



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. Penulisan Naskah

Field (2005) mengatakan bahwa naskah yang baik dapat terlihat dari halaman pertamanya. Terlihat dari setiap kata yang diletakkan di halaman itu, alur jalan cerita yang dibuat, situasi dramatisnya, pengenalan karakter, sehingga pembaca dapat memahami premis dasar atau masalah dari naskah tersebut. Selain itu sebuah naskah film adalah sebuah cerita yang diceritakan melalui gambar. Biasanya bercerita tentang seseorang berada di sebuah tempat melakukan suatu hal tertentu. Orang yang dimaksud adalah karakter utama dan melakukan suatu hal tertentu adalah tindakannya. Dari pemahaman tersebut, dapat dilihat sebuah naskah yang baik akan memiliki konsep umum untuk diterjemahkan ke dalam naskah. Field menambahkan bahwa sebuah naskah dapat digunakan sebagai panduan atau rancangan dasar di dalam produksi film yang rumit (hlm. 12).

Costello (2004) mengatakan bahwa menulis naskah membutuhkan motivasi dari dalam diri sendiri dalam wujud semangat. Menulis naskah membutuhkan kerja keras, perbaikan diri dan perencanaan yang matang serta penelitian. Cara terbaik untuk membangkitkan percaya diri sebagai penulis adalah melalui perencanaan, penelitian dan penulisan secara teratur, serta bersikap bijaksana dan profesional. Sedangkan hambatan utama dalam motivasi menulis naskah adalah ketakutan, takut tidak bagus, takut malu, bahkan takut akan kegagalan (hlm. 19-20).

2.2. *Mise en Scene*

Bordwell dan Thompson (2008) mengatakan, *Mise en Scene* berarti “meletakkan beberapa hal ke dalam sebuah adegan” pertama kali diterapkan pada praktek pengarah drama. *Mise en Scene* meliputi berbagai elemen dan aspek film tidak beda dengan seni teater/pertunjukan seperti *setting*, pencahayaan, kostum, dan perilaku tokoh atau aktor. *Mise en Scene* direncanakan dengan matang sebelum produksi, tetapi tidak menutup juga kemungkinan terjadi hal-hal baru. Perubahan-perubahan tersebut dapat terjadi tanpa direncanakan sebelumnya demi mendukung efek dramatis dan realisme (hlm. 112).

Di dalam naskah, LoBrutto (2002) mengatakan tulisan atau sederet kalimat di antara dialog, mendeskripsikan apa yang akan ditampilkan ke dalam layar. Seorang penulis naskah akan menentukan *setting* di mana adegan akan berlangsung, kapan waktu terjadinya, dan letak geografis dari lokasi cerita tersebut. Seorang penulis naskah akan menciptakan tindakan tersebut dengan kepekaan dan keahliannya. Stephen Geller, seorang penulis naskah dan pengajar, menyebut keahlian itu sebagai “*Dream-screen*” (“layar yang dibentuk dari mimpi”).

Penulis naskah berlatih untuk melampaui cerita dan karakter, dengan menciptakan simbol visual dan metafora yang merupakan bagian dari bahasa sinematik. Citra visual yang dihasilkan menggambarkan gagasan, konsep, dan makna dari cerita yang dihadirkan. Penulis naskah juga membuat rencana apa yang disebut *Mise en Scene* mencakup lingkungan dari sebuah adegan. Para penulis naskah juga berhadapan dengan berbagai reaksi manusia dan lingkungan

yang mempengaruhinya dalam membuat karakter dan lingkungan untuk diterjemahkan oleh departemen lain dalam produksi film (hlm. 7).

2.3. Setting

Setting merupakan elemen terpenting dan aktif di dunia sinema. Bordwell dan Thompson (2008) mengutip tulisan Andre Bazin mengatakan, elemen manusia sangat penting dalam teater drama, namun drama yang terdapat di layar (sinema) dapat berjalan tanpa aktor. Pintu yang terbentur, daun yang tertiuip angin, dan deburan ombak di pantai dapat meningkatkan efek dramatisnya tanpa kehadiran seorang aktor. *Setting* di dalam sinema dapat menjadi elemen utama, *setting* tidak hanya menjadi wadah bagi kejadian antar manusia namun dapat secara dinamis menjadi aksi naratif dalam cerita (hlm.115). Pramaggiore (2008) juga mengatakan *setting* merupakan salah satu elemen penting yang merepresentasikan momen untuk berperan penting dalam perubahan karakter dan/atau situasi tertentu (hlm. 68).

2.4. Dunia Cerita

Dalam penulisan naskah, sebuah cerita dapat terbentuk oleh beberapa elemen-elemen, seperti cerita, karakter, dan dunia yang dibangun dalam cerita. Antara ada elemen-elemen khusus yang perlu diperhatikan dalam membangun sebuah dunia cerita. Truby (2007) menyatakan bahwa pemahaman tentang film sebagai media visual tidak seluruhnya benar. Pengaruh visual yang mempengaruhi penonton sebenarnya datang dari dunia di dalam cerita itu sendiri. Dunia itu adalah jaringan yang sangat kompleks dan terperinci di dalamnya yang memiliki elemen dan makna ceritanya masing-masing (hlm. 145).

Truby juga menambahkan beberapa elemen harus dipertimbangkan dan diperhatikan untuk membangun sebuah dunia yang berhubungan erat dengan aspek-aspek penulisan naskah, antara lain:

2.4.1. Arena

Sebuah cerita harus memiliki sebuah arena atau ruang lingkup untuk menjadi tempat utama cerita dan drama terjadi. Kesalahan penulis naskah adalah membuat terlalu banyak arena yang akan membuat drama cerita tidak terfokus. Karakter dapat diberikan petualangan ke berbagai arena dalam cerita, namun tetap dalam garis cerita. Setiap arena harus memiliki sebuah alur jelas dan tetap memiliki hubungan antara satu dengan lainnya. Karakter diberikan kesempatan berpetualang ke arena yang sama, di mana karakter mengakhiri petualangan dengan kembali ke rumahnya, atau kembali ke awal perjalanan.

Teknik ini digunakan untuk memperlihatkan perubahan dalam karakter sendiri. Sebuah arena juga dapat digunakan secara naratif dalam setiap permasalahan antara karakter dengan karakter lainnya atau lawannya. Hal ini dapat dilakukan dengan cara seperti mengidentifikasi kembali perbedaan nilai-nilai yang membuat dua karakter berlawanan. Setelah itu, pertentangan akan terjadi dan menyebabkan perkelahian antara karakter. Biasanya nilai inti dari konflik mendukung perlawanan dan perjuangan dari karakter utama tersebut (hlm. 150-154).

2.4.2. Ruang Buatan Manusia

Ruang buatan manusia dapat lebih merefleksikan lingkungan di sekitar karakter, seperti kondisi waktu, tempat, dan masyarakat. Satu elemen ruang buatan manusia

yang paling dekat dengan karakter adalah rumah. Rumah memperlihatkan kondisi dan juga memperkenalkan seorang karakter. Hubungan karakter dengan keluarga, ataupun dengan dirinya dapat tercerminkan dari rumah. Rumah bersifat sebagai tempat berteduh dan menjadi tempat berlindung. Rumah adalah tempat yang dipercaya dan memiliki fondasi kuat karena ada di antara tanah dan langit. Semakin banyak ruangan dan tempat berlindung, maka sebuah rumah akan nyaman atau lebih banyak memiliki zona aman. Sebuah teori bernama *buzzing household* mendeskripsikan sebuah rumah kecil terisi penuh orang, dengan banyak aktivitas, membuat rumah itu tidak pernah diam atau hampa. Bertolak belakang dengan rumah aman/zona nyaman adalah rumah zona tidak aman. Rumah tipe ini bisa hampa ataupun terisi, namun tidak berhubungan dengan karakter yang tinggal di rumah secara langsung melainkan datang dari faktor lain (hlm. 163-167).

2.4.3. Perubahan Karakter

Truby menjelaskan bahwa sosok karakter terbangun oleh kebutuhan dan keinginan yang seiring berjalannya waktu dapat berubah. Perubahan dapat terjadi, seperti apa yang diinginkan di awal berubah menjadi sebuah perubahan karakter positif, ataupun negatif. Selain itu, nasib karakter bergantung pada karakter sendiri, bukan hanya pada dunia. Jika karakter berada di situasi yang tidak ideal, maka sebenarnya bukan hanya karena aspek atau elemen luar, namun karena kelemahan dan kondisi psikologis karakter itu sendiri (hlm. 178).

Perubahan ini dapat juga berjalan sesuai dunia cerita, seperti karakter pada awal berada di posisi bebas, namun pada akhirnya terperangkap dalam dunia tidak

ideal (hlm. 181-182). Perubahan ini dapat berhubungan dengan perubahan karakter itu sendiri, sehingga ada perubahan dari awal sampai akhir cerita. Dampak-dampak yang terjadi kepada karakter meliputi segala aspek dari dirinya sampai hubungan dengan elemen di luar. Di dalam dunia cerita, dunia ceritapun berubah saat ada perubahan karakter, karena perubahan dunia cerita adalah visualisasi perubahan karakter.

2.4.4. Waktu

Salah satu elemen yang penting menurut Truby (2007) adalah waktu. Waktu dapat menggunakan masa lalu, masa depan, musim (cuaca), liburan atau ritual. Saat menulis tentang masa lalu, penulis naskah membuat sebuah perspektif baru yang dapat dimengerti dan dicerna oleh penonton. Sama dengan menulis masa depan, penulis membuat perspektif apa yang mungkin terjadi di masa depan, namun tetap dengan perspektif yang dapat dimengerti oleh penonton (hlm. 184-185).

1. The Single Day

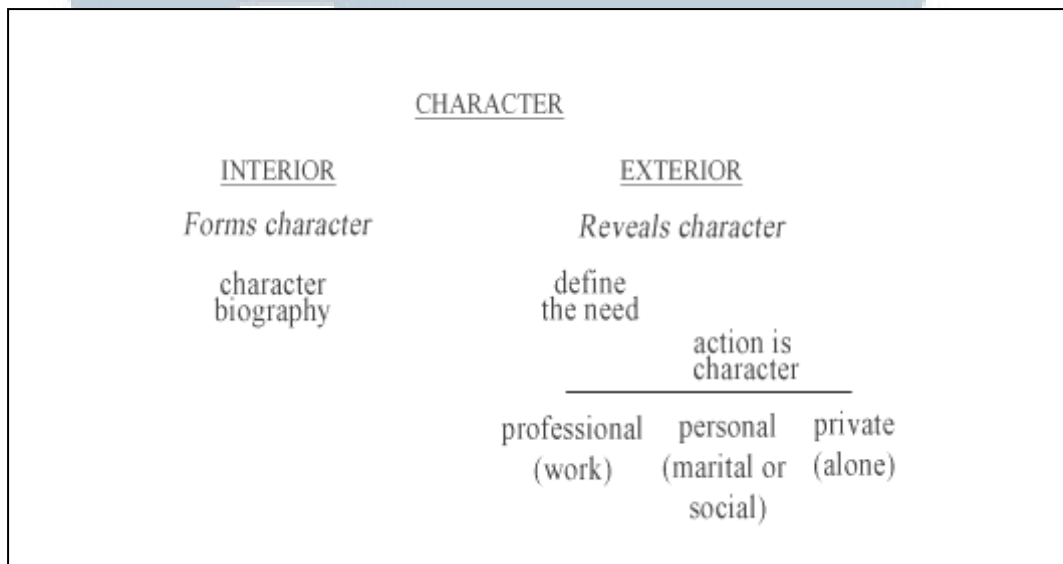
Truby menuliskan bahwa *The Single Day* merupakan teknik dalam menaikkan waktu dan memiliki efek spesifik jika digunakan di dalam cerita. Efek yang ditimbulkan adalah menampilkan cerita serentak dan bergerak bersama, dan menimbulkan rasa tertekan di dalam cerita tersebut (hlm. 187).

2. Time End Point

Truby mengatakan teknik ini akan memberitahu penonton bahwa aksi di dalam cerita harus diselesaikan dalam waktu tertentu. Penulis naskah sering menggunakannya dalam menceritakan cerita *action epic*. Waktu di dalam narasi akan terasa cepat walau mengorbankan tekstur cerita (hlm. 188).

2.5. Karakter

Menurut Field (2005) cara untuk membuat sebuah karakter adalah dengan mengetahui ceritanya. Komponen karakter dipisahkan menjadi dua kategori dasar yaitu *interior* dan *exterior*. Interior adalah kehidupan karakter dari awal karakter lahir hingga sekarang saat ceritanya berjalan. Sedangkan eksterior 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 :



(Sumber : *Syd Field Screenplay – The Foundations of Screenwriting*, Field, hlm.48)

Field (2005) mengatakan, biografi dibuat untuk membentuk karakter, lalu karakter diperlihatkan dengan menunjukkan siapa mereka di aspek *professional*, *personal*, *private* di kehidupan karakternya (hlm.55-56). Kehidupan karakter dapat dibagi menjadi tiga komponen dasar kehidupan profesional/pekerjaan, keluarga/sosial dan personal/pribadi. Ini merupakan cara untuk membuat karakter menjadi nyata, dipercaya, dan memiliki dimensi di dalam cerita. Profesional

adalah apa yang dilakukan karakter untuk hidup, seperti pekerjaan atau apa yang dilakukan karakter untuk hidup. Sosial adalah kehidupan si karakter, hubungan karakter seperti pertemanan atau pernikahan. Pribadi adalah kegiatan apa yang dilakukan karakter pada saat sendirian, seperti latihan olahraga (hlm. 51-54).

2.6. Tiga Dimensi Karakter

Menurut Egri (1946), setiap objek memiliki tiga dimensional karakter : kedalaman, tinggi dan lebar. Manusia memiliki tambahan tiga dimensi : fisiologi, sosiologi dan psikologi, tanpa pengetahuan tiga dimensi ini, manusia tidak dapat dievaluasi (hlm. 33). Egri menambahkan, tiga dimensi ini dapat membantu memahami setiap perilaku manusia, maka akan mudah untuk menulis tentang karakter apapun dan melihat motivasinya dengan sumber tersebut (hlm. 35). Petunjuk dan tata cara untuk membuat sebuah *outline tridimensional-character* menurut Lajos Egri, adalah sebagai berikut :

Fisiologi

1. Jenis kelamin
2. Umur
3. Tinggi dan berat badan
4. Postur
5. Penampilan
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 : posisi, 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 : mengundurkan diri, *militant*, 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).

2.7. Anxiety

Menurut Hoeksema (2011), *anxiety* adalah kondisi tubuh (termasuk fisik dan psikis) untuk merespon dan mengantisipasi yang membantu manusia menghadapi, melawan atau melarikan diri dari suatu ancaman dan bahaya. Biasanya, kondisi ini akan mempengaruhi respon manusia dari biologis sampai kepada emosional dan perilakunya. Kondisi ini akan mereda saat ancaman atau bahaya yang dirasakan juga mereda (hlm. 113-114).

Somatik (kondisi tubuh)	Merinding, otot tegang, peningkatan denyut jantung, nafas semakin cepat dan berat, peningkatan aliran darah, peningkatan produksi keringat, kurangnya produksi ludah, pengeluaran hormon adrenalin.
Emosi	Merasa takut, terteror, gelisah, mudah marah, susah tidur
Kognitif (proses berpikir)	Antisipasi akan bahaya, merasa akan bahaya yang berlebihan, susah dalam konsentrasi, waspada tinggi akan bahaya, cemas, khawatir, takut kehilangan kontrol, takut mati
Tindakan (sikap yang diambil)	Melarikan diri, menghindari, siap untuk melawan/menyerang, nafsu makan menurun, peningkatan rasa untuk melawan.

(Sumber : *Abnormal Psychology (5th Edition)*, Hoeksema, hlm. 116)

Menurut Freud, (seperti yang dikutip oleh Feist dan Feist, 2008) *anxiety* (kecemasan) merupakan keadaan rasa tidak menyenangkan yang dirasakan manusia disertai sensasi fisik yang memperingatkan orang tersebut terhadap bahaya. Freud, membagi rasa kecemasan menjadi 3 bagian yaitu :

2.7.1. *Neurotic Anxiety*

Freud mengatakan *neurotic anxiety* merupakan rasa kekhawatiran akan bahaya yang tidak diketahui. Perasaan ini sering disertai dengan rasa takut akan hukuman, datang tanpa disadari, dan biasanya akibat trauma masa kecil dengan orang tuanya (hlm. 34).

2.7.2. *Moral Anxiety*

Menurut Freud, *moral anxiety* berasal dari konflik antara *ego* dan *super-ego*. Keadaan perasaan ini kemungkinan datang dari kegagalan untuk bersikap konsisten terhadap apa yang dianggap benar secara moral. Misalnya, merawat orang tua yang sudah menua atau lanjut usia (hlm. 34).

2.7.3. *Realistic Anxiety*

Freud menjelaskan, *realistic anxiety* merupakan yang paling dekat dengan rasa takut. Perasaan kecemasan dan tidak menyenangkan akan timbul ketika manusia merasa di dalam atau akan bahaya terhadap sesuatu yang spesifik akan terjadi. Misalnya, jika kendaraan bermotor yang lepas kendali di atas jalan raya yang licin (hlm.34).

2.8. *Dude With A Problem*

Snyder (2005) mendeskripsikan 10 kategori film dan salah satunya *dude with a problem*. *Dude with a problem* merupakan sebuah kategori film di mana seorang

protagonis yang merupakan manusia biasa, yang tiba-tiba mendapati dirinya di dalam sebuah masalah luar biasa. Kategori ini merupakan salah satu kategori paling umum dan dasar. Kategori ini bisa dibilang paling dekat dengan para penonton. Penonton selalu menganggap diri sebagai orang awam atau orang biasa, maka dari itu mereka dapat langsung menemukan hubungan atau menjalin relasi dengan protagonis di film tersebut (hlm. 31-32).

Misalnya, di dalam film *Schindler List* (Steven Spielberg, 1993), di mana sang protagonis tiba-tiba mendapati teman-temannya beretnis Yahudi mulai ditangkap oleh tentara Nazi. Ada lagi film *Die Hard* (John McTiernan, 1988), di mana seorang protagonis merupakan polisi biasa yang harus berhadapan dengan teroris internasional di kantor istrinya. Contoh lain adalah film *Terminator* (James Cameron, 1984), di mana protagonisnya adalah wanita biasa tiba-tiba didatangi oleh sebuah robot yang ingin membunuhnya dari masa depan (hlm. 32).

