



### **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 III

### METODOLOGI

#### 3.1. Gambaran Umum

Film pendek *Gelap Mata* yang memiliki *genre drama thriller* ini merupakan hasil karya Tugas Akhir sekelompok mahasiswa mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara peminatan film. Tugas Akhir ini dikerjakan oleh penulis sebagai penulis naskah dan sutradara, Zuli Yanto sebagai produser, Ignatius Christiano sebagai penata gambar, Karina sebagai penyunting gambar, Chintya Anindita Hasyati sebagai penata artistik, dan Kevin Denino sebagai penata suara.

Skripsi Penciptaan berjudul “Eksplorasi *Character Arc* Protagonis dalam penulisan Naskah Film Pendek *Gelap Mata*” yang dirangkai ini, penulis sebagai penulis naskah menggunakan metode kualitatif sebagai metode penelitian. Menurut Emzir (2016) metode kualitatif merupakan metode penelitian dengan cara mengumpulkan atau merangkum data secara naratif maupun verbal seperti observasi dan analisis dokumen (hlm.3). Dalam penulisan Skripsi penciptaan ini, penulis melakukan riset mengenai iman, agama Islam dan magis seperti perdukunan dan judi *togel* yang mistis. Selain itu penulis juga mengumpulkan teori-teori mengenai *character arc* dan *plot* dalam naskah.

#### 3.1.1. Sinopsis

Yatno (31) adalah seorang pekerja bangunan miskin, memiliki istri bernama Lina (25) yang sedang sakit parah dengan paru-parunya. Yatno pernah membawa istrinya tersebut berobat ke rumah sakit di kota. Namun faktor keuangan yang tidak

cukup, usahanya tersebut terhenti. Sehingga Yatno hanya bisa berdoa dan meminta kepada Tuhan atas kesehatan istrinya. Hal tersebut membuat Yatno dan Lina adalah pasangan yang religius dalam agamanya, Islam. Yatno bertemu dengan teman dekatnya, Solihin (36) di sebuah warung tempat sebagian masyarakat desa melakukan aktivitas perjudian *togel*. Solihin menyarankan Yatno untuk mengobati istrinya dengan pertolongan dukun sakti bernama mbah Sukmo. Namun Solihin berkata, Yatno harus menyiapkan sesajian untuk mbah Sukmo. Dengan itu ia menyarankan Yatno untuk berjudi agar dapat memperoleh sesajian tersebut. Namun Yatno menolak saran temannya itu. Hingga suatu saat, kondisi Lina semakin parah. Yatno melihat batuk Lina yang mengeluarkan darah yang cukup banyak pertama kalinya. Yatno sangat panik lalu mulai kehilangan ketabahan dan keyakinannya.

Yatno bertemu dengan mbah Sukmo (53) dan memberinya solusi lain. Mbah Sukmo meminta Yatno memberikan tumbal seekor kerbau sebagai sesajian kepada jin, dengan syarat diperoleh menggunakan cara yang halal. Apabila Yatno tidak memenuhi syarat tersebut, jin tidak mau menerima tumbalnya. Dengan itu Yatno akan terkena tulah, yaitu nyawa menjadi bayarannya.

Yatno tidak memiliki uang yang cukup untuk memperoleh kerbau. Ia tidak memiliki jalan lain selain berjudi *togel*. *Togel* tersebut dipercaya masyarakat sekitar dengan kaitannya hal-hal mistis, yaitu menafsir mimpi. Kegiatan menafsir mimpi tersebut memerlukan adanya buku Tafsir Mimpi. Kemudian mimpi yang ditafsirkan tidak sembarangan, melainkan hasil dari tidur di makam keramat. Yatno pun pergi ke makam keramat untuk tidur. Kemudian ia memimpikan beban yang ada dipikirkannya, uang, istri, dan kematian. Kemudian yatno menafsirkan mimpi

tersebut dan memasang taruhannya kepada *togel*. Hingga akhirnya ia pun harus menerima kealahannya dalam berjudi, Lina sudah sekarat menuju ajal. Yatno dengan gelap mata, terpaksa membunuh seekor kerbau dan memberikan darahnya kepada mbah Sukmo. Ritual penyembuhan pun dijalankan. Alhasil Lina berhasil sembuh dari penyakitnya. Namun ia harus menerima kematian Yatno akibat terkena tulah yang sudah dilarang oleh mbah Sukmo.

### 3.1.2. Posisi Penulis

Penulis memiliki tanggung jawab sebagai penulis naskah dalam film pendek *Gelap Mata*. Dengan demikian, penulis berkontribusi penuh selama proses pra-produksi hingga produksi. Dalam paska produksi penulis membantu memantau perkembangan penyuntingan film agar sesuai dengan visi misi yang telah ditetapkan.

### 3.1.3. Peralatan

Selama mengerjakan naskah film pendek *Gelap Mata*, penulis sebagai penulis naskah menggunakan laptop DELL inspiron 747. Selain itu, penulis juga mengumpulkan sumber dari *e-book* dan *literature*. Sebagai alat bantu menulis naskah, penulis menggunakan *software* Final Draft 9.

## 3.2. Tahapan Kerja

Dalam tahap pra-produksi, penulis sebagai penulis naskah melakukan perancangan ide, riset cerita, pembuatan *genre logline* dan *statement*, *3 dimensional* karakter, sinopsis, *treatment*, dan penulisan naskah.

### 3.2.1. Perancangan Ide

Dalam tahap ini, penulis berkumpul bersama anggota kelompok dan berdiskusi tentang berbagai cerita yang menarik untuk diangkat. Pertama-tama, penulis memulai diskusi dengan saling bercerita mengenai pengalaman yang pernah dialami anggota kelompok. Kemudian, penulis tertarik untuk mengangkat cerita mengenai mitos-mitos yang akrab diketahui masyarakat Indonesia. Kebetulan produser dan penulis memiliki latar belakang keluarga yang pernah mengalami peristiwa mistik seperti perjudian *togel* dan perdukunan. Hingga pada akhirnya, penulis menggunakan mitos-mitos tersebut sebagai inspirasi penulis dalam pembuatan cerita. Dengan demikian, penulis melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu riset terhadap budaya cerita.

### 3.2.2. Riset Cerita

Penulis mendapatkan informasi melalui bermacam-macam media, mulai dari artikel, buku, karya ilmiah hingga observasi secara langsung. Dalam mengumpulkan informasi mengenai iman dan agama Islam, penulis telah membaca beberapa artikel hingga karya ilmiah yang telah diperoleh melalui internet. Selain itu, karena penulis berlatar belakang agama Islam, penulis telah dibekali oleh ajaran agama Islam itu sendiri melalui pengalaman.

Sedangkan mengenai magis, penulis telah bertemu dengan seseorang bernama Artoella yang berstatus paranormal atau dukun berdomisili di Tangerang. Melalui Arto penulis telah mendapatkan informasi mengenai magis dan mistis melalui kasus-kasus yang beliau hadapi. Selain itu, beliau juga menunjukkan proses ritual yang dijalani ketika berhubungan langsung dengan makhluk halus melalui

rekaman di ponselnya. Selain itu, penulis juga sempat bertanya mengenai perjudian *togel* yang terkenal dengan dunia mistisnya. Arto bercerita perjudian *togel* tersebut memiliki banyak cara untuk menebak angka melalui bantuan makhluk halus dan tafsir mimpi. Berdasarkan informasi yang telah didapat, penulis terinspirasi untuk membentuk ide cerita yang diterapkan dalam naskah film pendek *Gelap Mata*.

### 3.2.3. Pembuatan *Genre, Statement, Logline*

Pada tahap ini, penulis dan anggota kelompok berdiskusi mengenai *genre* dan *style* seperti apa film yang akan dibuat. Awalnya penulis mengusungkan *genre horror* dalam menyampaikan cerita tersebut. Namun produser tidak menyutujuinya karena selain dirinya yang penakut, *genre horror* tentu melibatkan figur yang menyeramkan agar *genre* tersebut tercapai. Berdasarkan hasil diskusi tersebut, penulis merasa *genre* yang cocok dalam latar belakang mistis tersebut adalah *thriller* yang lebih menekankan pada elemen menegangkan dibanding menyeramkan.

Mengenai *statement* cerita sendiri, penulis sebagai penulis naskah sekaligus sutradara ingin mencapaikan sebuah keresahan dalam keyakinan penulis. Penulis berupaya menyampaikan sebuah gagasan berupa “keyakinan tidak bertahan selamanya terhadap satu hal, melainkan keyakinan tersebut dapat berubah-ubah”.

Gagasan tersebut terinspirasi dari keraguan keyakinan penulis terhadap agama dan magis itu sendiri.

Penulis menggunakan figur suami-istri sebagai subjek dalam cerita. Berbekal hasil diskusi kelompok mengenai *genre thriller*, penulis menambahkan

elemen tragis yang dialami pasangan suami-istri tersebut maka jadilah *genre drama thriller*. Akhirnya *logline* yang terancang adalah “Seorang suami yang menginginkan istrinya sembuh dari penyakit, namun ia dihadapi konflik keyakinan dalam pengobatannya”.

#### **3.2.4. Perancangan Karakter**

Sebelum membuat sinopsis, penulis merancang terlebih dahulu karakter protagonis dalam cerita. Perancangan protagonis itu pun berdasarkan premis yang telah penulis gunakan agar dapat membantu dalam menyusun *desire, goals, wants, needs*, dan *obstacle*. Dengan elemen-elemen tersebut, penulis baru dapat menempatkan karakter-karakter pendukung yang dapat mengantarkan atau menghambat protagonis memenuhi *goals*.

#### **3.2.5. Pembuatan Sinopsis**

Memulai dengan perancangan karakter, penulis selanjutnya membuat sinopsis sebagai cerita singkat dengan memasukkan elemen-elemen yang sudah disebutkan di atas. Dalam sinopsis, penulis menggambarkan dengan singkat perjalanan protagonis dalam membawa cerita. Penulis juga meletakkan peristiwa-peristiwa yang akan dilalui protagonis. Hal tersebut dilakukan agar penulis dapat mengetahui kesinambungan peristiwa-peristiwa tersebut. Setelah proses pembuatan sinopsis, penulis berupaya membuat *treatment*.

#### **3.2.6. Pembuatan *Treatment***

Setelah membuat sinopsis, penulis memulai dengan pembuatan *treatment*. Tahap ini penulis merangkai adegan-adegan dan skema berdasarkan sinopsis yang dibuat.



Proses pembuatan *treatment* ini sendiri, penulis berupaya membuat sinopsis yang lebih detil dengan runtutan adegan-adegan. Selain itu, penulis juga memberikan latar waktu dan tempat di mana adegan berlangsung.

### **3.2.7. Penulisan Naskah**

Tahap terakhir adalah pembuatan naskah yang didasari *treatment* yang telah disusun. Dalam penulisan naskah ini, penulis berupaya menggambarkan apa yang terjadi di *treatment*. Dalam kata lain, *treatment* yang pada dasarnya masih memberitahu kejadian apa yang sedang berlangsung, penulisan naskah berupaya menggambarkan kejadian tersebut sesuai dengan apa yang akan kita lihat di film nantinya. Lebih lanjut, dalam penulisan naskah sudah terdapat dialog-dialog yang diucapkan karakter dalam film.

### **3.3.1. Development**

Seperti yang dikatakan oleh Costello (2004), penulis naskah membutuhkan proses pengembangan cerita atau *development* setelah menemukan ide dan konsep cerita. Proses tersebut dapat dimulai berdasarkan karakter (hlm. 38). Penulis sebagai penulis naskah terlebih dahulu menentukan ide dasar dari naskah film pendek *Gelap Mata*. Ide dasar tersebut adalah seorang laki-laki yang kehilangan keyakinan pada agamanya dan terjerumus ke dalam dunia mistis atau magis.

Kemudian seperti yang dikatakan oleh Costello (2004) pada BAB II di atas, penulisan naskah dimulai dengan tahap *pre-draft* terlebih dahulu. Tahap *pre-draft* dapat dimulai setelah premis sudah ditetapkan. Oleh karena itu, penulis memulainya dengan menentukan premis dari cerita (hlm. 40-41). August (2016)



yang mengatakan bahwa premis merupakan pernyataan yang disampaikan penulis naskah. Atas dasar ide cerita yang penulis tetapkan, ide cerita tersebut memiliki premis berupa; keyakinan seseorang dapat berubah dari suatu hal ke hal yang lain saat peristiwa buruk menimpanya.

Kemudian Castello (2004) mengatakan selain premis, *logline* adalah salah satu elemen dalam tahap pengembangan cerita. *Logline* itu sendiri merupakan kalimat yang menjelaskan secara garis besar keseluruhan cerita (hlm. 24). Dengan demikian penulis menentukan *logline* dalam naskah film pendek *Gelap Mata* dengan; seorang laki-laki religius yang ingin istrinya sembuh dari penyakit, namun ia merasa tuhan tidak mau menolongnya dan ia mencari pertolongan ilmu mistis.

Calvisi (2012) mengatakan pada dasarnya cerita membutuhkan drama di dalamnya dan drama tidak tercipta tanpa konflik (hlm. 23). Dengan *basic story map*, penulis naskah dapat mengetahui elemen-elemen dramatis apa yang dapat menciptakan konflik. Elemen-elemen dramatis dalam *basic story map* itu sendiri terdiri dari;

1. Protagonis bernama Yatno
2. Yatno menginginkan istrinya sembuh dari penyakit
3. Yatno dihadapi keraguan kepercayaan antara agamanya dengan ilmu mistis dan kondisi keuangannya yang rendah.
4. Tentang seorang laki-laki yang rela melakukan hal-hal yang dianggapnya terlarang demi istrinya selamat dari penyakit.

5. Protagonis berubah karena penderitaannya yang tidak kunjung usai.
6. Protagonis menjadi seseorang yang lebih buruk bahkan mati akibat kelakuannya.

### 3.3.2. Latar Belakang Cerita

Yatno dan istrinya, Lina, hidup di sebuah desa di Indonesia pada tahun 90an. Pada saat itu, Indonesia sedang mengalami krisis. Hal tersebut mengakibatkan masyarakat mudah percaya dengan harapan-harapan yang ada. Judi *togel* pun menjadi marak di mana-mana, sebab masyarakat tidak membutuhkan modal yang besar untuk bertaruh dalam judi tersebut. Namun masyarakat desa percaya bahwa judi *togel* tersebut tidak lepas dengan hal-hal mistis. Sehingga fenomena ritual-ritual yang bersifat mistis sering dilakukan masyarakat desa untuk memenangkan perjudian *togel* tersebut. Ritual mistis tersebut salah satunya adalah upaya masyarakat tidur di makam keramat untuk menepatkan mimpi. Lalu kemudian mimpi tersebut akan ditafsir menjadi nomor menggunakan buku tafsir mimpi.

Yatno dan Lina menikah dan memutuskan untuk hidup berdua. Kemudian tak lama setelah mereka menikah, Lina dengan daya tahan tubuhnya yang lemah pun jatuh sakit dengan paru-parunya dan berujung komplikasi. Hal tersebut membuat Yatno menderita secara batin melihat istrinya yang hanya bisa terbaring. Hal tersebut membuat ambisi Yatno yang ingin memiliki anak tak terkabulkan. Yatno sempat membawa Lina ke rumah sakit di kota, namun hanya sekali dan obat yang didapat tidak membantu. Dengan profesi Yatno yang hidup sebagai buruh bangunan, ia tak sanggup memeriksanya lagi ke rumah sakit kota. Sehingga ia

hanya bisa bersabar dan berharap pada Tuhan akan menyembuhkan istrinya tersebut.

### 3.3.3. *Desire, wants & needs*

Seperti yang dikatakan oleh Cowgill (2008), cerita membutuhkan sosok protagonis yang memiliki hasrat atau *desire*, keinginan, dan kebutuhan untuk menciptakan drama (hlm. 3). Oleh sebab itu, naskah film pendek *Gelap Mata*, Yatno sebagai protagonis memiliki hasrat seperti pada manusia pada umumnya, yaitu cinta, berkeluarga dan memiliki keturunan. Dengan hasrat atau *desires* tersebut, tentu akan membentuk *wants* atau keinginan protagonis itu sendiri. Berdasarkan situasi diperkenalkan, Lina, istri Yatno sedang keadaan sakit terbaring di atas kasur. Dengan situasi yang diberikan, tentu keinginan Yatno untuk memenuhi hasratnya adalah menginginkan istrinya normal kembali. Namun di sisi lain Yatno memiliki *needs* yang dapat berupa kesabaran dan berserah diri kepada Tuhan.

### 3.3.4. *3D Character Yatno*

Egri (1946) mengatakan karakter dalam film membutuhkan banyak hal yang melatarbelakangi karakter tersebut, seperti faktor genetik, kondisi sosial dan ekonomi, keluarga, dan lain-lain. Faktor-faktor tersebut dikenal sebagai *Three Dimensional Character* (Tiga Dimensi Karakter). *3D character* tersebut terdiri dari;

1. Fisiologi

Yatno adalah seorang laki-laki berumur 31 dengan postur badan yang kurus.

Dengan hal tersebut, penulis berupaya merepresentasikan karakter Yatno

yang tidak memiliki pendirian yang kokoh melainkan rapuh. Rambutnya ikal dan panjang berwarna hitam. Yatno memiliki warna kulit sawo matang seperti etnis masyarakat Jawa pada umumnya.

## 2. Sosiologi

Sosiologi adalah kondisi sosial atau hubungan karakter dengan lingkungannya seperti strata ekonomi, orang-orang di sekelilingnya dan hal-hal yang mencakup kehidupan sosiologi karakter tersebut (Egri, 1946). Yatno hanya lulusan sekolah dasar. Sekarang, Yatno berprofesi sebagai buruh bangunan di sebuah desa di Jawa Tengah yang memiliki perekonomian yang rendah. Yatno beragama Islam yang disebabkan keturunan garis keluarganya. Namun, Yatno sudah berpisah dengan keluarganya dan hanya hidup berdua dengan istrinya, Lina. Yatno dan Lina pun belum lama menikah, tepatnya setahun yang lalu. Jadi, mereka belum sempat memiliki anak. Kemudian Yatno memiliki teman bernama Solihin dan Memet yang hobi bermain judi.

## 3. Psikologi

Psikologi membentuk sikap, ambisi, dan perilaku karakter. Hal tersebut dikarenakan psikologi berhubungan dengan fisiologi dan sosiologi. Dengan demikian, hal-hal yang termasuk dalam psikologi itu sendiri adalah hal-hal yang berhubungan dengan kejiwaan (Egri, 1946). Seperti yang telah disebutkan di atas, Yatno dan istrinya bernama Lina belum lama menikah. Namun mereka belum dikaruniai seorang anak karena adanya kelainan pada

Lina. Hal tersebut menghadirkan penderitaan kepada Yatno dengan ambisinya hidup berkeluarga dan memiliki anak. Sehingga, hadirilah obsesi Yatno yang ingin sekali Lina sembuh dari penyakitnya. Lina berserah diri kepada Tuhan dan percaya bahwa Tuhan dapat menyembuhkan penyakitnya. Lina yang religius mempengaruhi empati dan pandangan Yatno dengan agama walau ia berada di lingkungan yang percaya mistis dan temannya yang hobi bermain judi *Togel*. Namun hal tersebut tak lepas dari kenyataan bahwa Yatno dengan kekurangan pendidikan dan strata ekonominya yang rendah, ia rela melakukan hal-hal di luar akal budi dan nurani demi istrinya yang sekarat tersebut.

#### 3.4. Acuan

Dalam penulisan naskah film pendek *Gelap Mata*, penulis menggunakan karakter dalam film sebagai referensi *character arc* pada film pendek *Gelap Mata*.

##### 3.4.1. *Star Wars Episode I-III*



Gambar 3.1. Karakter Anakin Skywalker dalam film *Star Wars: I-III* (1999-2005)

(Sumber: [www.wall.alphacoders.com](http://www.wall.alphacoders.com))

Film *sequel* berjudul *Satr Wars* ini adalah film yang memiliki genre *sci-fi* yang disutradarai oleh George Lucas. *Sequel* ini menceritakan kisah Anakin Skywalker, seorang anak kecil atau budak yang berhasil menjadi kesatria yang hebat. Namun di akhir cerita ia memilih untuk bergabung ke sisi yang gelap dan kejam untuk menyelamatkan istrinya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Anakin Skywalker memiliki *corruption arc*.

Fase pertama, Anakin percaya kebenaran bahwa kekuatan cinta lebih kuat daripada kekuatan fisik. Hal tersebut dapat dilihat bahwa Anakin adalah seorang budak optimis dan dikelilingi aura positif. Hingga seorang master kesatria melihat adanya potensi dalam dirinya. Sehingga kebohongan muncul dalam benak Anakin, bahwa dengan kekuatan ia dapat melindungi orang-orang ia sayangi. Anakin memiliki kesempatan untuk mempelajari kekuatan dan keluar dari dunia normalnya menuju fase kedua. Anakin bertemu dengan seorang wanita bernama Padme dan jatuh cinta. Namun hal tersebut membuatnya melanggar janji kesatria dan membiarkan hubungannya dengan Padme berjalan. Namun suatu saat ibu Anakin tertangkap dan Anakin datang untuk menyelamatkannya. Namun ibunya pun mati dihadapannya membuat ia murka dan membunuh semua orang di desa tempat ibunya tinggal. Semenjak itu, Anakin memutuskan untuk melindungi Padme apapun resikonya. Secara bersamaan ia telah melanggar sumpahnya sebagai kesatria dengan menikahi Padme secara rahasia. Anakin rela mencari solusi ke sisi gelap demi menyelamatkan istrinya dari kutukan, yaitu kematian saat melahirkan.



Akhirnya Anakin memasuki fase ketiga, di mana ia dengan putus asa mencegah para master kesatria untuk membunuh Sidious, orang yang menjanjikan keselamatan istrinya dari kematian. Sidious adalah pemimpin kejam yang telah membunuh banyak jiwa dengan kekuatan sisi gelapnya. Hingga suatu saat Padme dan Obi-Wan berusaha menghalangi Anakin. Padme berusaha menghentikan Anakin dari caranya yang salah. Situasi memuncak saat Anakin bertarung melawan Obi-Wan dengan klimaks Anakin terluka parah dan sekarat. Di akhir cerita, terbukti bahwa kebohongan telah merasuki Anakin. Sesuai dengan ketakutannya, Padme tetap mati saat melahirkan. Namun Anakin yang sekarat diselamatkan oleh sisi gelap dan menjadi sosok baru yang berbeda dan kejam, Darth Vader.

Penulis menjadikan karakter Anakin Skywalker dalam *sequel Star Wars* sebagai referensi *character arc* untuk Yatno dalam naskah film pendek *Gelap Mata*. *Character arc* yang digunakan menggunakan rute *corruption arc*. Selain itu, karakter Anakin dan Yatno memiliki kemiripan dalam keinginannya, yaitu menyelamatkan istrinya. Namun tergiurkan oleh kebohongan dan kesalahan dalam pilihannya.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA