menyimakinya, karena audiens mendapatkan informasi tersebut semata-mata secara intelektual, bukan secara emosional (hlm. 112).

Dunne berpendapat bahwa cara mengetahui sifat asli seseorang adalah dengan melihat perilakunya bila orang tersebut sedang dalam keadaan stress atau

dalam suatu tekanan. Konflik memiliki cara untuk mengekspos tujuan sebenarnya dari seseorang. Konflik juga merupakan cara menguji komitmen seseorang untuk mengklaim bahwa tujuannya penting untuk dicapai, apakah seseorang berusaha untuk melewati konflik tersebut atau hanya diam saja (hlm. 112-113).

Dunne mengatakan: dalam sebuah drama, konflik yang meningkat secara perlahan dapat memberikan tekanan yang lebih pada karakter. Konflik ini menguji karakter dan memaksa karakter untuk mengambil resiko yang lebih besar. Ketika tekanan seseorang terhadap konfliknya sudah semakin mendesak, seseorang akan terpengaruh pada apa yang mereka lakukan dan bagaimana dunia memandang mereka. Seseorang pasti akan berubah, entah baik ataupun buruk, karena masalah yang telah mereka alami (hlm. 112-113).

Karakter yang dramatis (yang biasanya merupakan karakter utama dalam sebuah cerita), pasti mengetahui apa yang mereka inginkan dan memiliki sesuatu yang dipertaruhkan yang besar dibalik keinginan tersebut. Konflik dalam hal ini merupakan sebuah pemicu yang menyebabkan karakter ini mengambil keputusan baru dan tidak terduga. Dunne mengatakan bahwa untuk membuat penonton terhubung secara emosional dengan karakter, karakter harus dibuat pantang menyerah terhadap tujuannya. Seringkali konfliklah yang membuat rencana karakter berubah. Konflik menjadi statis ketika karakter tidak mengubah rencananya dalam jangka waktu yang panjang terhadap masalah yang sama (hlm. 115).

Dunne mengatakan bahwa ketika seseorang berbuat kesalahan, ia cenderung akan melakukan kesalahan lain. Biasanya kesalahan kedua tumbuh dari yang pertama, demikian pula yang ketiga adalah hasil dari kesalahan kedua, dan seterusnya. “Berdasarkan ilmu sains, sebuah thistle bisa tumbuh setelah ribuan inci akar tertanam di dalamnya”, ujarnya (hlm. 24).

Ballon (2005) membagi konflik menjadi 3 macam: seseorang melawan dirinya sendiri, melawan alam, serta melawan orang lain. Bagaimanapun, dalam setiap sebuah cerita yang baik, setiap karakter harus memiliki masalah internal, bersamaan dengan adanya konflik dengan karakter lain (hlm. 51).

2.4.1. Struktur Tiga Babak

Ballon (2005) mengatakan untuk memberi struktur yang baik pada adegan-adegan yang akan ditulis, format tiga babak dan elemen-elemen di dalamnya harus ada dalam setiap pembabakannya masing-masing. Membagi naskah dalam pembabakan akan menciptakan *blueprint* untuk diikuti. Ballon membagi pembabakan menjadi: 1) Eksposisi, 2) Komplikasi, serta 3) Resolusi. Dancyger dan Rush (2013) mengatakan bahwa selama sepuluh tahun lebih, struktur yang digunakan dalam sebuah film sering mengarah ke babak satu, babak dua dan babak tiga. Setiap babak memiliki karakteristiknya masing-masing. Babak satu memperkenalkan karakter dan premis dalam cerita. Babak kedua fokus pada konfrontasi dan perjuangan, sedangkan babak tiga merupakan penyelesaian dari krisis yang diperkenalkan dalam premis. Pengoperasian setiap adegan bisa sangat

bervariasi, sebagaimana pengembangan karakter yang diciptakan dalam cerita (hlm. 2).

Babak 1 menurut Ballon (2005), biasa diketahui sebagai eksposisi. Dalam pembukaan babak pertama, penulis harus memperkenalkan masalah yang harus diselesaikan dan problematika dramatis yang akan dibawa dalam cerita. Setiap karakter akan diperkenalkan dalam babak pertama ini. Audiens harus segera mengetahui apa yang akan diceritakan dalam cerita ini, atau audiens akan kehilangan ketertarikannya untuk menonton film tersebut. Audiens harus mengetahui apa yang terjadi dalam cerita, dan harus peduli dengan masalah yang menghadang karakter utama. Dalam babak pertama, harus ada sesuatu yang terjadi, yang memancing adanya masalah yang berkembang dalam cerita. Penulis harus mengetahui kejadian apa yang memulai perjalanan karakter yang telah dibuatnya (hlm. 83-85). Menurut James (2009), pada adegan pembukaan dalam naskah yang ditulis, penting untuk merangkul audiens dan meyakinkan bahwa mereka tau genre dari film yang mereka tonton. Salah satu cara paling kuat untuk membuka sebuah adegan adalah dari sebuah gambar. Visualisasi memberikan *sense* yang kuat dari tempat, mood, tekstur dan seringkali tema dari cerita. Yang ditekankan dalam babak pertama adalah: ceritanya sendiri, inciting incident, first turning point (hlm. 19-20).

Babak 2 menurut Ballon (2005) diketahui sebagai babak komplikasi. Babak kedua adalah babak terpanjang dalam cerita. Biasanya 2 kali perbandingan dari babak 1. Dalam babak dua, rintangan yang menghadang harus sudah mulai terlihat. Semakin membentangnya rintangan yang diciptakan dalam cerita,

semakin karakter yang dibuat harus berusaha lebih untuk melewatinya. Di babak ini, konflik dan tekanan harus meningkat jauh dari babak 1. Pada scene-scene akhir di babak kedua ini, karakter akan berada dalam titik dimana ia tidak bisa mundur dan harus melewati apa yang akan dihadapinya. Karakter dipaksa untuk membuat keputusan baru yang mengarahkan mereka ke suatu hal yang berbeda. (hlm. 85). James (2009) mengatakan bahwa penulis naskah harus mempersulit ceritanya dengan konflik, dengan cara memperlihatkan bahwa masalah yang menghadang karakter protagonis lebih jauh dari yang bisa ia gapai. Setelah first turning point, audiens harus melihat reaksi karakter pada kejadiannya. Yang ditekankan pada babak kedua adalah *transforming the character*, second tuning point (hlm. 21-23).

Babak 3 menurut Ballon (2005) biasa dikenal sebagai babak resolusi. Babak ketiga merupakan babak terpendek dalam sebuah naskah. Biasanya berjumlah seperti babak 1, atau bahkan kurang. Semua yang sudah hilang dalam babak sebelumnya adalah permulaan dari titik puncak dramatis konfliknya — sebuah klimaks. Klimaks adalah akhir dari naskah yang setiap penulis buat. Dalam babak ketiga, masalah yang diciptakan harus terselesaikan. Karakter yang dibuat harus mengalami sebuah perubahan dan tema dari cerita yang dibuat harus terungkap. Karakter akan menemukan sebuah pandangan baru setelah melewati semua yang telah diciptakan dalam cerita. Sebagaimana karakter menemukan pandangan baru tentang dirinya, audiens akan merasa puas (hlm. 85-86). James (2009) mengatakan bahwa babak ketiga harus memiliki *pacing* tercepat dari babak-babak sebelumnya. Kejadian harus terjadi bergantian dan menuju ke

sebuah klimaks cerita. Babak ini adalah babak dimana banyak konflik bermunculan pada karakter. Harus ada kemungkinan untuknya berhasil melewati segalanya (hlm. 23-24).

2.5. Fenomena Mudik Lebaran

Mennell (1990) mengatakan bahwa fenomena sosial merupakan proses perilaku yang dilakukan oleh manusia. Proses ini mencakup aspek perilaku dan pengalaman melalui simbol linguistik dan humanistik. Ia mengatakan bahwa manusia merupakan makhluk yang sangat kompleks, berbagai metode perlu dilakukan untuk memahami sebuah fenomena sosial secara efektif. Ia menyebutkan bahwa fenomena sosial merupakan interaksi antara manusia, termasuk perilaku mereka yang mempengaruhi interaksi antar sesamanya. Sebuah fenomena sosial terdiri dari sebuah kepribadian tertutup, dan perilaku kolektif yang mencakup interaksi sadar dan tidak sadar (hlm. 205-208).

Mudik merupakan sebuah fenomena sosial yang secara rutin terjadi setiap tahunnya. Abeyasekere (dalam Erdentug dan Colombijn, 2002) mengatakan bahwa mudik merupakan sebuah liburan massal warga kota-kota besar di daerah asal mereka (desa atau kota-kota yang lebih kecil). Jumlah warga yang mudik setiap tahun diperkirakan berkisar sepuluh hingga enam puluh persen dari jumlah total warga kota tersebut. hal ini bisa dilihat dari tingkat kemacetan hari-hari besar pada kota-kota besar (hlm. 14).

Al-Buraey (1986) mengatakan bahwa di antara semua agama, hanya Islam saja yang mengemukakan kemungkinan tercapainya kesempurnaan manusia di dunia ini. Ia mengatakan bahwa Islam tidak pernah menundanya hingga kita dapat

menindas keinginan jasmaniah seperti pada ajaran Kristen. Atau Islam juga tidak menjanjikan rantai kelahiran yang terus-menerus, yang menuju ke arah kesempurnaan, sebagaimana diajarkan oleh Hindu. Atau juga tidak seperti ajaran Buddha yang mengajarkan bahwa kesempurnaan hanya dapat dicapai melalui menafikan hubungan diri dan emosi dengan dunia di sekelilingnya. Islam menjamin bahwa manusia mungkin mencapai kesempurnaan dalam kehidupannya di dunia, dengan cara memanfaatkan semua kemungkinan yang ada di dalam kehidupan. Aliran kedua, tidak mau menerima adanya kekuatan dari dalam manusia, dan oleh karenanya mereka mengabaikan kebebasan moral dan etika (hlm. 98-99).

Somantri (2000) mengatakan bahwa pada masa awal integrasi masyarakat pada Indonesia sistem ekonomi dunia, tingkat rasionalisasi masyarakat Jakarta cenderung belum berkembang. Ia mengatakan fenomena mudik pada masa tersebut berhubungan dengan pengisian kembali enersi sosio-kultural tradisional warga kota. Warga yang tidak mudik biasanya diinterpretasikan berdasarkan alasan yang familiar: berhalangan atau mulai lupa asal-usul. (hlm. 2).

Panuju (1994) mengatakan bahwa peristiwa mudik menjelang lebaran di Indonesia merupakan petunjuk mengenai adanya suatu karakteristik atau sifat-sifat dari urbanisasi Jakarta yang khas. Ia mengatakan bahwa migrasi, yang banyak dilakukan seseorang, merupakan upaya untuk mencari penghidupan yang lebih layak. Orang-orang dari pulau jawa bertransmigrasi ke luar pulau jawa dalam rangka mengatasi masalah kependudukan dan lingkungan, tetapi orang-orang dari daerah terpencil di Indonesia berurbanisasi ke Jakarta adalah peristiwa

lain yang umumnya disebabkan oleh mitos tentang Jakarta yang lebih mewah (hlm 71).

Somantri (1995) mengatakan warga Jakarta merupakan warga yang beraneka ragam. Kebanyakan dari mereka tinggal di kampung-kampung, di pemukiman padat warga lapisan miskin dalam kota Jakarta. Ia mengatakan bahwa Jumlah warga kota di Jakarta yang tinggal di pemukiman mencapai 70 persen dari keseluruhan warga kota Jakarta. Pemukiman ini dibagi menjadi tiga kategori kampung: kampung lama terletak di pusat kota, kampung transisi yang berdekatan dengan kawasan pusat perdagangan, serta pinggiran kota yang berpenduduk relatif jarang (hlm. 5).

“Peristiwa lebaran, arus mudik lebaran sebenarnya mempunyai arti penting dalam rangka pemerataan hasil pembangunan. Kepulangan seseorang ke daerah asal masing-masing tidak hanya mempunyai arti penting sebagai realisasi kultural, tetapi juga sebagai peristiwa ekonomi”, ujar Panuju (1994). Peristiwa ekonomi dalam lebaran yang dimaksudkan adalah masuknya rupiah ke desa-desa. Peluang masuknya rupiah ke desa-desa ini kurang disadari oleh masyarakat, karena mudik lebaran seringkali dipandang hanya sebagai romantisme kultural, atau sebagai budaya semata (hlm. 71-72).

Somantri (1995) mengatakan bahwa fenomena mudik muncul dan menjadi trend menarik sejak kota-kota Indonesia berkembang pesat pada sistem ekonominya di awal tahun 1970-an. Perubahan sosial, politik serta ekonomi dan kebudayaan di kota-kota Indonesia terutama kota-kota besar menjadi sebab

bertambahnya penduduk di kota-kota besar, penambahan penduduk ini kebanyakan berasal dari migrasi (hlm. 4).

Ia mengatakan keuntungan pertama dari adanya peristiwa mudik adalah meratanya perekonomian antara perkotaan dan pedesaan. Orang-orang yang mudik biasanya membawa cukup uang yang dibelanjakan dan didistribusikan untuk keluarga dekat di daerah asal. Keuntungan kedua adalah mengenai enersi produktif yang ditimbulkan dari mudik itu sendiri. Modal sosial dapat terpupuk dan diharapkan dapat menopang produktivitas ketika kembali ke kota besar (hlm. 4).

2.6. Hedonisme

Bisa disebut juga bahwa gaya hidup hedonisme ini adalah gaya hidup *glamour* yang berorientasi pada materi. Hawari (1999) mengatakan bahwa globalisasi dan modernisasi tidak hanya membawa dampak positif, melainkan dampak negatif juga yang dapat dirasakan dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Globalisasi telah menyebabkan banyak perubahan-perubahan di dalam kehidupan manusia, termasuk perubahan nilai, moral, serta etika kehidupan (hlm. 52).

Engel (2005) mengatakan bahwa minat yakni sesuatu yang menarik dari lingkungan yang membuat individu ingin memperhatikan dan mengikutinya. Hal ini bisa muncul dari objek tertentu, peristiwa atau topik yang menekankan kepada kesenangan hidup. Minat seorang hedonis bisa berupa ketertarikan terhadap barang-barang *glamour*, mewah, mahal. Perhatian khusus pada nilai prestise suatu benda atau aktivitas yang bisa dipamerkan sebagai gaya hidup seseorang. Hedonis

merupakan suatu pola dimana seseorang hidup dan menghabiskan waktu serta uangnya (hlm. 15).

Kunto (1999) berpendapat hedonisme berasal dari bahasa Yunani, '*hedone*' yang berarti kenikmatan serta kegembiraan. hedonisme merupakan gaya hidup yang menjadikan kenikmatan serta kegembiraan tersebut sebagai tujuan utama dari hidup. orientasi kehidupan orang-orang ini selalu diarahkan kepada kenikmatan sepenuhnya, serta menghindari perasaan-perasaan yang tidak enak atau menyakitkan (hlm. 87-89).

Aktivitas merupakan cara suatu individu menggunakan waktunya dalam sebuah kegiatan nyata yang memakan biaya besar, aktivitas ini dapat berupa belanja dengan harga mahal dan tingkat frekuensi yang cukup tinggi. Aktivitas juga dapat berupa menghabiskan malam di tempat hiburan tertentu secara rutin dengan biaya yang mahal.

