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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

'Guilt to Kill (GULTIK)' adalah skenario film yang menggabungkan dua teori penulisan skenario antara *15 beats* dengan *12 stages of hero's journey* untuk meneliti bagaimana "Pengkombinasian Teori *Plotting 15 Beats* dengan *12 Stages of Hero's Journey* dalam Skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)*'" dapat menciptakan suatu skenario baru dengan teori penulisan skenario yang berbeda tanpa harus menghilangkan unsur-unsur utama dari kedua teori itu masing-masing. Penulisan ini dilakukan dengan mengkaji kedua teori penulisan skenario dalam *plotting 15 beats* dan *12 stages of hero's journey* secara rinci untuk kemudian dibandingkan persamaan dan perbedaannya dalam konteks *3 act structure*.

Penulisan ini dilakukan dengan menggunakan metodologi kualitatif dan teknik analisis yang digunakan penulis adalah teknik analisis deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara pengumpulan dokumen deskriptif yang di mana dokumen deskriptif tersebut berupa skenario dari '*Guilt to Kill (GULTIK)'* itu sendiri. Skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)'* ditulis oleh penulis sendiri sebagai penulis skenario tersebut, dan penulisan atau *plotting* sudah dibuat sesuai dengan isi dari masing-masing teori *plotting 15 Beats* dan *12 Stages of Hero's Journey* yang sudah dikaji oleh penulis sendiri untuk kemudian digabungkan menjadi sebuah skenario dengan dua teori *plotting* yang berbeda.

3.1.1. Metode Kualitatif Eksperimental

Menurut Nazir (2017), eksperimen adalah observasi yang berada di bawah suatu kondisi yang dibuat-buat/buatan (*artificial condition*) yang dapat diatur oleh si peneliti. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan memanipulasi data/objek penelitian itu sendiri yang terkontrol. Tujuan dari penelitian eksperimental sendiri adalah untuk membuktikan adanya hubungan sebab-akibat yang kausalitas pada objek eksperimental yang diberikan perlakuan/*treatment* tertentu demi mendukung/mematahkan hipotesis dari penelitian tersebut (hlm. 51-52).

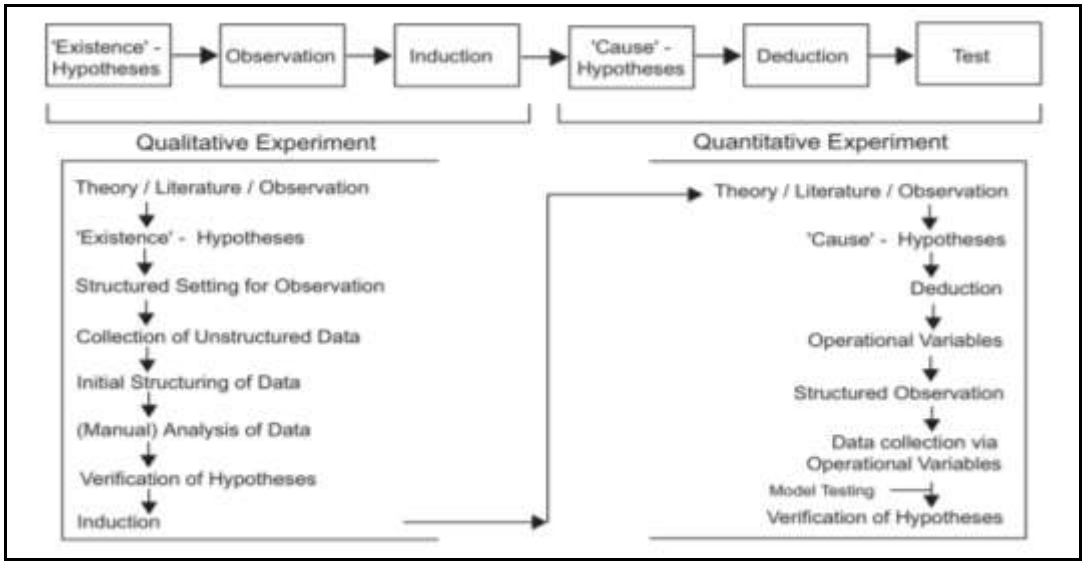
Sedangkan definisi dari metode kualitatif eksperimental itu sendiri dijelaskan oleh Kleining (1986) sebagai perantaraan atau intervensi dengan hubungan ke sebuah subjek (sosial) yang diteliti dengan mengikuti aturan ilmiah dan mengarah kepada eksplorasi dari struktur subjek tersebut. Sebuah eksplorasi bentuk heuristik dari sebuah eksperimen (hlm. 724). Oleh karena itu, dalam jurnal artikel Ravasio, Guttormsen-Schaär, dan Tscherter (2004) dijelaskan bahwa fungsi dari metode penelitian kualitatif eksperimental adalah untuk menemukan struktur, situasi, relasi/hubungan, koneksi dan ketergantungan tertentu, serta karakteristik dari subjek penelitian yang diteliti. Apabila metode kuantitatif eksperimental digunakan untuk menguji hipotesis yang ada dan mengkalkulasikan relasi/hubungan numerik yang dapat dipastikan, maka metode kualitatif eksperimental berfungsi untuk membuat observasi yang dapat dikurangkan dari indra berdasarkan pengaturan eksperimental yang bukan dari instrumen, angka, dan kalkulasi) serta menyimpulkan fakta yang diobservasi (hlm. 3). Metode

kualitatif eksperimental adalah metode penelitian yang juga efektif meskipun dianggap masih sebagai metode kontemporer yang baru dan penggunaannya belum sebanyak metode kuantitatif eksperimental.

Penulis memilih untuk menggunakan metode kualitatif eksperimental sebagai desain penelitiannya karena penulisan "Pengkombinasian Teori *Plotting 15 Beats* dengan *12 Stages of Hero's Journey* dalam Skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)*'" adalah suatu penelitian percobaan yang tidak memiliki variabel yang bisa diukur secara kuantitatif, meskipun metode eksperimental umumnya menggunakan metodologi kuantitatif. Dengan demikian, metode kualitatif eksperimental menjadi desain penulisan yang paling cocok dari "Pengkombinasian Teori *Plotting 15 Beats* dengan *12 Stages of Hero's Journey* dalam Skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)*'".

Tetapi, Ravasio et al. (2004) sendiri beranggapan bahwa metode kualitatif eksperimental bisa mengisi celah metodologi dalam sebuah penelitian (hlm. 5). Ravasio et al. (2004) juga menyimpulkan bahwa metode kualitatif eksperimental tidak selalu memiliki hipotesis yang formulasinya bisa diukur dengan faktor, melainkan menunjukkan keberadaan faktor-faktor tersebut, proses dan prosedurnya. Hasil dari penelitiannya baru bisa diukur setelah mendapatkan tambahan perlakuan (*treatment*) khusus. Metode penelitian ini juga mengeksplorasi struktur yang tidak diketahui, dependensi/ketergantungan, dan perilaku. Basis penelitian ini memiliki *setting* sealami mungkin dan dapat beradaptasi seperlunya agar cukup terfokus. Pengaturan (*setting*) juga diubah berdasarkan kriteria/kondisi dari intervensi ilmiah agar dapat mengobservasi

perubahan sistematik dalam menemukan struktur, dependensi/ketergantungan, atau perilaku. Subjek, mungkin atau mungkin juga tidak, dipilih secara acak dalam keadaan yang berbeda. Kemudian terakhir, replikasi seperti pada metode kuantitatif eksperimental, di metode kualitatif eksperimental tidak diharuskan atau tidak dianggap penting (hlm. 7-8).

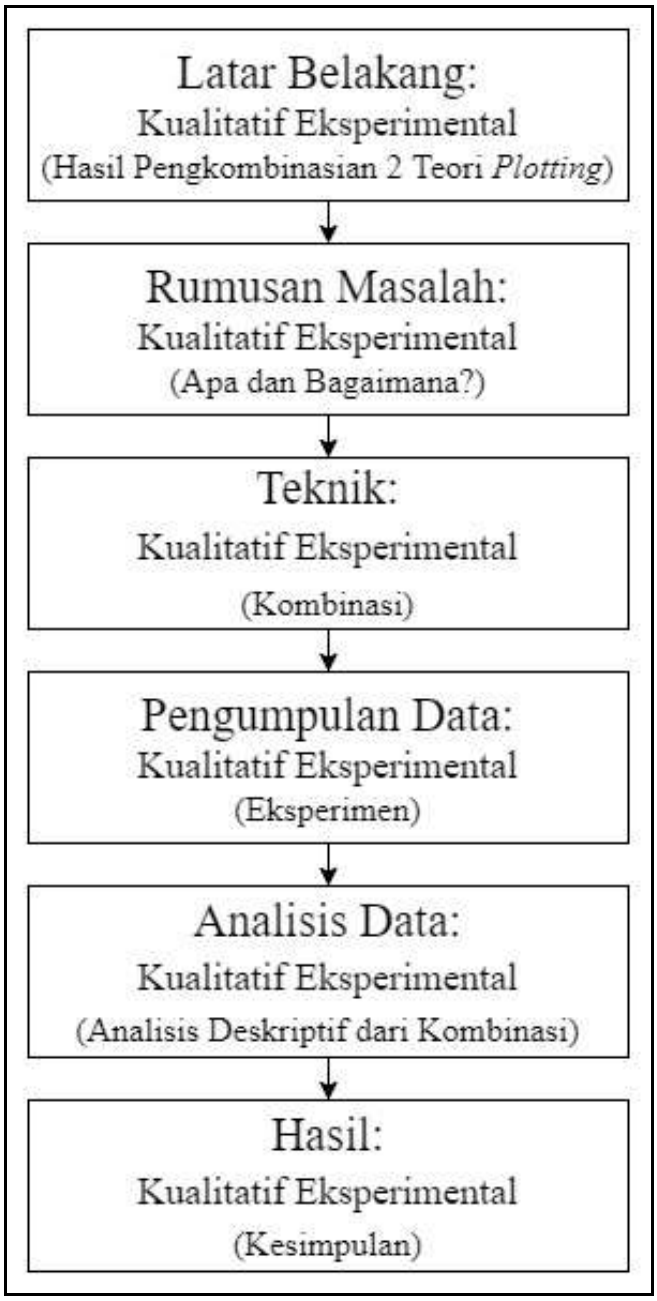


Gambar 3.1.1.1. Hubungan Metode Kualitatif dengan Kuantitatif Eksperimental
(sumber: Jurnal Artikel Ravasio et al., 2004)

3.1.1.1. Teknik Kombinasi

Dari berbagai teknik metode kualitatif eksperimental, penulis menggunakan teknik kombinasi dalam penulisan "Pengkombinasian Teori *Plotting 15 Beats* dengan *12 Stages of Hero's Journey* dalam Skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)*'". Teknik kombinasi dijelaskan oleh Ravasio et al. (2004) sebagai teknik yang menggabungkan subjek dengan persoalan dalam cara yang baru dengan yang lain sebagai variabelnya. Rumusan masalah yang cocok bagi teknik ini adalah "Hingga sejauh apa perbedaan

subjek dan persoalan sebagai variabel dapat bertentangan, memiliki persamaan, atau cocok dengan satu sama lain? Hasil baru apa yang muncul dari kombinasi ini?".



Gambar 3.1.1.2. Tahapan Kerja Metode Kualitatif Eksperimental
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.1.2. Sinopsis

ZAKARIA (12) dibesarkan semenjak lahir untuk menjadi seorang pembunuh elit oleh ibu dan ayah kandungnya sendiri, VIVINKA (50) dan Prantara yang sudah mendiang. Maksud serta tujuan dari Vivinka dan Prantara dalam memberikan Zakaria kehidupan yang sedemikian rupa adalah karena Vivinka dan Prantara memiliki musuh bebuyutan yang bernama ARMAN DON VAYO (59). Arman Don Vayo adalah seorang mafia besar kelas dunia yang paling berbahaya se-Asia Tenggara, namun belum ada pemerintahan internasional dan negara nasional yang mampu mengekspos dan menghentikan kejahatan Arman Don Vayo. Oleh karena itu, pemerintah dan keamanan nasional Indonesia memberikan misi kepada Vivinka dan Prantara, yang adalah seorang agen intelegensi nasional dan seorang petinggi militer yang paling terbaik di Indonesia, ketika mereka masih muda dulu dan belum memiliki Zakaria sebagai anak.

Vivinka dan Prantara akhirnya menikah sebagai bagian dari misi utama mereka yang tetaplah menghentikan Arman Don Vayo untuk selamanya. Namun, mereka belum berhasil menyelesaikan misinya, bahkan sampai saat Zakaria sudah berumur 5 tahun dan yang terjadi malah sebaliknya. Prantara meninggal oleh karena penyerangan yang diperintahkan oleh Arman Don Vayo dengan mengirimkan 25 orang pembunuh handal dari pasukan elit Arman Don Vayo sendiri. Pasukan ini dijuluki ‘ALFABE’ oleh karena jumlah mereka yang berisikan 25 orang dengan huruf pertama pada nama depan masing-masing anggota mengikuti alfabet, dari ‘A’ sampai ‘Y’, tanpa memiliki anggota yang huruf pertama pada nama depannya berbunyikan huruf ‘Z’.

Penyerangan ini berhasil menghancurkan rumah yang menjadi tempat persembunyian Vivinka bersama Prantara dan Zakaria, hingga Prantara terpaksa mengorbankan nyawanya agar istri dan anaknya selamat. Kematian Prantara membangkitkan dendam besar tersendiri pada diri dan hati Vivinka yang akhirnya menjadi motivasi utama untuk membesarkan Zakaria sebagai pembunuh terhebat yang akan membalaskan dendamnya kepada 'ALFABE' dan Arman Don Vayo. Sejak saat itulah Vivinka termakan ambisi untuk melatih Zakaria untuk menjadi pembunuh paling elit dan paling hebat yang pernah ada di dunia, yang bisa mengikuti kemauan Vivinka dalam mencapai tujuan dari pembalasan dendamnya yang berkecamuk, apapun kemauan dan perintah serta misi dari Vivinka tersebut.

Zakaria tidak protes atas kehidupannya dan mencintai ibunya, karena dia tidak pernah bertemu dengan anak-anak seusianya dari keluarga lain. Maka, Zakaria tidak tahu apa itu keluarga yang normal dan menerima saja keseharian serta rutinitas kehidupannya yang hanya dipenuhi dengan latihan dan pembelajaran untuk menjadi pembunuh profesional dari Vivinka, *mentor* satu-satunya bagi Zakaria pada saat itu. Sampai di saat ketika akhirnya Zakaria sudah mencapai masa remaja dan diberikan misi pertama oleh Vivinka. Misi ini adalah misi pertama yang nyata dan asli, bukan bentuk dari latihan ataupun simulasi dari Vivinka lagi. Pada misi ini, Zakaria harus menginfiltrasi salah satu markas Arman Don Vayo dan meretas komputer *super* yang ada di sana untuk mencuri data-data penting milik Arman Don Vayo pribadi yang akan berguna bagi Vivinka dalam mencari kelemahan dari sistem pertahanan dan operasi Arman Don Vayo untuk membongkar dan melacak keberadaan Arman Don Vayodan menyerangnya.

Zakaria pun berangkat ke lokasi misi dan berhasil menyusup masuk ke dalam markas tersebut hingga dia sampai di komputer *super* yang menjadi target misinya. Zakaria juga berhasil keluar setelah selesai meretas dan mencuri data-data dari komputer *super* tersebut sesuai rencana dan instruksi dari Vivinka di rumah yang memberikan komando jarak jauh dari alat komunikasi mereka berdua. Tiba-tiba, muncul salah seorang anggota 'ALFABE' yang bernama YVONE (17) dan Zakaria, yang terpotong komunikasinya dengan Vivinka, terpaksa bertarung sejenak dengan Yvone. Di akhir pertarungan, Yvone tampak menyadari siapa Zakaria dan akhirnya mengaku bahwa dia adalah kakak kandung Zakaria. Zakaria yang sangat kebingungan mendengar ucapan Yvone, memilih untuk kabur.

Zakaria berhasil pulang dan melapor kepada Vivinka tentang apa yang terjadi setelah alat komunikasi mereka berdua terputus. Tetapi, Zakaria tidak melaporkan tentang percakapan antara dia dengan Yvone, karena Zakaria melihat ketegangan Vivinka ketika nama Yvone disebut. Setelah Vivinka sudah tampak tenang, barulah Zakaria menceritakan selengkapnya. Zakaria juga meminta penjelasan kepada Vivinka atas ucapan Yvone yang mengaku sebagai kakak kandung Zakaria. Namun, Vivinka tidak memberikan jawaban sedikit pun dan malah menghukum Zakaria karena dianggap telah berbohong pada laporan misinya. Zakaria disuntik dengan injeksi halusinogen yang membuat Zakaria bertemu dengan sosok Prantara di halusinasinya. Data yang dicuri Zakaria pada misinya juga gagal diakses oleh Vivinka akibat *firewall* jebakan yang membuat misi kemarin menjadi sia-sia.

Zakaria tidak lagi diberikan misi dan diperintahkan untuk menjalani rutinitasnya saja. Hingga suatu subuh, ketika Zakaria sedang *jogging*, Zakaria ditemukan oleh Yvone yang akhirnya mendapatkan kesempatan untuk menjelaskan semua fakta kepada Zakaria. Fakta bahwa 'ALFABE' sesungguhnya adalah saudara-saudara dan kakak angkat dari Zakaria sendiri yang dulu dibesarkan dan dilatih oleh Vivinka dan Prantara untuk menjadi pembunuh, namun membelot dan berkhianat dengan berpindah ke Arman Don Vayo untuk melawan Vivinka. Akhirnya mereka sepakat untuk kembali mencuri data-data Arman Don Vayo dan mengerti kalau Zakaria berkhianat kepada Vivinka karena telah bekerja di belakangnya, dan Yvone mengkhianati Arman Don Vayo yang adalah bos-nya sendiri apabila melakukan misi ini.

Misi pribadi itu berhasil dan data-data Arman Don Vayo berhasil diakses oleh Yvone di rumah Zakaria. Maka, ketika Vivinka menemukan Yvone di rumahnya, Vivinka langsung menyerang Yvone dan memunculkan pertarungan sengit di antara mereka berdua. Namun, pertarungan mereka berdua terpaksa berhenti, bukan karena leraian Zakaria, melainkan penyerangan tiba-tiba oleh 'ALFABE' yang berhasil melacak keberadaan mereka. Mau tidak mau, Vivinka dan Yvone terpaksa bekerja sama, bersama dengan Zakaria juga, untuk melawan 'ALFABE' yang dipimpin oleh ASKA (38). Zakaria dan Vivinka berhasil kabur dengan selamat dari penyergapan itu, namun harus mengorbankan Yvone yang menyerahkan diri kepada separuh dari anggota 'ALFABE' yang masih hidup. Yvone ditawan oleh Aska untuk dibawa kembali ke Arman Don Vayo sebagai pengkhianat.

Melihat ini, Zakaria bertekad untuk menyelamatkan Yvone, namun Vivinka melarang dan memprioritaskan data-data Arman Don Vayo agar bisa merencanakan penyerangan sendiri. Akhirnya, Zakaria memilih untuk membuat keputusan pribadi, dan melumpuhkan Vivinka, agar bisa menyelamatkan Yvone. Zakaria berangkat menuju markas Arman Don Vayo yang utama dan menghadapi semua pasukan 'ALFABE' yang tersisa dan Zakaria mengalahkan Aska. Namun, Zakaria kehilangan kesempatan untuk membunuh Arman Don Vayo yang berhasil kabur bersama dengan anggota 'ALFABE', XERA (19).

Zakaria dan Yvone pulang kembali ke rumah dan berhadapan dengan Vivinka untuk terakhir kalinya, entah apapun hasilnya, tergantung Vivinka. Dan yang terjadi memanglah Vivinka masih tetap ingin Zakaria dan Yvone kembali tunduk padanya, sedangkan Zakaria sudah memiliki pendirian sendiri. Maka, Zakaria dan Yvone terpaksa mengalahkan Vivinka dan pergi meninggalkan ibu mereka untuk selamanya agar bisa menyelesaikan Arman Don Vayo dengan cara Zakaria sendiri.

Beberapa tahun kemudian, Zakaria dan Yvone berhasil melacak keberadaan Arman Don Vayo di markas barunya berkat bantuan Xera yang akhirnya juga membelot dan mengkhianati Arman Don Vayo. Zakaria, Yvone, dan Xera berhasil menghabisi Arman Don Vayo untuk selama-lamanya tanpa bantuan Vivinka sama sekali. Arman Don Vayo telah hancur seluruhnya dan Vivinka hanya tinggal menyaksikan anak-anaknya itu yang telah dewasa dan bisa memilih jalan kehidupannya sendiri.

3.1.3. Posisi Penulis

Dalam penulisan ini, penulis menempatkan diri sebagai peneliti dari kedua teori milik Vogler dan Snyder tentang *plotting 15 beats* dan *12 stages of hero's journey*. Penulis juga berperan sebagai penulis skenario dari '*Guilt to Kill (GULTIK)'* yang dijadikan sebagai data utama dari dokumen deskriptif pribadi untuk menganalisis penulisan ini. Penulis menulis keseluruhan isi dari skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)'* secara tunggal dan sendiri, sampai akhirnya skenario ini siap untuk dijadikan bahan dan data utama yang diteliti dalam penulisan "Pengkombinasian Teori *Plotting 15 Beats* dengan *12 Stages of Hero's Journey* dalam Skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)*'" ini.

3.2. Tahapan Kerja

Dalam penulisan ini, penulis melakukan proses penulisan dan melalui tahapan-tahapan pengerjaan yang sudah dirancang skematika-nya untuk mendapatkan hasil analisis dari penulisan "Pengkombinasian Teori *Plotting 15 Beats* dengan *12 Stages of Hero's Journey* dalam Skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)*'" yang maksimal dan tervalidasi. Tahapan kerja tersebut dimulai dari pembuatan karya berupa skenario yang berjudul '*Guilt to Kill (GULTIK)'*. Karya ini dibuat sebagai dokumen deskriptif dan data pribadi utama dari penulisan "Pengkombinasian Teori *Plotting 15 Beats* dengan *12 Stages of Hero's Journey* dalam Skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)*'". Skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)'* ini memiliki struktur gabungan dari *plotting 15 beats* dan *12 stages of hero's journey* yang dijadikan menjadi sebuah kesatuan skenario tunggal.

Tahapan kerja berikutnya adalah pembuatan latar belakang dari penulisan ini yang berisi penjelasan tentang mengapa penelitian dan percobaan menggabungkan dua teori *plotting* dalam penulisan skenario yang berbeda ini penting untuk dilakukan eksperimennya oleh penulis. Keharusan dan urgensi yang menjadi dorongan bagi penulis untuk melakukan penulisan dari penelitian ini. Tahap berikutnya adalah tahap perumusan masalah dari penulisan "Pengkombinasian Teori *Plotting 15 Beats* dengan *12 Stages of Hero's Journey* dalam Skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)*'" ini. Rumusan masalah tersebut adalah tentang bagaimana cara menggabungkan dua teori *plotting* yang berbeda dan membuat sebuah skenario dengan *plotting* gabungan yang baru.

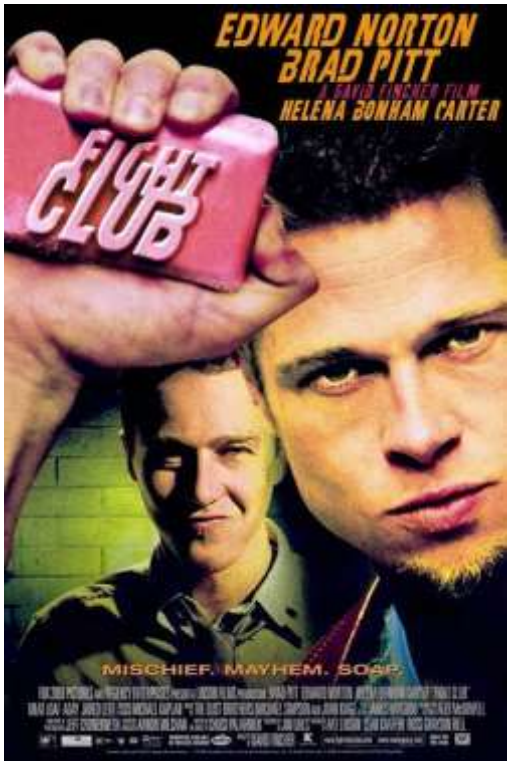
Untuk melanjutkan penulisan ini, teori *15 beats* dan *12 stages of hero's journey* harus dikaji dan dipahami penulis secara mendalam untuk kemudian diaplikasikan teorinya kepada karya pada Bab 2 penulisan ini. Hasil pengaplikasiannya berasal dari kombinasi kedua teori *plotting* yang berbeda tersebut, dan hasilnya kombinasi serta pengaplikasian tersebut akan membentuk sebuah skenario yang memiliki struktur *plot* gabungan dari teori *plotting 15 beats* dan *12 stages of hero's journey*. Selanjutnya, skenario yang berjudul '*Guilt to Kill (GULTIK)'* tersebut dianalisis oleh penulis dengan menggunakan metodologi yang sudah ditentukan, yaitu metodologi kualitatif dengan teknik analisis deskriptif. Setelah mendapatkan hasil analisis yang *valid*, penulis akan bisa merumuskan kesimpulan dan saran dari penulisan serta penelitian tentang "Pengkombinasian Teori *Plotting 15 Beats* dengan *12 Stages of Hero's Journey* dalam Skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)*'".

Gambar 3.2.1. Skematika Tahapan
(sumber: dokumentasi pribadi)

3.3. Acuan

Dalam proses penulisan dan pembuatan karya dari skenario yang memiliki judul '*Guilt to Kill (GULTIK)*', penulis menggunakan karya-karya lain yang dijadikan sebagai rujukan penulisan demi dan untuk memperkaya sumber acuan serta penguat pedoman di penulisan ini sendiri. Beberapa sumber acuan yang digunakan oleh penulis pada penulisan "Pengkombinasian Teori *Plotting 15 Beats* dengan *12 Stages of Hero's Journey* dalam Skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)*'" bersumber dari film-film dengan aspek yang berbeda, namun masing-masing aspek tersebut bisa dijadikan acuan sebagaimana penulis jelaskan berikut ini:

3.3.1. Fight Club (1999)



Gambar 3.3.1.1. Poster Fight Club (1999)
(sumber: https://tinyurl.com/PosterFightClub, 1999)

Fight Club (1999) adalah film yang disutradarai oleh David Fincher dan skenarionya ditulis oleh Jim Uhls berdasarkan cerita yang dibuat oleh Chuck Palahniuk. *Fight Club (1999)* menceritakan tentang dua orang teman yang mengelola sebuah klub pertarungan bawah tanah, tetapi kedatangan seorang wanita yang menjadi penghalang di antara mereka. Akhirnya, sang tokoh utama dari film ini baru menyadari bahwa teman sepengelola *Fight Club* itu hanyalah *alter-ego* dari tokoh utama itu sendiri.

Penulis menjadikan *Fight Club (1999)* sebagai acuan pada bagian *opening image* yang ingin ditampilkan dari skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)*'. Pada film *Fight Club (1999)*, *opening image* yang ditampilkan di film sekaligus menjadi *final image* dari *Fight Club (1999)* meskipun *opening image Fight Club (1999)* belum menjelaskan apa yang sebenarnya sedang terjadi serta kausalitas dan sebab-akibat dari *plot Fight Club (1999)*. Oleh karena itu, *opening image* di film *Fight Club (1999)* dilanjutkan dengan *flashback* sampai ke awal mula dimulainya cerita agar bisa menjelaskan sebab-akibat *opening image* tersebut dengan berbagai *set-up* di sepanjang film sampai ke *final image* yang sebenarnya jugalah *opening image* film tersebut.

Selain menggunakan cara penyajian *opening image* dan *final image* yang sama dengan *Fight Club (1999)*, penulis juga menjadikan gaya penulisan dari skenario *Fight Club (1999)* ke dalam skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)'*. *Genre* yang ada pada film *Fight Club (1999)* adalah *action* dengan gaya *satire*, dan ini juga dijadikan acuan oleh penulis skenario dalam gaya penulisan skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)*'.

3.3.2. Kubo and the Two Strings (2016)

Gambar 3.3.2.1. Poster Kubo and the Two Strings (2016)
(sumber: https://tinyurl.com/PosterKuboAndTheTwoStrings, 2016)

Kubo and the Two Strings (2016) adalah sebuah film animasi *clay stop-motion* yang disutradarai oleh Travis Knight. *Kubo and the Two Strings (2016)* menceritakan tentang kehidupan Kubo yang seumur hidupnya tinggal di dalam sebuah gua di atas gunung bersama ibunya. Kubo dilarang oleh ibunya untuk tidak pernah keluar dari gua ketika matahari sudah terbenam dan bahwa Kubo harus selalu sudah sampai di gua ketika malam, tanpa mengetahui secara jelas alasan dari larangan ibunya tersebut.

Ibunya hanya bercerita bahwa ada jenderal jahat dengan dua anak buah perempuannya yang berbahaya yang akan mencelakai Kubo. Ibu Kubo tidak

bercerita kepada Kubo bahwa jenderal dan dua anak buahnya ini adalah kakek dan kedua bibi Kubo sendiri yang memang bermaksud jahat kepada Kubo bila mereka tahu keberadaan Kubo. Namun, untungnya mereka hanya bisa mencari Kubo ketika malam tiba. Ibu Kubo sendiri tidak bisa melindungi Kubo ketika siang, karena ketika matahari bersinar, ibunya akan menjadi lumpuh dan hanya diam mematung tanpa berbicara ataupun bergerak oleh akibat sebuah kutukan. Akhirnya, tiba hari di mana Kubo melanggar perintah ibunya dan berakibat malapetaka karena Kubo harus berhadapan dengan musuhnya yang berbahaya.

Penulis menjadikan *Kubo and the Two Strings (1999)* sebagai acuan dalam penulisan cerita, tokoh, serta *backstory* dari tokoh-tokoh di skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)*'. Kubo adalah tokoh *hero* yang awalnya tidak mengetahui kebenaran dari keluarganya sendiri, serta apa yang sebenarnya terjadi dalam kehidupannya. Kubo juga tidak benar-benar mengenali musuhnya sampai akhirnya Kubo berhadapan langsung dengan mereka. Kubo akhirnya harus memilih jalannya sendiri dan menghadapi semuanya, meski dia masih ditemani oleh seekor monyet yang tercipta dari sihir terakhir ibu Kubo. Kubo juga ditemani dengan seekor kumbang yang dia temui di tengah perjalanan. Tokoh monyet dan kumbang inilah yang menjadi *mentor* bagi Kubo di tengah perjalanannya, yaitu di tahap *meeting the mentor*.

Sama seperti tokoh Zakaria di skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)*' yang masih remaja dan tidak tahu alasan sebenarnya tentang mengapa Vivinka tidak mengatakan yang sesungguhnya tentang siapa musuh Zakaria. Zakaria juga tidak tahu alasan yang jelas tentang mengapa dia harus mempersiapkan diri melawan

musuh-musuh Vivinka yang tidak pernah dia kenal seumur hidupnya. Musuh-musuh Zakaria jugalah keluarganya sendiri yang belum sempat dia kenal. Sama seperti Kubo yang harus berhadapan dengan kakek dan kedua saudari ibunya yang tidak pernah dia kenal sebelumnya.

3.3.3. Mr. & Mrs. Smith (2005)

Gambar 3.3.3.1. Poster Mr. & Mrs. Smith (2005)
(sumber: https://tinyurl.com/PosterMr-MrsSmith, 2005)

Mr. & Mrs. Smith (2005) adalah film yang ditulis oleh Simon Kinberg dan menceritakan tentang sepasang suami-istri yang tidak mengetahui bahwa satu sama lain adalah sama-sama pembunuh bayaran dari dua perusahaan yang berbeda. Akibatnya setelah mereka mengetahui kebenaran tentang pekerjaan sesungguhnya dari masing-masing, mereka terpaksa untuk melawan satu sama

lain dengan maksud membunuh sebagai perintah. Namun, akhirnya mereka sadar bahwa perintah dari atasan mereka untuk membunuh satu sama lain adalah sebuah jebakan untuk diri mereka masing-masing. Maka, mereka memutuskan untuk bekerja sama mengalahkan musuh mereka yang sesungguhnya.

Penulis menjadikan film *Mr. & Mrs. Smith (2005)* sebagai acuan dalam pembuatan skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)*' yang juga memiliki *action* sebagai *genre*. *Character development* dari setiap tokoh di film *Mr. & Mrs. Smith (2005)* juga dijadikan sebagai acuan penulis skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)*' dalam mengembangkan tokoh di skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)*' sendiri.

3.3.4. Stop! or My Mom Will Shoot (1992)

Gambar 3.3.4.1. Poster Stop! or My Mom Will Shoot (1992)
(sumber: https://tinyurl.com/PosterStop-orMyMomWillShoot, 1992)

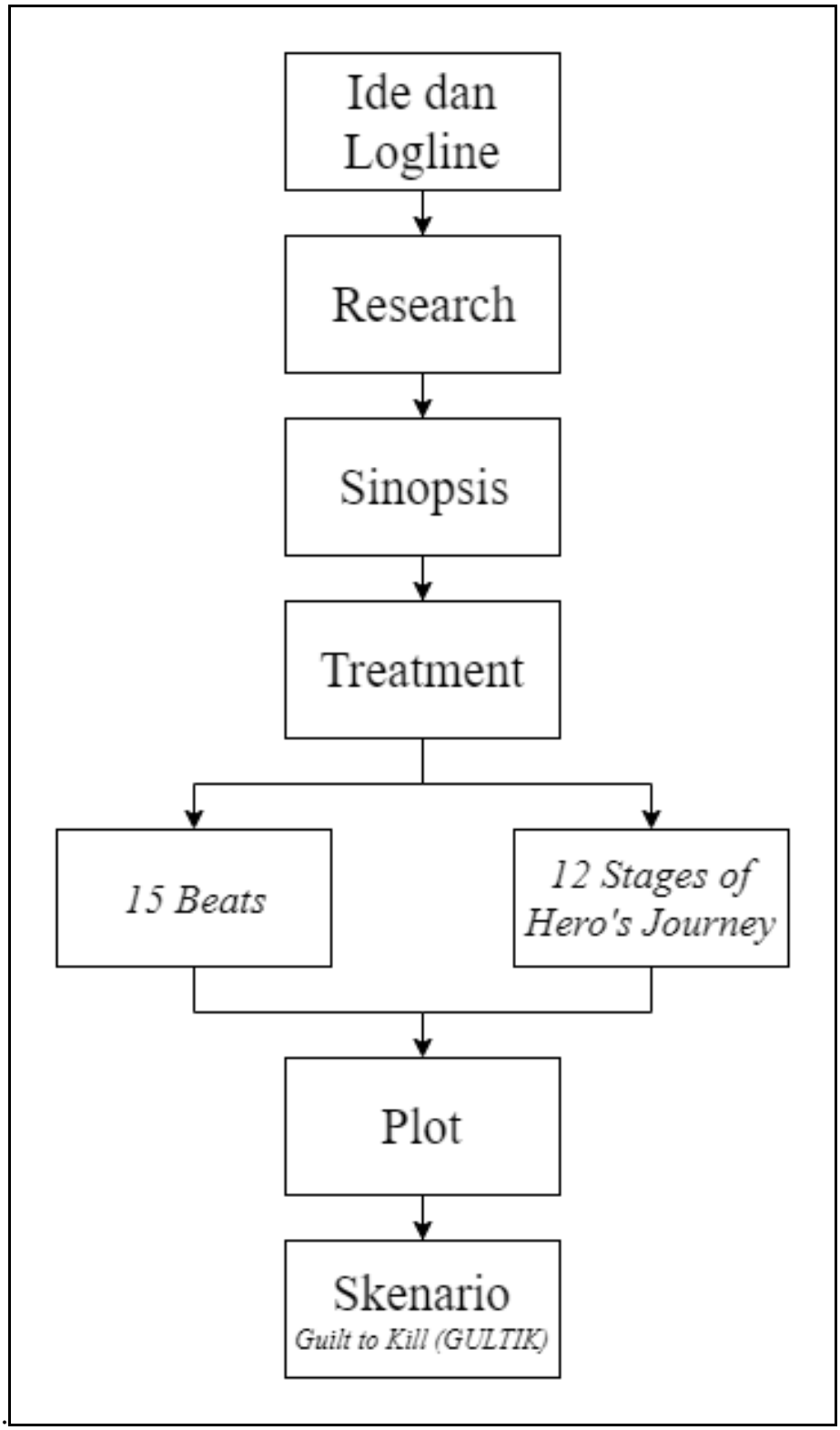
Stop! or My Mom Will Shoot (1992) adalah skenario yang ditulis oleh Blake Snyder sendiri untuk film layar lebar. Snyder menuliskan skenario ini berdasarkan teori *plotting 15 beats* yang dirumuskan oleh Snyder sendiri. Film ini menceritakan tentang seorang polisi yang harus menjalankan misi-misinya di saat ibunya tidak mau lepas darinya, sehingga ibunya selalu menemani polisi ini di saat dia bertugas ke mana pun dan di mana pun. Kehadiran ibunya inilah yang menjadikan tantangan dan konflik tersendiri bagi sang polisi ketika menjalankan tugas dan *goal* darinya sendiri.

Penulisan skenario *Stop! or My Mom Will Shoot (1992)* yang ditulis oleh Snyder sendiri ini menggunakan teori *plotting 15 beats* secara menyeluruh. Skenario *Stop! or My Mom Will Shoot (1992)* memiliki jumlah halaman total yang tepat berjumlah 110 halaman dan dapat dibagi sesuai dengan setiap tahap dan *beats* dari teori *plotting 15 beats* pada strukturnya. Inilah alasan penulis untuk menjadikan skenario dan film *Stop! or My Mom Will Shoot (1992)* sebagai salah satu acuan dalam penulisan penelitian "Pengkombinasian Teori *Plotting 15 Beats* dengan *12 Stages of Hero's Journey* dalam skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)*'" dan karya skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)*' sendiri. Karena skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)*' sendiri memiliki jumlah halaman total yang berjumlah 110 halaman dan juga bisa dibagi sesuai dengan teori *plotting 15 beats* pada struktur dari skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)*' tersebut.

3.4. Proses Perancangan

Pembuatan karya penulisan ini dimulai dari penciptaan ide dan *logline* yang sesuai dengan topik penulisan. Penulis melanjutkan penulisan dan penelitian ini dengan meriset kajian dari teori *plotting 15 beats* dan *12 stages of hero's journey* agar bisa membuat sinopsis dengan ide dan *logline* yang sesuai dengan hasil riset. Sinopsis itu dilanjutkan ke tahap *treatment* karya yang dibagi menjadi dua, yaitu *treatment* berdasarkan teori *plotting 15 beats* dengan *treatment* berdasarkan teori *plotting 12 stages of hero's journey*. Kemudian, kedua *treatment* tersebut digabungkan hingga menjadi sebuah struktur *plot* dengan dua teori *plotting* gabungan hingga akhirnya menciptakan skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)'*.

Skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)'* memiliki isi yang berjumlah 110 halaman sebagaimana skenario yang menggunakan *plotting 15 beats* juga berisikan 110 halaman. Skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)'* dapat dibedah dan dibagi berdasarkan struktur dan *plotting* yang sesuai dengan teori *12 stages of hero's journey*. Kedua teori *plotting* ini digabungkan dengan mencari kesamaan dan perbedaan yang kemudian bisa didapatkan formula pencampuran ideal dari kedua teori *plotting* tersebut agar bisa menciptakan sebuah skenario dengan implementasi kedua teori *plotting 15 beats* dan *12 stages of hero's journey*.



Gambar 3.4.1. Skematika Perancangan
(sumber: dokumentasi pribadi)