



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. Karakter

Menurut Dancyger & Rush (2013), terdapat tiga unsur utama dalam pembentukan karakter protagonis. Unsur yang pertama yaitu *sympathetic*, membuat penonton merasa prihatin dan simpatik terhadap karakter utama. Tahapan berikutnya adalah *empathy*, di mana sikap empati ini memiliki keterkaitan terhadap identitas karakter utama. Secara tidak sadar, unsur empati ini membuat penonton tidak hanya melihat karakter, namun mereka juga menempatkan diri menjadi karakter tersebut. *Antipathy* merupakan unsur terakhir yang membuat penonton benci terhadap karakter tersebut. Kebencian ini ditimbulkan dari tokoh yang memiliki karakter buruk, seperti tukang penipu. Namun beberapa penonton akan tetap merelasikan tokoh dengan diri mereka yang terkadang melakukan hal-hal yang buruk dalam realitas kehidupan. (hlm. 228-229)

Menurut Grove (2009), konflik dibagi menjadi dua lapisan, *lateral conflict* & *perpendicular conflict*. Lateral konflik melibatkan dua karakter yang sama-sama memiliki kekuatan untuk mencapai *goalnya* masing-masing. Dalam prosesnya, kedua karakter akan menemukan jati diri mereka masing-masing. Dua karakter ini adalah *hero* dan *opponent* yang sama-sama memiliki kekuatan tersendiri. (hlm. 70-71)

Di samping itu, *perpendicular conflict* merupakan tipe konflik yang membuat sebuah cerita memiliki makna yang dalam. Hal ini dapat terjadi oleh

bantuan karakter ke-tiga dan ke-empat. Grove menegaskan bagaimana karakter sangat berpengaruh terhadap dunia cerita secara keseluruhan. *Set* pada cerita memiliki korelasi yang sangat kuat dengan karakter. Sehingga penulis baru dapat menentukan *set* dan lokasi apabila identitas karakter sudah ditemukan. *Set* dan lokasi ditentukan berdasarkan identitas karakter pada cerita (hlm. 71-72).

Untuk membuat sebuah dunia cerita, Grove menjelaskan pentingnya pengaturan *Staging* pada sebuah cerita. Penulis yang baik mampu mencari sebuah *staging* yang dapat berkembang seiring dengan pertumbuhan cerita. *Stage* ini juga masuk ke dalam unsur sosial yang dialami dan dihadapi karakter. Terdapat beberapa elemen yang membentuk unsur sosial, seperti: *The Seasons, Holidays and Ritual, Nature, Weather, Symbol, Society, Institutions, Community, Metaphor* (hlm. 73-75).

Selain beberapa elemen tersebut, Grove menegaskan akan pentingnya penyocokan *social stage* yang sesuai dengan karakter dalam cerita. Terdapat empat hal yang perlu diperhatikan ketika membuat sebuah *social stages*, seperti tokoh *protagonist* yang memiliki keahlian khusus, antagonis yang unik, kekhawatiran penonton terhadap karakter dalam cerita, dan beberapa nilai yang didapat oleh penonton. Di samping itu, Grove menjelaskan terdapat empat jenis *social stages* yang dapat diterapkan ke dalam cerita: *wilderness and the super-hero, village and the classic hero, city and the average hero & oppressive city and the anti-hero* (hlm. 76).

A. *Wilderness and the Super-hero*

Menurut Groove, alam dalam cerita merupakan sebuah tempat yang luas dan memiliki dampak yang cukup besar. Alam juga mengancam kehidupan manusia yang hidup di dalamnya. Dalam hal ini, *hero* atau protagonis merupakan satu-satunya orang yang mampu mengalahkan kekuatan alam dan bertahan hidup. Karakter-karakter yang lemah akan meninggal dengan mudahnya. Dalam hal ini, tujuan utamanya adalah bertahan hidup, meneruskan generasi, dan memiliki hubungan baik dengan alam. Ketika karakter utama sudah mencapai puncak, dia mendapatkan pencerahan & inspirasi yang kemudian dia terapkan dalam hidupnya. Hal ini juga yang menyebabkan peraturan di dunia tersebut menjadi berubah. (hlm. 76)

B. *Village and the classic hero*

Cerita yang menggunakan konsep *village* merefleksikan pengertian mengenai baik dan jahat. *Village* merupakan sebuah desa atau kota kecil yang memiliki orang-orang dan gedung di dalamnya. Groove memberikan gambaran bahwa orang-orang yang ada di dalam kota tersebut merupakan orang-orang yang baik. Namun beberapa orang yang mencoba memasuki daerah tersebut dari luar cenderung memiliki keinginan untuk menghancurkan kota.

Groove juga menjelaskan bagaimana *hero* (tokoh utama) merupakan tokoh yang dimanfaatkan oleh orang-orang di desa tersebut. Ketika tokoh utama selesai menyelesaikan tugasnya, dia dipaksa untuk meninggalkan kota atau desa tersebut. Sehingga walaupun dia sudah berhasil menuju *goal*nya, karakter yang dimiliki

tokoh utama tidak berubah. Melainkan yang berubah adalah orang-orang di desa tersebut yang menjadi lebih tinggi tahtanya. Semua ini terjadi berkat tokoh utama yang menyelamatkan mereka dari para penyerang. (hlm. 77-78)

C. City and the Average Hero

Konsep ini menggunakan karakter utama sebagai orang yang biasa saja, tidak ada yang berbeda dengan manusia di kota tersebut. Namun hal yang kontras bisa ditemukan dengan kota yang sangat berbeda dengan gaya hidup karakter utama. Kota tersebut lebih mencerminkan kekayaan, kekuasaan, uang, dan kenyamanan. Di samping itu, karakter utama memiliki hidup yang normal, namun memiliki tujuan untuk membuat dunia menjadi lebih baik (hlm. 78).

D. Oppressive City and the Anti-hero

Jenis *social stages* ini menggambarkan kota yang padat, sempit, dan berteknologi. Hal ini ditujukan untuk memperlihatkan sulitnya hidup di kota ini. Teknologi juga membuat beberapa individu menjadi pemilik dan penguasa dunia tersebut. Karakter *anti-hero* dalam cerita ini berbeda dengan masyarakat umumnya yang hanya bisa tunduk kepada penguasa tersebut. Namun karakter mencoba untuk bertahan hidup dari buruan para penguasa. Atau bisa juga karakter utama menjadi seseorang yang anti-sosial dan tidak berani melakukan apa-apa (hlm. 79).

Menurut Groove, *social stage* tersebut harus dicocokkan dengan karakter utama. Terdapat beberapa elemen atau opsi yang dapat digunakan untuk melihat reaksi karakter dengan dunia cerita, diantaranya (hlm. 79-83):

1. *Cross Stages*

Elemen ini dapat membawa karakter dalam cerita dari sebuah tahapan sosial (*social stage*) menuju tahapan sosial lainnya. Dalam hal ini, karakter merasakan adanya perubahan lingkungan di sekitarnya sekaligus dapat membuat tahapan cerita menjadi lebih menarik. Karakter juga merasakan pengalaman atau *experience* yang berbeda ketika berada di tahapan sosial yang baru.

2. *On the Cusp* (Puncak)

Yang kedua, penulis cerita juga dapat menambahkan unsur cerita pada puncak antara kedua tahapan sosial. Hal ini ditunjukkan agar penonton dapat melihat transisi di antara kedua *social stage* tersebut. Groove menambahkan puncak ini dapat menyadarkan karakter protagonis akan apa yang benar dan apa yang salah dari lingkungan sosial yang pernah dihadapi.

3. *Find a present day parallel*

Dalam elemen yang ketiga ini, Groove menegaskan pentingnya mencari sebuah kejadian yang unik atau jarang terjadi di kehidupan nyata. Setelah menemukannya, penulis dapat memasukan unsur-unsur tersebut ke dalam cerita sebagai alasan munculnya perubahan tahapan sosial.

4. *Find a historical precedent*

Elemen ini dapat membantu penulis dalam menghubungkan atau mengaitkan kepada kejadian-kejadian asli yang sudah terjadi di masa lampau. Sehingga penonton dapat mengingat kejadian tersebut pada adegan yang dibuat oleh seorang penulis dalam skenario.

5. *Social Metaphors*

Groove menambahkan ketika sedang merancang sebuah dunia cerita, dibutuhkan perumpamaan sosial atau *social metaphor*. Fungsinya adalah agar penonton memahami dunia berdasarkan pengalaman yang pernah mereka alami atau mengerti.

6. *The Family*

Ketika membentuk sebuah cerita, elemen yang penting untuk diperhatikan yaitu *the family*. Keluarga merupakan relasi pertama bagi segala individu. Salah satu penyebab seorang karakter *protagonist* terbentuk adalah pengaruh dari keluarga. Karakter lahir dan berkembang pada tahapan ini.

7. *Hierarchy*

Dalam elemen ini, seorang penulis harus menentukan struktur kekuasaan pada keluarga karakter, seperti siapa yang bertanggung jawab, pengaruh yang terbesar, yang menggunakan kekuasaan, dan siapa yang menyalahgunakan. Sehingga penonton akan tahu keberadaan tokoh utama di antara keluarga tersebut.

8. *Municipality*

Elemen ini memperlihatkan bagaimana tempat tinggal karakter mendefinisikan kondisi karakter. Contohnya seperti rumah kecil merupakan tipe

karakter yang rendah hati. Namun rumah yang mewah menggambarkan orang yang memegahkan diri. Hal ini juga membantu penonton dalam memahami *social stage* dari karakter.

9. *Wilderness/Village*

Hutan belantara dan pedesaan merupakan lokasi yang sering digunakan untuk menggambarkan sebuah situasi yang kontras. Di mana pedesaan terdapat bangunan dan rumah-rumahan kecil. Selain itu terdapat juga beberapa pagar kayu demi keamanan dari ancaman yang berasal dari hutan belantara. Rakyat pada desa ini sangat bergantung pada tokoh utama karena jumlah mereka yang sedikit dan rentan akan bahaya dari luar.

10. *Town*

Ketika rakyat makin banyak dan sukses, tingkatan sosial akan naik menjadi perkotaan. Terdapat gedung-gedung tinggi yang lebih tinggi dari pedesaan. Namun kota ini masih relatif kecil yang menjadikan setiap individu masih dapat berkomunikasi di tempat umum. Kota kecil ini biasanya dikelilingi oleh alam sekitar yang masih belum sepenuhnya dibangun. Setiap karakter yang hidup di kota kecil ini sangat menghormati alam disekitarnya.

11. *City*

Kota merupakan tempat yang dapat memperlihatkan kontras sang pemilik kekuasaan dan yang tidak. Terdapat beberapa tempat yang dapat digunakan sebagai unsur naratif. Tidak seperti pedesaan yang hanya memiliki satu bangunan, kota memiliki gedung tinggi yang didalamnya terdapat beberapa ruangan-ruangan. Kegunaan setiap ruangan pun berbeda, dan mereka tidak selalu harus

berkumpul untuk berkomunikasi. Melainkan mereka akan menggunakan handphone sebagai alat komunikasi.

12. *Pain*

Elemen terakhir adalah pain, di mana apa yang dirasakan oleh karakter, harus dapat diterima oleh penonton. Dalam hal ini, penulis harus mengetahui rasa sakit seperti apa yang sudah pernah dialami oleh penonton.

2.2. *Storyworld*

Menurut Truby (2008), seorang penulis skenario yang baik mampu membuat dunia cerita yang dapat terhubung dengan karakter-karakter yang ada dalam cerita. Hal ini akan mempengaruhi karakter, *plot*, tema dan dialog dalam cerita. Elemen visual menurut Truby yang paling berdampak pada penonton adalah dunia cerita itu sendiri. Pembuatan *storyworld* dapat dikatakan sebagai pembentukan dunia pada cerita. Namun dunia baru dapat dibuat setelah terbentuknya karakter pada cerita (hlm. 145).

Truby menegaskan ketika karakter sudah terbentuk, langkah selanjutnya adalah membuat dunia yang cocok dengan karakter. Dunia karakter akan berdampak pada keseluruhan cerita, termasuk menuntun karakter dalam menjalankan cerita. Truby menyebutkan korelasi antara karakter dengan dunianya disebut juga *objective correlative*. Beliau mengatakan sebuah cerita akan gagal apabila memiliki *storyworld* yang kuat, namun tidak cocok dan pas dengan karakter. Untuk menambah perincian terhadap pembentukan dunia dalam cerita,

terdapat empat elemen yang terdiri dari *the land, man made spaces, technology, & time* (hlm. 145-156).

2.2.1. *The Land (Natural Setting)*

Truby menjelaskan unsur *The Land* dapat ditentukan oleh penulis skenario sesuai dengan kebutuhan cerita itu sendiri. *Natural setting* ini harus bisa menyampaikan *story line, character* dan *theme* dengan baik. Beberapa contoh seperti *Ocean, Outer space, Forest, Jungle, Dessert and Ice, Island dan Mountain* merupakan tempat yang direkomendasikan oleh Truby. Tempat-tempat tersebut jarang dikunjungi dan digali lebih dalam oleh manusia pada umumnya. Sehingga penulis skenario dapat menentukan konflik imajinatif yang mungkin saja terjadi di tempat-tempat tersebut (hlm. 156-162).

Dalam *Natural Settings*, terdapat unsur *weather* atau cuaca. Unsur ini dapat membuat *strong feelings* kepada *audience* untuk membangun sebuah emosi. Korelasi antara cuaca dan emosi dijabarkan oleh Truby sebagai berikut (hlm. 162):

1. Petir yang menyambar: Menandakan teror, kematian, kemarahan.
2. Hujan: Menandakan kebosanan, kesedihan, kesendirian, kenyamanan
3. Kabut: Menandakan kebingungan dan misteri
4. Matahari: Kebahagiaan, fun, kebebasan, atau ketidaknyamanan di bawah situasi yang gembira.
5. Salju: Ketenangan dan kematian yang sunyi

Unsur korelasi ini hanya unsur klasik, namun Truby menegaskan untuk mencoba menggunakan unsur ini dengan cara yang unik dan di luar ekspektasi yang mengejutkan (hlm. 163).

2.2.2. *Man Made Spaces (People)*

Truby juga menjelaskan mengenai unsur yang kedua, yaitu *people/man made spaces*. Unsur ini mendefinisikan bagaimana karakter berinteraksi dengan orang di sekitarnya. Unsur yang pertama yaitu *The House*, di mana karakter berinteraksi dengan keluarga atau kekasihnya yang bersifat *intimate*. Biasanya *The house* ditempatkan pada awal cerita. Rumah ini membuat karakter dapat keluar dan masuk ke dunia yang sesungguhnya (hlm. 163).

Yang kedua adalah unsur *Warm House* yang menggunakan teknik *Buzzing Household* yang dikemukakan oleh Pieter Brueghel. Di mana seluruh individu pada rumah tersebut sibuk dengan urusannya masing-masing. Teknik ini sering digunakan apabila ingin membangkitkan masa lalu penonton bersama keluarga yang hangat di dalam sebuah rumah besar (hlm. 164).

Unsur yang ketiga yaitu *Casablanca* yang sering digunakan dalam film *fantasy & science fiction*. *Casablanca* merupakan film yang sangat *iconic* terhadap penggambaran *storyworld*. *Casablanca* memiliki bar yang unik baik dalam unsur *dystopia* maupun *utopia*. *Dystopia*: semua orang di film tersebut ingin keluar dari sebuah tempat. *Dystopia* juga menceritakan tentang serakah, uang, sinisme, ego, dan keputusan. Namun di satu sisi, bar ini juga merupakan

Utopia, di mana semua karakter dalam cerita merasa nyaman menghabiskan waktu di bar ini (hlm.165).

Truby juga menjelaskan mengenai kendaraan yang digunakan oleh karakter utama. Kendaraan bisa bermacam-macam, mulai dari kereta, pesawat, hingga bis. Semakin besar kendaraannya, semakin mudah juga tokoh yang menghambat protagonis ikut serta dalam perjalanannya. Menurut Truby, untuk membuat dua *subworlds* dalam dunia cerita, sebuah skenario harus memiliki *passageway* sebagai jembatan antara dua dunia tersebut. Tentunya dalam hal ini *passageway* dapat berguna apabila kedua *subworld* memiliki perbedaan yang besar. Dalam hal ini, banyak contoh yang menggunakan *passageways* klasik, seperti cermin, lemari, lukisan, layar komputer, hingga televisi (hlm.169 - 175).

Passageways memiliki dua fungsi, pertama membawa karakter dari satu tempat ke tempat yang lainnnya. *Passageways* juga berperan sebagai ruang dekompresi yang menjadi transisi bagi penonton dari realitas dunia, menuju dunia fantasi. *Passageway* memberi tahu penonton bahwa *rules of the storyworld* akan berubah secara drastis. Sehingga dapat memberikan perspektif baru mengenai hal-hal kecil yang dapat menjadi sesuatu yang besar di dunia yang baru (hlm. 176).

2.2.3. Technology (Tools)

Teknologi merupakan elemen penting pada *storyworld* khususnya pada *genre science fiction* dan *fantasy*. Aliran *science fiction* membutuhkan teknologi spesifik yang nantinya akan menjadi sumber permasalahan bagi manusia di dalam cerita. Dalam hal ini, pembahasan mengenai *science fiction* sendiri lebih mengarah

kepada evolusi manusia secara *universal*. Sehingga pusat pembahasan cerita terletak pada hubungan antara teknologi dan manusia (hlm. 176).

Truby mencontohkan bagaimana tongkat sihir merupakan *symbol* dari pengendalian karakter itu sendiri. Bagaimana karakter itu menggunakan kemampuannya untuk melakukan hal baik atau hal yang jahat. Dalam hal ini, Truby menggunakan unsur teknologi sebagai *tools* atau alat yang memiliki kuasa atau kekuatan, bahkan ketika karakter terjebak dalam sebuah sistem (hlm. 177).

2.2.4. *Time in the Story World*

Truby menegaskan ketiga unsur di atas sudah dapat menghubungkan *storyworld* dengan *protagonist*. Namun terdapat unsur yang terakhir, yaitu *time*. *Time* menurut Truby tidak bisa didefinisikan sebagai masa depan dan masa lalu, namun *natural*. Dalam hal ini, penggambaran masa depan bukan dengan cara memprediksikan apa yang akan terjadi di masa depan, bagaimana bumi di masa depan. Penulis dapat menempatkan cerita di masa depan, namun masih mencerminkan abstraksi-abstraksi yang ada pada jaman sekarang agar penonton dapat memahaminya (hlm. 184).

Waktu yang *natural* dalam *storyworld* dibagi menjadi beberapa teknik, yaitu *seasons*, *holidays*, *the single days*, dan *the time endpoint* (hlm. 184-185).

1. *Seasons*

Season merupakan teknik penempatan cerita pada sebuah momen dengan alasan atau makna tertentu terhadap penontonnya. Truby mencotohkan sebuah metode penghubung antara *season* dengan drama:

Tahap 1: *Summer*: Karakter mengalami masalah

Tahap 2: *Fall*: karakter mulai menurun/jatuh

Tahap 3: *Winter*: Karakter jatuh (*lowest point*)

Tahap 4: *Spring*: Karakter berhasil terhindar dari masalah dan bangkit.

Metode ini dapat diadaptasi sesuai dengan kebutuhan cerita, bisa saja karakter mulai jatuh pada *season spring*, dan bangkit di *season winter* (hlm. 185-186).

2. *Holidays and Rituals*

Teknik ini dapat membantu penyampaian ekspresi dan *pacing* pada cerita. Dalam hal ini, penulis dapat menggunakan *event* yang *dramatik* seperti pengambilan *event* natal. *Event* ini harus memiliki keterkaitan personal dan sosial tersendiri terhadap karakter dalam cerita. Oleh karena itu, penggunaan teknik ini membutuhkan pengertian mengenai filosofi yang melekat pada *event* atau ritual tersebut (hlm. 186-187).

3. *Single Days*

Teknik keempat yang dikemukakan oleh Truby yaitu penggunaan teknik *single day* yang menggunakan konsep 12 jam pada keseluruhan cerita. Sehingga cerita akan dibatasi pada satu hari atau satu malam. Dalam hal ini, penonton akan merasakan *urgency* yang semakin naik oleh karena waktu yang hampir habis (hlm. 188).

Variasi dari teknik ini adalah *The perfect Day*, yang merupakan penggabungan antara teknik 12 jam (*single days*) dengan *communal activity*.

Communal activity adalah waktu-waktu krusial pada momen *utopia*. Hal ini memperkuat perasaan mengenai apapun yang berjalan sesuai dengan rencana secara natural (hlm. 189).

4. *Time Endpoint*

Time endpoint merupakan teknik yang memberi tahu penonton akan sebuah aksi yang harus selesai pada batas waktu yang sudah ditentukan. *Time endpoint* ini akan memberikan manfaat penyampaian narasi yang *intense* dan juga *action* yang cepat. Aksi ini dapat dibilang lebih cepat dibanding teknik 12 jam.

Penulis dapat memainkan ratusan karakter yang berinteraksi secara bersamaan tanpa menghentikan unsur naratif yang terus berjalan. Meskipun *time endpoint* sangat *intense*, selain membuat penonton semakin menduga-duga apa yang akan terjadi selanjutnya, mereka akan *relax* dan menikmati berjalannya sebuah cerita (hlm. 190).

Untuk membuat *storyworld* semakin nyata, Truby menerapkan beberapa hal yang menjadi elemen pembentuk struktur dari *storyworld* itu sendiri, diantaranya: *Weakness and need; Desire; Opponent; Apparent defeat or temporary freedom; Visit to death; Battle; Freedom or slavery* (hlm. 191-192).

Pembuatan *storyworld* menurut Herman (2009) mengacu pada unsur-unsur dunia aslinya. Hal ini akan membantu seorang penulis skenario dalam membentuk dunia sesuai dengan kebutuhan cerita. Beliau mengidentifikasi lima tahapan dalam pembentukan dunia, yaitu (hlm. 106-110):

1. *Composition & Decomposition*: Merupakan tahapan menganalisis dan mengadaptasi budaya tertentu ke dalam cerita. Hal ini berfungsi untuk memperlihatkan bagaimana keadaan sosial masyarakat pada dunia cerita.
2. *Weighting*: Merupakan tahapan yang menganalisis bagaimana terjadinya pergeseran nilai dari waktu ke waktu. Dunia berkembang dari orang-orang yang sangat mengandalkan agama, menjadi sangat mengandalkan teknologi dan mulai meninggalkan agama.
3. *Ordering*: Merupakan cara orang awam dan para ahli memandang hewan & tumbuhan (*tacsonomy*) dengan berbeda. Contohnya ketika seorang ahli yang mengetahui tumbuhan tersebut beracun sehingga memarahi seorang anak sekolah yang ingin menyentuhnya.
4. *Deletion and Supplemantation*: Setiap individu memiliki tujuan untuk hidup, hingga berakhir mati. Ketika individu tersebut pergi dari dunia, akan ada kemungkinan individu baru untuk mengisi kekosongan tersebut. Hal ini tidak hanya manusia, tapi makhluk hidup lainnya termasuk serangga.
5. *Deformation*: Dua sudut pandang yang berbeda melengkapi satu sama yang lain. Teori baru muncul untuk mengkoreksi atau melihat teori yg lama dari sudut pandang yg berbeda.

2.3. Konflik

Menurut Mckee (1997), sebuah cerita bergerak oleh karena konflik. Cerita juga harus menarik perhatian, terfokus kepada cerita, dan kemudian cerita mengalir melalui waktu tanpa kesadaran akan berlalunya waktu. Konflik dalam cerita membuat hilangnya elemen waktu. Karena konflik sudah melibatkan pikiran dan emosi kita ketika menonton film. Ketika konflik berakhir, penonton akan kembali sadar akan waktu tersebut. (hlm.210-211)

Film James Bond merupakan contoh yang menggunakan *extra-personal conflict*, di mana dia tidak memiliki *inner conflicts*. Namun karakter ini tetap membutuhkan pengenalan sosial yang membuat keberadaannya di antara manusia-manusia lain. Dalam film James Bond, banyak sekali diperlihatkan bagaimana dia bertemu dengan prajurit, asasin, perempuan, karakter pembantu, dan beberapa orang lainnya. Karakter-karakter atau orang-orang inilah yang membuat konflik antara Bond dan *Society* menjadi lebih *powerful* (hlm.213-214).

McKee menambahkan konflik pada film *horror*, *action*, dan *fantasy* hanya akan menggunakan *layer extra-personal conflict*. Di mana karakter tidak memiliki *inner conflicts*, segala sesuatu datang dari dunia yang dihadapi oleh karakter. Tidak hanya itu, film yang menggunakan konflik ini cenderung memiliki *setting* dan lokasi yang beragam. Film seperti ini membutuhkan *environment* yang terus berubah dari satu tempat ke tempat lainnya. *Environment* yang terus berganti ini membuat konflik semakin naik dari tempat ke tempat. (hlm.213-214)

Ketika seorang karakter mengejar keinginannya, pasti tidak langsung mendapatkannya. Terdapat beberapa rintangan yang muncul akibat aksi yang dilakukan oleh karakter ketika mengejar keinginannya tersebut. Aksi yang dilakukan oleh karakter memicu level *social/environmental* konflik menjadi naik. Sehingga menghalangi keinginannya untuk mendapatkan goalnya (hlm. 208).

Hal ini menimbulkan sebuah *gap* atau jarak antara ekspektasi dan hasil. Pada poin ini, penonton merasa tidak ada jalan untuk kembali. Menurut Mckee, sebuah cerita tidak boleh mundur menuju konflik yang intensitasnya lebih rendah, namun harus semakin maju menuju tindakan akhir di mana penonton tidak bisa membayangkan yang lain (hlm. 209).

Menurut Mckee, dunia karakter merupakan sebuah lingkup yang menandakan keberadaan karakter. Hal ini juga mengukur seberapa tinggi konflik yang akan dialami oleh karakter. Dunia karakter terbagi menjadi 3 lapisan, *inner conflict*, *personal conflict*, dan *extra-personal conflicts* (hlm. 145).

1. *Inner Conflict* terdiri dari mind, body, self & emotion. Segala sesuatu yang berasal dari dalam karakter tersebut.
2. *Personal Conflict* merupakan hubungan social karakter terhadap manusia di sekitarnya. Terdiri dari family, lover, dan juga friends.
3. *Extra-personal Conflict* merupakan konflik yang berasal dari luar hidup karakter dan sangat bertentangan dengan karakter utama. Konflik ini terdiri dari tiga elemen, *individuals in society*, *social institution*, dan *natural environment*. *Natural environment* dalam hal ini mencakup *time*, *space*, dan setiap objek di dalamnya (hlm.146-147).

Menurut Seger (2010), konflik dalam cerita dapat muncul dalam berbagai bentuk dan ukuran. Hal ini mengacu pada genre film yang berbeda-beda. Sebuah skenario menjadi menarik apabila memiliki konflik lebih dari satu jenis. Terdapat enam jenis konflik menurut Seger (hlm. 252-259):

a. Inner Conflict

Merupakan konflik yang terjadi ketika seseorang tokoh tidak percaya diri dengan diri mereka sendiri. Seger (2010) menegaskan konflik ini datang dari dalam diri tokoh. Namun terdapat beberapa cara untuk menunjukkan konflik ini kepada penonton. Pertama-tama, skenario akan menggunakan *voice over* atau kalimat penjelas lainnya. Cara yang kedua adalah dengan mengekspesikannya kepada orang lain.

Seperti halnya seseorang ayah yang baru saja kehilangan pekerjaan memarahi istri dan menendang anjingnya. Dalam hal ini, dapat kita ketahui seseorang yang mengalami *inner conflict* cenderung memproyeksikan kemarahannya pada seseorang atau sebuah benda (hlm. 253-254).

b. Relational Conflict

Seger (2010) menambahkan konflik *relational* terjadi karena karakter protagonis dan antagonis yang sangat bertentangan dan memiliki tujuannya masing-masing. Kekuatan kedua karakter ini sama-sama kuat. Ketika mereka saling adu satu dengan lainnya, konflik juga akan semakin naik hingga ke puncak.

Cerita dengan konflik ini akan memperlihatkan pertentangan yang sangat kuat, namun dramatis (hlm.255).

c. Societal Conflict

Konflik ini menurut Seger (2010) melibatkan seseorang dengan sebuah kelompok. Pada umumnya, tokoh tersebut menentang adanya kelompok yang merugikan orang banyak, termasuk dirinya. Dalam hal ini, kelompok dapat berupa pemerintah, militer, korporat, yang memiliki kekuasaan besar atas dunia yang dihadapi oleh karakter utama. Tentunya karakter utama harus mencari cara agar menghentikan kelompok tersebut. Tidak hanya kelompok besar, konflik-konflik kecil pada *societal conflict* dapat diperlihatkan melalui relasi karakter dengan orang di sekitarnya (hlm.255-256).

d. Situational Conflict

Menurut Seger (2010) sejak tahun 1970, banyak film yang menggunakan bencana alam sebagai konflik utama pada cerita. Dalam konflik seperti ini, karakter utama harus siap menghadapi situasi di ambang hidup dan mati. Bencana alam pun beragam, dari bencana alam, banjir masal, gedung tinggi yang terbakar, dan lain sebagainya. Dalam hal ini, karakter utama diperlihatkan tidak siap terhadap situasi yang akan menimpanya. Konflik *situational* ini juga memiliki hubungan dengan konflik relasional, di mana karakter tidak sendirian dalam menghadapi situasi ini.

Terdapat beberapa karakter lain yang memiliki sudut pandang berbeda dalam menghadapi situasi. Unsur relasional ini semakin memuncak ketika mencari cara untuk bertahan hidup menurut caranya masing-masing. Beberapa karakter akan panik layaknya seperti manusia, namun terdapat seorang karakter yang menjadi panutan bagi setiap karakter tersebut.

Menurut Seger, konflik situasional ini tidak akan menarik apabila karakter hanya berusaha bertahan hidup sendirian. Melainkan harus terdapat unsur relasional yang dalam, seperti menggunakan unsur keluarga sebagai relasi tokoh utama. Pertentangan atau konflik dalam keluarga tersebut sangat beragam, baik dari perselisihan, meninggalkan kerabat yang sekarat, atau perbedaan pendapat antara orang tua dengan anak.

Dalam setiap situasi yang intens, konflik keluarga dapat diperlihatkan pada cerita. Tanpa konflik relasional ini, konflik situasional akan sulit dipertahankan dalam waktu yang lama pada cerita. Perjalanan karakter melawan alam harus diimbangi dengan penggunaan unsur relasional agar cerita tetap dapat dinikmati oleh penonton (hlm.256-258).

e. Cosmic Conflict

Konflik ini digunakan ketika Seger (2010) melibatkan tokoh utama dengan kekuatan supernatural. Kekuatan yang dimiliki oleh antagonis ini melebihi segalanya dalam dunia ini. Supernatural atau *cosmic force* dapat digambarkan seperti Tuhan atau Iblis yang menyerupai manusia. Kekuatan ini menimbulkan permasalahan pada manusia dalam dunia cerita, termasuk kehidupan karakter

utama. Hal ini yang menyebabkan karakter utama harus bergerak dan menghadapi antagonis (hlm.258).

f. Us versus Them Conflict

Seger (2010) mengutarakan tipe konflik ini melibatkan dua kelompok yang saling berbeda pendapat. Dalam hal ini, setiap kelompok memiliki satu tokoh yang mewakili kelompok tersebut. Sehingga konflik akan lebih fokus kepada kedua karakter, yaitu protagonis dan antagonis. Mereka menjadi representatif perwakilan setiap kelompok.

Konflik ini digunakan ketika ada beberapa orang yang ingin menutupi kejahatan, namun ada kelompok yang cenderung mengekspos kejahatan. Dalam hal ini, *us* atau kita merupakan tokoh yang ingin melawan kejahatan, dan *them* atau mereka merupakan sekelompok yang harus dikalahkan (hlm.259).

Menurut Susan (2014), manusia merupakan makhluk konflikis yang secara sukarela maupun terpaksa terlibat dalam pertentangan dan persaingan. Konflik juga dapat dikategorikan sebagai persepsi tentang perbedaan kepentingan (*perceived divergence of interest*). Susan menjelaskan konflik memiliki skala yang berbeda-beda.

Pertama-tama yaitu konflik antar-manusia (*interpersonal conflict*), konflik antar-komunitas yang serupa (*intergroup conflict*), konflik antar kelompok yang berbeda (*vertical conflict*), dan konflik antarnegara (*interstate conflict*). Toleransinya pun berbeda-beda, mulai dari konflik yang dapat dikelola secara bijaksana, sampai yang menghadirkan kekerasan (hlm. xxiii-xxiiv).

2.4. *Plot*

Menurut McKee (1997), *plot* merupakan sebuah *pattern* atau pola dari sebuah kejadian yang bergerak seiring waktu sehingga membentuk rangkaian cerita. *Plot* mengarahkan cerita melewati berbagai masalah yang terus bercabang menuju resolusi yang tepat. Dalam hal ini pemilihan peristiwa dan waktu dalam *plot* ditentukan oleh penulis skenario sendiri (hlm. 42-43).

McKee (1997) menambahkan prinsip *Classical Design*, merupakan pembangunan cerita yang melibatkan protagonis dalam menghadapi pengaruh dari luar yang menghalangi keinginannya dalam sebuah perjalanan waktu. *Classical design* ini disebut juga *Archplot*. McKee menjabarkan *Archplot* menjadi beberapa elemen: (hlm. 43-46)

1. *Causality*
2. *Closed Ending*
3. *Linear Time*
4. *External Conflict*
5. *Single Protagonist*
6. *Consistent Reality*
7. *Active Protagonist*

Selain *archplot* yang merupakan *classical design*, terdapat juga *minimalism* atau *miniplot*. *Miniplot* terdiri dari:

1. *Open Ending*
2. *Internal Conflict*

3. *Multi-Protagonis*

4. *Passive Protagonist*

Unsur yang terakhir yaitu *anti-structure* atau *antiplot*, terdiri dari:

1. Coincidence

2. Nonlinear Time

3. Inconsistent Realities

Menurut Gulino (2013), penulis merencanakan sebuah drama yang terjadi pada skenario, namun jangan sampai skenario terlihat direncanakan. Beliau menyarankan untuk menggunakan beberapa kejadian yang tidak disengaja mempengaruhi *protagonist*. Hal ini akan menambah unsur keingintahuan dan kecurigaan penonton terhadap drama tersebut. Kejadian tersebut dapat dibuat dalam bentuk sebuah urutan atau *sequence*, yang nantinya akan menjadi petunjuk bagi penulis. *Sequence* pada skenario harus memiliki pertanyaan dramatik yang berbeda-beda pada setiap bagian untuk menghasilkan sebuah ketegangan dan bukan direncanakan (hlm. 12-13).

Gulino (2013) menjelaskan penyusunan cerita dalam sebuah urutan atau *sequence* dapat membuat penonton menduga-duga kejadian selanjutnya. Urutan ini dapat membantu penulis dalam membuat skenario yang berdurasi di atas enam atau sembilan puluh menit layaknya film panjang. Untuk membuat karakter mencapai tujuannya, seorang penulis harus memberikan *objective* agar sulit dicapai. Terkadang *objective* yang mudah untuk didapatkan membuat kurangnya

durasi cerita untuk sebuah skenario film panjang. Dalam hal ini, Gulino menjabarkan delapan urutan atau 8 *sequence* untuk digunakan sebagai rangkaian atau pembabakan sebuah skenario, yaitu sebagai berikut (hlm. 13-14):

1. *Sequence A*

Sequence A merupakan pembabakan *Status Quo* dan *Inciting Incident*. Menurut Gulino, *Status Quo* merupakan keadaan normal dari cerita tersebut. Terlihat bagaimana kehidupan karakter, kehidupan di sekitar karakter, dan keseharian karakter. Pada *sequence A* ini juga memperlihatkan sebuah *inciting incident*, di mana ada sesuatu pemicu yang membuat karakter bergerak. Pergerakan karakter dalam hal ini hanya ingin melangkah ke *sequence* yang baru (hlm. 14).

2. *Sequence B*

Sequence B memperlihatkan bagaimana karakter sudah melangkah ke situasi yang baru. Situasi tersebut berbeda dengan kehidupan normal pada *sequence A*. Dalam hal ini, karakter sudah tidak bisa kembali ke masa normal dan memiliki sebuah tujuan yang baru. *Sequence* ini disebut juga *predicament*, di mana masalah karakter semakin besar. Setelah tahap *predicament*, karakter utama mengalami tahapan *lock-in* karena tidak bisa kembali menuju kehidupan normal (hlm. 15).

3. *Sequence C*

Menurut beliau, *sequence C* merupakan masa yang disebut juga *first obstacle* dan *raising the stakes*. *First obstacle* dalam hal ini merupakan konflik pertama atau *obstacle* yang harus dihadapi oleh protagonist. Pada *sequence* ini juga diperkenalkan sebuah subplot yang membuat pertarungan semakin tinggi, beliau menyebutnya sebagai *raising the stakes* (hlm.15).

4. *Sequence D*

Sequence D menurut Gulino merupakan titik tengah dari sebuah cerita di skenario film panjang, sehingga disebut juga *first culmination* atau *midpoint*. Pada tahapan ini, karakter diberikan sebuah kemenangan semu dan hampir mendapatkan tujuan utamanya. Terkadang dalam *sequence D*, karakter mungkin dapat meraih tujuannya, namun lupa dengan kebutuhannya (hlm.15-16).

5. *Sequence E*

Sequence E merupakan tahap ke lima yang disebut juga *Rising Action* dan hadirnya *subplot*. Dalam hal ini, karakter kembali jatuh dan biasanya bertemu dengan karakter lainnya yang sangat berdampak pada cerita ini. Hadirnya karakter lain itu disebut juga *subplot*. Sehingga membuat karakter yang mengira sudah hampir mendapatkan tujuannya jatuh pada *sequence* ini (hlm.16).

6. *Sequence F*

Gulino menyebut *sequence F* ini sebagai *main culmination* atau permasalahan yang utama pada cerita ini. *Sequence* ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu *stake raised*, dan *last alternatives*. *Stake raised* adalah ketika intensitas yang

dihadapi karakter semakin tinggi, membuat penonton merasa *protagonist* sudah gagal dan tidak akan bisa mendapatkan tujuannya. Dapat disebut juga sebagai titik terberat yang dialami oleh karakter. Setelah itu, terdapat bagian *last alternatives*, di mana merupakan salah satu opsi terakhir yang dimiliki oleh *protagonist* (hlm. 16-17).

7. *Sequence G*

Sequence G merupakan sequence yang menentukan karakter sudah mendapatkan sesuatu atau kehilangan sesuatu, Gulino menyebutnya *new exposition* atau *new tension*. Setelah itu, terdapat juga bagian penting dari sebuah cerita yaitu *twist*, di mana penonton mengira cerita sudah selesai, namun ternyata belum. Terkadang bagian ini memperlihatkan karakter yang berubah dan sebenarnya karakter melupakan kebutuhannya (hlm.17).

8. *Sequence H*

Sequence H merupakan resolusi dari cerita ini. Gulino menambahkan, terkadang sebuah skenario dapat memperlihatkan karakter yang tidak mendapatkan tujuannya di akhir cerita. Hal ini tergantung dari kebutuhan dan keinginan penulis skenario (hlm. 18-19).