



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 *Action*

Film memiliki berbagai macam jenis genre yaitu *action*, *comedy*, *thriller*, *horror*, *drama*, dan lainnya. Ciri khas genre *action* yaitu perkelahian. Menurut Donovan (2010), film *action* adalah film yang menampilkan kekerasan sebagai fokus utama. Cerita *action* biasanya menceritakan sebuah perkelahian antara satu dengan yang lainnya menggunakan kekerasan fisik (hlm. 4-5).

Menurut Borgenicht dan Borgenicht (2002), setiap *protagonist* dalam cerita *action* pada awalnya merupakan sosok orang baik yang memiliki kehidupan yang normal. Perkenalan *protagonist* di awal harus menunjukkan keahlian dan talenta yang dimiliki sang *protagonist*. Kemudian, sebelum *protagonist* mendapatkan status hero, *protagonist* harus menyelesaikan masalah yang datang kepadanya. Melalui masalah yang dihadapi sang *protagonist*, *protagonist* menemukan sisi *hero* di dalam dirinya (hlm. 8).

Menurut Hill (2012), film *action* menampilkan kekerasan dan perkelahian sebagai tema utama cerita. Cerita utama film *action* berfokus kepada *protagonist* yang membela kebenaran, seperti ayah yang menyelamatkan anaknya dari kepungan teroris (hlm. 7).

Dari kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap film *action* memiliki ciri khas cerita yang berfokus kepada perkelahian. Selain itu film *action* juga

menampilkan adegan kekerasan yang terus menerus di dalam ceritanya. Perkelahian di dalam film *action* melibatkan *protagonist* yang berseteru dengan *antagonist* yang menyebabkan konflik dalam cerita. Sebelum *Protagonist* menghadapi masalah pertamanya ia merupakan sosok orang biasa yang menjalani hidup normal. Menyelesaikan masalah yang dihadapi *protagonist* membuatnya mendapatkan status *hero* dalam cerita.

2.1.1 Struktur Film Action

Film *action* memiliki enam bagian utama pembentuk film *action*. Menurut Hill (2012), enam bagian utama pembentuk film *action* adalah:

1. *The Hero*: Sang *hero* harus bisa melakukan apapun.
2. *The Villain*: *Villain* berhati dingin dan sulit untuk dihentikan.
3. *The Mission*: Tujuan utama sang *hero* di dalam cerita.
4. *The Amount of Action*: Adegan *action* harus terus ada dari awal hingga akhir film.
5. *The Quality of Action*: kualitas *action* yang ada di dalam film harus terlihat realistis.
6. *The Stunts*: Adegan film *action* menampilkan adegan yang berbahaya. (hlm. 12-20).

Dari kutipan di atas, dapat disimpulkan enam bagian di atas membentuk keseluruhan cerita film *action*. Keenam bagian tersebut saling berhubungan satu dengan yang lainnya.

2.1.2 *Protagonist Film Action*

Protagonist dalam film *action* memiliki pekerjaan yang bervariasi, dimulai dari tentara, polisi, agen rahasia hingga orang biasa. Menurut Laws (2015), dalam film *action* sang *protagonist* tidak harus selalu memiliki pekerjaan sebagai seorang agen rahasia atau polisi. *Protagonist* dalam film *action* bisa juga memiliki pekerjaan yang tidak ada hubungannya dengan penegak hukum atau pemberantas kejahatan seperti guru, dokter, buruh, dan lainnya. *Protagonist* yang memiliki pekerjaan normal harus menghadapi konflik entah karena kecerobohan sang *protagonist* atau karena faktor dari luar yang tidak diketahui oleh sang *protagonist*. *Protagonist* mau tidak mau harus menyelesaikan masalah yang menimpahnya dengan cara apapun yang sang *protagonist* dapat lakukan (hlm. 42)

Dari kutipan di atas, dapat diketahui bahwa *protagonist* dalam film *action* tidak harus berprofesi sebagai seorang yang selalu terlibat dalam dunia kriminal dan hukum. *Protagonist* juga harus dapat menghadapi konflik dari luar yang menimpahnya dengan cara apapun yang dapat ia lakukan.

2.2 *Revenge*

Revenge merupakan salah satu genre cerita film. Menurut Cornell (2009), *revenge* memiliki inti cerita bahwa sang *protagonist* dalam film *revenge* berfokus kepada motivasi sang *protagonist* untuk menemukan keadilan atas kematian orang tercinta sang *protagonist*. Sang *Protagonist* mencari pelaku yang bertanggung jawab atas kematian orang yang ia cintai. Sang *Protagonist* akhirnya menemukan pelaku yang bertanggung jawab atas kematian orang yang *protagonist* cintai (hlm. 125)

Dari kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa film *revenge* berfokus pada aksi sang *protagonist* mencari sang pelaku yang mengakibatkan orang yang ia cintai meninggal demi mendapatkan keadilan. Motivasi yang menggerakkan sang *protagonist* untuk mencari pelaku pembunuh orang yang ia sayangi adalah rasa cinta kepada orang yang *protagonist* cintai itu sendiri.

2.2.1 Motivasi *Revenge*

Ketika seseorang marah besar kepada satu orang, ada kemungkinan orang yang marah akan melakukan balas dendam kepada orang yang dibenci. Menurut DiGiuseppe dan Tafrate (2007), seseorang yang melakukan balas dendam keadilannya telah diambil oleh seorang pelaku. Orang tersebut ingin pelaku yang mencuri keadilan darinya merasakan penderitaan yang sama seperti yang ia alami. Orang yang mencoba balas dendam merupakan orang yang titik kemarahannya sudah berada di puncak (hlm. 103).

Dari kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa penyebab orang melakukan balas dendam akibat kemarahan orang itu sudah berada di puncak. Orang itu ingin mencoba mencari keadilan yang telah diambil dan membuat sang pelaku tersebut merasakan penderitaan yang dialami oleh orang itu dengan cara balas dendam.

2.3 *Three Act Structure*

Three act structure merupakan struktur cerita yang dipakai untuk menceritakan skenario berdurasi panjang. Menurut Gulino (2012), *three act structure* dapat digunakan untuk memisahkan bagian cerita menjadi 3 bagian yang berdurasi sekitar

120 menit. 3 Bagian *three act structure* mulai dari *act* pertama yang menceritakan 30 menit awal sebuah cerita, kemudian *act* kedua yang menceritakan pertengahan cerita yang berdurasi hingga 60 menit, dan *act* ketiga yang menceritakan konflik di akhir cerita 30 menit akhir cerita skenario film panjang. Dalam *three act structure* ada pembagian struktur cerita menjadi 8 *sequences* dimana 1 *sequence* berdurasi 15 menit (hlm. 1-2).

Dari kutipan di atas, dapat diketahui bahwa *three act structure* merupakan elemen penting dalam pembangunan struktur cerita. *Three act structure* juga dapat digunakan sebagai acuan dalam pembagian struktur cerita skenario film panjang. Dalam pembuatan skenario film panjang dibagi menjadi 8 bagian yang dinamakan 8 *sequences* yang berdurasi 15 menit setiap *sequencenya*.

2.3.1 *Eight Sequences*

Eight sequences merupakan pembagian struktur cerita dengan lebih mendetail. Menurut Gulino (2012), *eight sequences* berfungsi untuk membangun konflik secara bertahap dari awal hingga akhir cerita. Setiap *Protagonist* di dalam cerita memiliki konflik yang terjadi, *protagonist* yang menghadapi konflik memilih jalan termudah untuk mencapai keinginan yang ingin dicapai sang *protagonist* dalam cerita. Namun pilihan cara mudah ini mengakibatkan tumbuhnya berbagai macam konflik baru yang membuat hero menjalani jalan yang lebih sulit.

Pembagian *eight sequences* adalah sebagai berikut:

1. *Sequence A*: Perkenalan kehidupan *protagonist* yang masih normal, sampai ia menghadapi sebuah konflik yang mengubah kehidupannya.

2. *Sequence B: Protagonist* mencoba untuk bertindak agar masalah yang dia hadapi cepat selesai, tetapi masalah tersebut malah menjadi lebih besar karena apa yang diharapkan *protagonist* tidak sesuai dengan keinginannya sehingga hal tersebut membuat konflik menjadi lebih besar.
3. *Sequence C: Protagonist* sudah mulai mengambil langkah awal untuk bertindak menyelesaikan konfliknya. Namun pemecahan masalahnya menjadi lebih besar.
4. *Sequence D: Protagonist* telah mencapai titik tengah cerita, kejadian yang terjadi di dalam *sequence D* akan bertolak belakang dengan akhir cerita. Misalnya jika di akhir cerita *protagonist* menang maka *protagonist* mengalami kekalahan kecil di dalam *sequence D* dan begitu juga sebaliknya, jika di akhir *protagonist* kalah maka *protagonist* akan mengalami kemenangan kecil di dalam *sequence D*.
5. *Sequence E: Konflik* di dalam *sequence D* berkelanjutan ke dalam *sequence E*. *Sequence E* juga merupakan *sequence* dimana karakter baru beserta *subplot* mulai muncul, tetapi *subplot* tidak harus muncul jika memang ceritanya tidak memiliki *subplot*. Resolusi di dalam *sequence E* tidak menyelesaikan konflik utama tetapi malah memunculkan konflik yang lebih besar lagi.
6. *Sequence F: Di dalam sequence F* jika *protagonist* mengalami kemenangan besar maka di *ending protagonist* mengalami kemenangan begitu juga sebaliknya jika *protagonist* mengalami kekalahan besar maka di *ending protagonist* mengalami kekalahan.

7. *Sequence G*: Merupakan kelanjutan konflik dari *Sequence F* namun konflik tersebut lebih besar. Tempo cerita di *sequence G* naik karena sudah mendekati konflik akhir. *Plot twist* muncul di *sequence G*.
8. *Sequence H*: Resolusi akhir cerita yang menentukan *protagonist* apakah dapat menyelesaikan konflik yang ia alami atau tidak (hlm. 12-14).

Dari kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa *eight sequences* berperan penting dalam membangun konflik yang terjadi di dalam cerita dari awal hingga akhir cerita. Konflik yang di alami *protagonist* yang semula kecil dapat berubah menjadi rumit seiring berjalannya cerita di dalam skenario.

2.4 *Three Dimensional Character*

Dalam membentuk sebuah karakter, diperlukan *three dimensional character* untuk dapat mengetahui karakter yang dibuat. Menurut Baloon (2005), dalam membentuk biografi karakter diperlukan tiga unsur yaitu psikologis karakter, sosiologis karakter, bentuk fisik karakter. Psikologis karakter memperlihatkan tindakan karakter saat menghadapi konflik dalam cerita. Sosiologis karakter memperlihatkan bagaimana karakter memandang dirinya dan masyarakat memandang diri karakter. Bentuk fisik dapat disesuaikan dengan konsep cerita dan profesi karakter (hlm. 41-43).

Dari kutipan di atas, disimpulkan bahwa terdapat tiga unsur utama dalam *three dimensional character* yaitu psikologis karakter, sosiologis karakter, bentuk fisik karakter. Dengan menggunakan *three dimensional character* dapat diketahui psikologis karakter, kelas sosial, bentuk fisik karakter dalam cerita. Pembentukan

karakter menggunakan *three dimensional character* harus disesuaikan dengan konsep cerita. *Three dimensional character* juga dapat membantu dalam melihat perkembangan karakter pada cerita dari awal hingga akhir cerita.

2.4.1 Psikologis karakter

Psikologis karakter adalah salah satu faktor penting yang memperlihatkan tindakan karakter saat menghadapi konflik dalam cerita. Psikologis karakter terdiri dari sifat, kondisi kejiwaan, dan mental karakter. Menurut Baloon (2005), karakter dalam cerita yang mempunyai masalah umumnya dibuat sama dengan masalah yang dimiliki manusia di kehidupan nyata. Sehingga hal tersebut membuat permasalahan yang di hadapi karakter terasa nyata dan tidak di buat-buat. Sifat pada karakter yang sekarang dipengaruhi oleh kejadian yang terjadi di masa lalu karakter. Ingatan masa lalu dan sekarang berpengaruh dalam menciptakan karakter (hlm. 68-69).

2.4.2 Sosiologis karakter

Sosiologis karakter adalah bagaimana karakter memandang dirinya dan masyarakat memandang dirinya. Sosiologis karakter dapat dilihat dari kelas sosial, pekerjaan karakter, Pendidikan karakter, kondisi tempat tinggal karakter, kondisi ekonomi, serta agama atau kepercayaan yang dipegang. Menurut Baloon (2005), kondisi sosial karakter terhadap dirinya dilihat dari karakter melihat dirinya dan masyarakat melihatnya. Masyarakat melihat diri karakter melalui faktor sosial, sehingga faktor sosial menentukan posisi dan sifat karakter dalam berkomunikasi dengan masyarakat di lingkungannya (hlm. 42).

2.4.3 Fisik karakter

Fisik karakter adalah kondisi atau keadaan manusia yang dapat dilihat langsung. Fisik karakter dapat dilihat dari umur, jenis kelamin, bentuk wajah, tinggi, berat badan, warna rambut, warna kulit, postur tubuh, dan penampilan. Menurut baloon (2005), bentuk fisik karakter dapat di buat berdasarkan pekerjaannya dan konsep cerita yang akan dibuat (hlm. 41-43).

2.5 Character Arc

Karakter dalam cerita yang berusaha menyelesaikan konfliknya entah datang dari dalam dirinya atau luar dapat mengalami perubahan dan perkembangan. Menurut Walter (2010), aturan dasar dalam melihat perkembangan karakter adalah membiarkan karakter berubah dengan kejadian yang datang dari dalam dirinya maupun dari luar dirinya. Mental dan sifat karakter akan berubah seiring berjalannya cerita, membuat karakter memiliki cara pandang baru (hlm. 84).

Menurut Sicoe, perkembangan karakter dapat dibagi menjadi 3 bagian yaitu:

2.5.1 Change Arc

Change arc merupakan perubahan yang terutama terjadi pada karakter *protagonist* dalam cerita. Perubahan tersebut dapat dilihat dari keadaan mental maupun fisik karakter, *protagonist* yang tidak memiliki kekuatan menjadi memiliki kekuatan. Perubahan ini membuat *protagonist* berkembang menjadi pribadi yang lebih baik.

2.5.2 Growth and Shift Arc

Growth and shift arc merupakan perubahan karakter dimana *protagonist* mencoba mengatasi masalah internal dalam dirinya seperti kelemahan, ketakutan, dan masa lalunya. Karakter *protagonist* yang berhasil mengatasi masalah internal dalam dirinya mengalami perubahan, berkembang dengan cara pandang yang baru dan memiliki kemampuan yang lebih baik dari sebelumnya.

2.5.3 Fall Arc

Fall arc merupakan perubahan di mana karakter *protagonist* mengalami kejatuhan akibat ia tidak mampu menyelesaikan masalah pada dirinya atau dengan orang lain. Karakter *protagonist* yang mengalami perubahan ini membuat dirinya menjadi gila, tidak bermoral dan mati.

2.6 Konflik

Dalam cerita, setiap *protagonist* akan menghadapi konflik yang terjadi di kehidupannya untuk mencapai tujuan. Menurut Bell (2012), *protagonist* dalam sebuah cerita dapat mengalami konflik yang dapat mengakibatkan kematian. Kematian yang dimaksud tidak selalu dalam bentuk fisik, namun bisa juga dalam bentuk lain yaitu psikologis dan sosiologis. Kematian dalam bentuk fisik membuat *protagonist* utama dalam cerita kehilangan nyawanya sehingga ia tidak dapat bergerak lagi. Kematian dalam bentuk psikologis membuat jiwa *protagonist* mati sehingga di dalam cerita *protagonist* mengalami gangguan jiwa dan gila.

Sedangkan Kematian sosiologis membuat *protagonist* hilang atau lenyap. Setidaknya *protagonist* harus menghadapi satu dari tiga unsur diatas (hlm. 25-26).

Dari kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa seorang *protagonist* harus menghadapi salah satu dari tiga jenis kematian tersebut. Hal tersebut mendorong *protagonist* untuk menghadapi konflik yang terjadi, selain itu *protagonist* juga menjadi lebih termotivasi untuk mencapai tujuannya.

