



### **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 III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1. Gambaran Umum**

Penelitian ini akan dilandasi pada beberapa teori dasar yang menjadi acuan penulis untuk menulis skenario film panjang *Underworld*. Teori *storyworld* menurut John Truby akan digunakan untuk membuat sebuah dunia karakter. Dalam hal ini dunia karakter tidak hanya sekedar sebuah *setting*, namun bagaimana dunia tersebut lebih hidup dan memiliki arti tertentu di setiap adegan. Selain itu terdapat juga teori *extra-personal conflict* menurut Robert Mckee dan juga *situational conflict* yang dikemukakan oleh Seger (2010). Kedua teori, baik *extra-personal conflict* maupun *situational conflict* memiliki definisi yang sama, yaitu bagaimana alam atau dunia karakter menjadi konflik bagi karakter itu sendiri (hlm. 24-25).

Penulis akan menggunakan metode kualitatif melalui studi literatur yang dikemukakan oleh Neuman (2014) mengenai riset. Neuman mengatakan sebuah penelitian dilandasi pada 7 tahapan: memilih topik; mempersempit pembahasan yang spesifik; mencari literatur; mengumpulkan data, menganalisis data; menginterpretasikan data; menginformasikan hasil penelitian. Penulis juga menggunakan *external consistency*. Menurut Neuman (2014) *external consistency* merupakan cara untuk mendapatkan data kualitatif yang dapat dipercaya dengan memakai dua atau lebih sumber informasi (hlm. 335).

Secara spesifik, penulis menggunakan tiga elemen pada metode penelitian menurut Neuman yaitu *interaction effect*, *proposition*, dan *cross-tabulation*. Efek interaksi merupakan gabungan antara dua variabel yang berbeda namun dapat berjalan bersamaan. Efek yang ditimbulkan dari gabungan ini jauh lebih baik dibandingkan hanya satu variabel saja yang jalan. Di samping itu, *proposition* merupakan teori sosial yang menyatakan dua variabel memiliki keterkaitannya satu dengan yang lainnya. *Cross-tabulation* merupakan penempatan dua variabel ke dalam tabel prediksi. Tabel ini akan menunjukkan kemungkinan-kemungkinan dari hasil *crossing* antara dua variabel tersebut. Tiga elemen ini menjadi metode bagi penulis untuk membuat variabel teori *storyworld* ke dalam variabel konflik *external* dalam cerita.

### **3.1.1. Sinopsis Film *Underworld***

BEN (35) merupakan seorang ketua badan peneliti negara yang memiliki seorang istri yang sedang hamil bernama MICHELLE (30). Mereka tinggal di sebuah kota sentral yang bernama Kota Bakulapura. Dikarenakan kepadatan penduduk yang terjadi di tahun 2045, kota sentral dilanda overpopulasi dan kekurangan minerals sebagai bahan pangan utama.

Oleh karena itu, pemerintah meminta Ben & Team untuk memindahkan kota sentral ke kota Qualamjana milik pemerintah sekaligus mencari stok minerals. Apabila mereka tidak selesai dalam 20 hari, pemerintah merencanakan untuk menggugurkan setiap bayi dalam kandungan. Ben bersama rekannya yaitu

HARRY (24) dan pemerintah lainnya berangkat menggunakan dua helikopter dengan peralatan dan mesin berteknologi lengkap.

Ketika mendarat di kota tersebut, sebuah benteng besi yang bermunculan di setiap sudut kota. Membuat mereka terjebak dan tidak bisa keluar dari kota Qualamjana. Beberapa pemerintah yang mencoba keluar semuanya mati, menyisakan Ben dan Harry di kota tersebut. Anehnya terdapat sekelompok warga bermunculan dari kota yang seharusnya mereka sudah diimigrasikan oleh pemerintah ketika tertangkap membangun kota tanpa izin 30 tahun yang lalu. Mereka benci terhadap pemerintah lalu mengurung Ben & Harry di sebuah penjara berteknologi.

Dengan menggunakan cara yang konvensional, mereka berhasil keluar dan mendapati bahwa seluruh warga adalah robot yang terlihat seperti manusia. Setelah berhasil membasmi para robot, terdapat seseorang yang tergeletak mengaku bahwa ia adalah manusia yang bernama Mike. Pada awalnya Ben menolak dan ingin membunuhnya. Tetapi ia memberi tahu sebuah informasi yang menyatakan ada seseorang yang membuat sesuatu di dalam gunung.

Dalam perjalanannya, mereka melewati beberapa rintangan seperti waktu yang tiba-tiba berjalan dengan cepat. Kemudian hujan deras secara tiba-tiba mengguyur kota, mengakibatkan banjir yang merusak peralatan dan mesin berteknologi untuk mempersiapkan kota sentral. Mereka juga menutupi segala CCTV yang selama ini memantau keberadaan mereka.

Setelah masuk ke gunung yang diberitahu oleh Mike, mereka melihat sebuah kota *underworld* yang penuh dengan teknologi, bersih, dan sangat berbeda

dengan keadaan dunia di atas. Terdapat juga stok minerals yang melimpah. Pemilik *underworld* tersebut bernama Qayin, yang merupakan ayah dari Ben. Qayin benci terhadap pemerintah yang dulunya mengimigrasikan warga Qualamjana termasuk Ben ketika umur 15 tahun. Namun Qayin sedang berada di hutan dan tidak diimigrasikan oleh pemerintah. Karena kesal, ia membangun sebuah dunia selama 30 tahun dengan bantuan para robot.

Ben menolak tawarannya untuk tinggal bersamanya yang membuat Qayin meminta para robot untuk mengurung mereka. Ben dan Harry berhasil bersembunyi di sebuah ruangan *control room* yang dapat mengontrol cuaca, bencana, waktu dan para robot. Mereka juga melihat ternyata selama ini mereka diawasi oleh Qayin sejak mendarat.

Tidak lama kemudian, tentara pemerintah berhasil mendarat di Qualamjana berkat pengorbanan Harry yang mati ketika menghack *control room*. Dengan bantuan tentara, Ben berhasil menangkap Qayin yang hampir saja meledakkan *Underworld* karena tidak ingin diketahui oleh pemerintah. Akhir cerita Ben berhasil memindahkan kota sentral ke *Underworld* dengan minerals yang melimpah dan istrinya Michelle tetap dapat melahirkan.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

Penulis merupakan seorang penulis skenario yang merancang skenario film panjang dari awal hingga akhir. Penulis sebagai seorang mahasiswa memiliki tanggung jawab untuk meneliti bagaimana *storyworld* dapat menjadi konflik utama sebuah skenario film panjang.

### 3.2. Tahapan Kerja

Tahapan Berikut ini merupakan tahapan yang penulis lewati ketika menulis skenario film panjang *Underworld* dengan waktu kurang lebih 1 tahun pengerjaan bersamaan dengan penulisan skripsi:

1. Menentukan ide cerita dan topik

Pada tahapan ini, penulis membuat ide cerita yang mencakup *logline*, *statement*, dengan *genre science fiction*. *Logline* yang terpilih yaitu seorang peneliti ditugaskan oleh pemerintah untuk memindahkan kota sentral ke tempat yang lebih aman, namun terdapat misteri yang mengancamnya di kota baru tersebut. *Statement* dari cerita ini adalah kita tidak bisa mengasumsikan dan memercayai sesuatu hanya dari apa yang terlihat dari luar. Selain itu, film ini akan di buat menggunakan *genre science fiction* bercampur *thriller* dengan latar belakang *future neo-noir*.

2. Melakukan riset mengenai teori yang digunakan dalam penelitian

Setelah menentukan ide cerita, penulis melakukan riset terhadap teori yang akan digunakan sesuai dengan topik dan *logline* tersebut. Cerita pada film *Underworld* ini akan lebih banyak menggunakan konflik yang datang dari dunia kota ke dua. Sehingga penulis akan menggunakan teori *storyworld* menurut John Truby (2007) terhadap pembentukan konflik pada cerita *Underworld*.

3. Menentukan metode jenis pembabakan dan pembuatan *sequence beat*

Tahapan ini memfokuskan penulis dalam memperkirakan penggunaan jenis pembabakan, yaitu 8 *sequence* terkait dengan pembentukan konflik

*external* pada cerita. Setelah menentukan jenisnya, penulis membuat *sequence beat* dalam bentuk *sticky notes*.

4. Memperdalam teori

Sambil membuat *sequence beat*, penulis memperdalam teori *storyworld*, dan juga jenis-jenis konflik. Penulis menemukan bahwa Mckee (1997) dan Seger (2010) mengutarakan bahwa konflik pada cerita dapat muncul karena faktor alam dan dunia yang menimpa karakter. Sehingga dengan tipe konflik ini, penulis menggunakan empat elemen dalam *storyworld* sebagai konflik yang membuat dunia karakter lebih hidup dan menghalangi karakter dalam mencapai goalnya.

5. Menerapkan empat elemen *storyworld* ke dalam konflik cerita

Setelah memahami betul mengenai teori *storyworld* dan menyelesaikan *sequence beat*, penulis menerapkan empat elemen pada *storyworld* ke dalam *scene plot* pada *software celtx*. Pada pembuatan *scene plot*, penulis menuliskan beberapa adegan setiap scene sesuai dengan *beat* yang sudah dibuat pada *sticky notes*.

6. Menulis skenario

Ketika selesai membuat *scene plot*, penulis berada pada tahap terakhir, yaitu *drafting*. *Drafting* merupakan proses membuat skenario secara utuh dengan menambahkan adegan yang rinci, *detail*, serta membuat dialog di setiap adegan yang diperlukan.

7. Membandingkan teori dengan hasil riset

Setelah mendapatkan teori dan juga hasil dari penemuan, penulis dapat menyimpulkan proses penulisan skripsi menjadi bagan seperti berikut:



Gambar 3.1. Proses Penelitian yang Penulis Lakukan

(sumber: dokumentasi pribadi)