



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

Penulis membuat naskah film panjang yang berjudul Utopia dengan menggunakan struktur *Hero's Journey* Christopher Vogler. Utopia menceritakan tentang karakter utama yang terjebak di dunia antah berantah setelah terkena ledakan di dalam sebuah bangunan. Agar dapat keluar dari dunia tersebut protagonis harus melewati gerbang yang digembok dengan sejumlah kunci. Pada dunia antah berantah yang disebut dengan utopia ini, protagonis dituntut untuk mendapatkan sejumlah kunci demi kembali dengan selamat ke dunia asalnya.

Penulis menerapkan struktur *Hero's Journey* Christopher Vogler pada penulisan naskah Utopia karena struktur *Hero's Journey* merupakan struktur yang paling tepat dengan cerita dari Utopia. Utopia memiliki cerita tentang sekelompok orang yang melakukan perjalanan dari dunia asalnya ke dunia lain yang berbeda. Hal tersebut sejalan dengan struktur *Hero's Journey* Christopher Vogler. Struktur *Hero's Journey* Christopher Vogler merupakan panduan yang baik untuk membuat langkah-langkah yang diperlukan dalam membuat perubahan karakter pada sebuah cerita tentang perjalanan.

Pembuatan tugas akhir ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan interpretif. Menurut Tracy (2013), interpretif merupakan analisa dari sebuah tindakan sosial dari sudut pandang individu (hlm. 41). Para peneliti interpretif memandang pilihan mereka sebagai keputusan moral dan bernilai (Tracy, 2013, hlm. 41).

3.2. Sinopsis

Karya Utopia bercerita tentang seorang mahasiswa semester 10 yang bernama Kara, yang terpaksa *extend* kuliah untuk ketiga kalinya karena kesalahan yang dilakukan teman-temannya. Setelah liburan tiba, Kara yang merasa bahwa hidupnya tidak produktif mencoba untuk mengikuti sebuah turnamen *game online* yang diadakan di sebuah kafe bersama teman-temannya, yaitu Musa, Arkana, Weli, dan Sungu. Di perjalanan menuju kafe, Kara bercerita kepada Musa tentang kehidupannya yang sial dan kuliah yang tidak kunjung usai. Selama bercerita, Kara berandai-andai tentang sebuah dunia yang tidak memiliki sistem, di mana orang-orang dapat berbuat sesukanya.

Setelah Kara dan Musa sampai di kafe, hanya ada Arkana dan Weli, sedangkan Sungu belum hadir. Teman-temannya sudah menghubungi Sungu namun tidak ada jawaban. Kemudian Kara marah dan mengancam akan pulang jika Sungu tidak datang beberapa menit lagi. Arkana dan Weli segera pergi untuk menjemput Sungu di rumahnya, sehingga menyisakan Kara dan Musa. Di saat yang bersamaan pegawai kafe dan seorang koki yang sedang memasang tabung gas di dapur melakukan kesalahan, sehingga terjadi ledakan. Para penonton dan pemain yang berada di lantai tiga panik dan berlarian, beberapa orang menenggol botol-botol minuman dan air yang tumpah mengenai kabel-kabel listrik yang kemudian terjadi korslet. Api di dalam kafe tersebut menjalar dan semakin besar. Kara dan Musa sulit untuk keluar karena terjebak kerumunan orang yang panik dan berebut jalan keluar. Api yang menjalar dan asap yang semakin tebal membuat orang-orang yang berada di dalam kafe tumbang satu-

persatu. Kara yang sedang mencari jalan keluar berusaha menolong seorang wanita yang bernama Zara, yang meminta tolong padanya. Kara kemudian menggendongnya Zara, dan melihat Musa sudah terkapar, Kara yang semakin tidak tahan dengan asap tersebut jatuh kemudian pingsan.

Kara terbangun dan hanya melihat Zara, sekelilingnya hangus dan penuh dengan debu. Kara dan Zara keluar dari bangunan tersebut dan melihat kondisi lingkungan di luar yang sudah ditumbuhi pohon-pohon dan belukar, tidak orang-orang yang berlalu lalang, dan kendaraan dan bangunan yang sudah terlihat usang. Kara dan Zara hanya melihat Dana, salah satu pengunjung kafe tersebut yang sedang frustrasi karena kehilangan adiknya yang bernama Rini. Kemudian mereka bertiga menjelajahi daerah tersebut untuk mencari informasi. Di tengah jalan mereka bertiga bertemu seorang kakek yang terluka parah yang kemudian diperingati bahwa dunia tersebut berbahaya. Ketika malam tiba, mereka bertiga bertemu dengan Musa di alun-alun kota. Pada alun-alun kota tersebut mereka tidak sengaja mengikuti sebuah permainan yang mempertaruhkan nyawa. Sebuah permainan tanya jawab yang berhubungan dengan angka, yang apabila salah menjawab angka, mereka akan ditembak panah api yang jumlahnya sesuai dengan jawaban angka yang benar. Setelah berhasil kabur dari tempat tersebut, sebuah lampu jalanan menyala dan menerangi sebuah kotak besi, di dalam kotak besi tersebut mereka menemukan sebuah kunci. Pada malam itu Kara, Zara, Dana, dan Musa menuju ke supermarket untuk bermalam.

Keesokan paginya Dana menghilang, di belakang supermarket terdapat ruangan *cctv* yang memperlihatkan Rini berlari, dan di rekaman selanjutnya

memperlihatkan Dana keluar dari supermarket dan menuju ke arah Rini berlari. Eko dan Rudi, yang merupakan pengunjung kafe tersebut datang menggeledah supermarket dan membawa Kara, Musa, dan Zara ke sebuah penginapan, di mana tempat berkumpulnya orang-orang. Di penginapan tersebut Kara dan teman-temannya bertemu dengan pimpinannya yang bernama Randi, yang merupakan panitia penyelenggara turnamen *game online* sekaligus manajer kafe. Randi menjelaskan Kara dan teman-temannya mengenai pintu gerbang untuk kembali ke dunia asal yang hanya dapat dibuka dengan menggunakan empat buah kunci. Pada saat itu Randi hanya mempunyai dua buah kunci, namun Rini mencuri sebuah kunci. Di dalam penginapan, Kara melihat Fahmi yang membawa tumpukan dinamit yang digunakan untuk keamanan dari penginapan tersebut. Kara dan teman-temannya dipersilakan untuk tinggal, namun setiap malam harus ada yang mengikuti sebuah permainan untuk mendapatkan kunci, Kara dan teman-temannya menyetujuinya.

Ketika malam tiba, Kara, Musa, Zara, Randi, dan Eko yang bertugas untuk mengikuti permainan. Permainan tersebut diadakan di sebuah apartemen sebelas lantai, dan setiap lantainya memiliki dua puluh kamar. Di mana mereka harus mencari kunci yang berada di salah satu kamar sebelum waktu habis. Selama permainan tersebut berlangsung seseorang yang disebut sebagai penunggu apartemen yang berbadan besar, dan membawa golok siap memburu mereka. Mereka berhasil menyelesaikan permainan tersebut sebelum waktu habis, namun Eko harus mati pada malam itu dibunuh oleh penunggu apartemen. Kara, Zara, Musa, dan Randi kembali ke penginapan dan beristirahat.

Pada saat yang sama, Dana mengejar Rini yang dikejar oleh Kaleb, seorang pegawai kafe yang ditugaskan oleh Randi untuk mengejar Rini agar mendapatkan kembali kunci yang dicuri Rini. Selama pengejarannya tersebut, Dana tidak sengaja mengikuti permainan di dalam sebuah kereta. Di permainan tersebut Dana harus melewati empat gerbong di mana salah satu gerbongnya terdapat udara yang beracun, sedangkan hanya ada tiga tabung oksigen. Setelah Dana berhasil menyelesaikan permainan tersebut, Dana berhasil membuka sebuah kotak besi berisi sebuah kunci. Di samping Dana, Kaleb sedang menodongkan pistol ke arah Rini sambil meminta Dana agar menyerahkan kuncinya. Rini yang melihat kesempatan, segera memukul selangkangan Kaleb dan Dana segera mendorong Kaleb hingga terjadi keributan antara Dana dan Kaleb. Kunci yang berada di kantung Kaleb terjatuh ke gorong-gorong. Kaleb menendang Dana, lalu Kaleb berhasil mendapatkan kunci yang terjatuh dari kantung Dana, dan Kaleb kabur. Dana segera mengambil pistol yang terjatuh dan menembak ke arah Kaleb, namun tembakan tersebut meleset, dan Kaleb berhasil kabur.

Keesokan paginya, Kara, Zara, dan Musa melihat Kaleb yang berpakaian lusuh memberikan sebuah kunci kepada Randi, yang apabila ditambah dengan kunci milik Kara akan berjumlah empat buah kunci. Sesaat sebelum menyerahkan kunci tersebut, Musa memasuki ruangan yang terdapat gerbang perbatasan, di samping gerbang perbatasan tersebut terdapat sebuah papan yang bertuliskan tentang peraturan untuk dapat kembali ke dunia asal, yaitu jumlah orang yang dapat keluar sesuai dengan jumlah kuncinya. Musa yang melihat hal tersebut segera menuju ke ruang tengah untuk mencegah Kara menyerahkan kunci

miliknya. Randi yang mengetahui jika Musa sudah mengetahui semuanya segera menodongkan pistolnya ke Zara agar Kara menyerahkan kuncinya. Randi menembak Kaleb agar jumlah orang yang dapat keluar dari dunia tersebut totalnya menjadi empat orang, yaitu Randi, Cindy, Rudi, dan Fahmi. Randi membawa Kara, Zara, dan Musa menuju pintu keluar penginapan, ketika Randi membukanya Dana sudah berdiri di depannya dan menembakkan pistol tepat mengenai dada Randi. Terjadi tembak-tembakan antara Dana dengan Fahmi dan Rudi. Kara dan teman-temannya berlindung, dari kejauhan Kara melihat Cindy mengaktifkan dinamit dari sebuah *remote*. Penginapan tersebut meledak dan menewaskan Rudi, Fahmi, dan Cindy. Dana mengambil kunci yang tersisa berjumlah tiga buah kunci lalu kembali ke kafe bersama Rini untuk membuka gerbang perbatasan yang ada di lantai dua pada kafe tersebut. Musa yang tersadar lebih dahulu segera mengejar Dana, sedangkan Zara masih berusaha menyadarkan Kara yang masih pingsan.

Setelah Kara sadar, mereka berdua kembali menuju kafe menggunakan sepeda yang diambilnya dari toko sepeda. Sesampainya di halaman kafe, Musa sudah terkapar berlumuran darah dengan Dana yang berdiri membawa pistol di sampingnya. Dana menawarkan hanya ada salah satu di antara Kara, Zara, dan Musa yang dapat keluar karena pada gerbang perbatasan yang berada di lantai dua kafe berjumlah tiga kunci, dengan kata lain hanya tiga orang yang dapat keluar. Ketika Dana mengarahkan pistolnya ke Kara, Musa segera mendorongnya, dan terjadi keributan antara Dana dan Musa. Akhirnya Dana menembak Musa, lalu Dana mengarahkan lagi pistolnya ke arah Kara dan Zara, pada saat yang sama

Rini membukan gerbang dan menyebabkan gempa bumi. Dana berlari ke dalam kafe dan naik ke lantai dua, diikuti Kara dan Zara. Di lantai dua Dana tertimpa reruntuhan karena melindungi Rini, Dana sempat berpesan kepada Kara untuk menjaga Rini. Akhirnya Kara, Zara, dan Rini berhasil keluar melalui gerbang perbatasan dan kembali ke dunia asal.

3.3. Tahapan Kerja

Pengerjaan naskah Utopia melalui proses yang singkat. Penulis mengawali penulisan naskah dengan menemukan ide cerita dari menonton film. Pengembangan cerita diawali pada saat awal tahun 2019 ketika penulis akan melaksanakan pitching di bulan April. Berikut tahapan kerja yang penulis tempuh:

1. Ide cerita

Setiap kali penulis merasa gagal seperti mendapatkan nilai jelek, tidak lolos SNMPTN dan SBMPTN, dan yang terakhir terpaksa untuk *extend* kuliah karena kesalahan yang tidak dilakukan penulis, penulis selalu mengkritik sistem kehidupan, dan berandai-andai tentang sebuah dunia di mana sistem kehidupan dan tatanannya tidak berlaku. Meskipun pada satu sisi penulis sadar apabila penulis berada pada situasi di mana sistem kehidupan yang kacau, penulis pun akan menarik kata-kata penulis kembali, dan berharap agar kehidupan tidak menjadi kacau. Penulis juga teringat dengan perkataan dosen Lucky Kuswandi dan Yosep Anggi, untuk menentukan sebuah ide cerita dapat dimulai dari yang paling dekat, yaitu dari diri sendiri. Akhirnya penulis memutuskan untuk menulis naskah film panjang berdasarkan beberapa pengalaman yang dialami penulis. Tema

yang diangkat penulis pada cerita ini adalah pertemanan. Statement dari cerita ini adalah kita harus berhati-hati pada setiap perkataan, karena perkataan adalah sebuah doa. Selain itu, ketika penulis sedang melaksanakan pra sidang 1, seorang dosen penguji yaitu Perdana Kartawiyudha menyarankan penulis untuk menggunakan struktur *Hero's Journey* dalam menulis cerita ini.

2. Premis

Setelah menemukan ide cerita, penulis memutuskan premis dari cerita ini yaitu, seseorang yang terjebak di dunia antah berantah dan dituntut untuk mendapatkan sejumlah kunci agar dapat kembali dengan selamat ke dunia asalnya.

3. Riset

Penulis membaca buku *The Writer's Journey* milik Christopher Vogler untuk menyesuaikan cerita dengan struktur *Hero's Journey*. Selain cerita, penulis juga menyesuaikan *character arc* yang ada pada buku *The Writer's Journey*.

4. Karakter

Penulis membangun *backstory* dari karakter Kara berdasarkan penulis sendiri dan menambahkan beberapa sifat untuk kebutuhan cerita, seperti sifat egois dan manja. Penulis sengaja membuat karakter Kara sebagai anak orang kaya yang egois dan manja, di mana karakter Kara suka bertindak seenaknya tanpa memikirkan orang lain. Hingga pada suatu hari

ia harus terjebak dan bertahan hidup di dunia antah berantah yang semula diharapkan.

5. Sinopsis

Setelah membuat premis dan karakter, penulis melanjutkannya dengan menulis sinopsis berdasarkan garis besar dari struktur *Hero's Journey* di mana terdapat 12 langkah atau fase yang di dalamnya terdapat *want*, *need*, dan *obstacle*.

6. *Treatment*

Selanjutnya penulis membuat *treatment* dengan adegan-adegan yang ditulis secara garis besar dan kalimat yang tidak baku. Pembuatan *treatment* membantu penulis untuk membuat naskah dengan mudah.

7. *Draft 1*

Penulis membuat *draft 1* berdasarkan dari *treatment* yang penulis buat pada *software Final Draft*. Penulis mengembangkan *treatment* dengan menambahkan hal-hal detail pada setiap adegan dan menambahkan dialog. Terdapat 68 halaman dan 81 *scene* pada *draft 1*.

3.4. Acuan

Penulis menjadikan film *Alice In Wonderland* (2010) karya Tim Burton sebagai acuan dalam membuat struktur *Hero's Journey* pada naskah film panjang berjudul *Utopia*. Film *Alice In Wonderland* merupakan sebuah cerita tentang petualangan Alice selaku karakter utama yang menjelajahi dunia asing atau biasa disebut dengan *special world*. Berikut struktur *Hero's Journey* dalam film *Alice In Wonderland*:

1. *Ordinary World*

Alice merupakan gadis yang hidup dalam lingkup masyarakat Inggris yang kaya. Pada sebuah pesta kerajaan, Alice dilamar oleh seorang pangeran dan merasa kebingungan untuk menentukan pilihannya.

2. *Call to Adventure*

Alice melihat seekor kelinci yang aneh lalu memutuskan untuk mengikutinya hingga Alice masuk ke dalam sebuah lubang menuju Wonderland.

3. *Refusal of the Call*

Alice menolak untuk membantu kelinci tersebut dan mengatakan bahwa gadis yang bernama Alice yang dimaksud bukanlah dirinya.

4. *Meeting With the Mentor*

Setelah melarikan diri dari Bandersnatch dan para prajurit, Alice bertemu dengan Mad Hatter.

5. *Crossing the First Threshold*

Mad Hatter mencoba meyakinkan Alice agar membantunya dan memberitahu situasi yang terjadi di Wonderland. Setelah Mad Hatter menceritakan situasi Wonderland, Alice memutuskan untuk membantu Mad Hatter.

6. *Tests, Allies, Enemies*

Alice berencana membantu Mad Hatter dan negeri Wonderland, dan menghadapi tantangan untuk pergi menuju kastil Ratu Merah dan membunuh naga yang bernama Jabberwocky.

7. *Approach to the Inmost Cave*

Setelah Alice sudah berada di kasil Ratu Merah, ia harus mendapatkan pedang yang akan digunakannya untuk membunuh Jabberwocky demi menyelamatkan Wonderland.

8. *The Ordeal*

Alice harus menghadapi dan membunuh Jabberwocky untuk menyelamatkan penduduk negeri Wonderland.

9. *Reward*

Setelah Alice berhasil membunuh Jabberwocky, Ratu Putih menangkap Ratu Merah dan memberikan botol darah milik Jabberwocky kepada Alice yang akan membantu Alice pulang.

10. *The Road Back*

Alice dapat kembali ke dunianya dan harus menghadapi kenyataan dan segera menentukan pilihannya.

11. *The Resurrection*

Alice harus menentukan pilihannya sendiri di depan seluruh keluarga dan tamu kerajaan dan Alice memilih untuk menolak pinangan dari pangeran.

12. *Return With the Elixir*

Alice berhasil menyelamatkan semua penduduk Wonderland sekaligus menjadi pahlawan di negeri Wonderland.