



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. Film

Cerita tidak bisa lepas dari perjalanan dan film mampu memperlihatkan dan memperdengarkan sebuah perjalanan tersebut, bahkan mengenalkan sebuah pemikiran di dalamnya. Wood (2012) mengatakan bahwa film adalah sebuah sekuens gambar bergerak yang memiliki sebuah makna atau cerita (hlm. 6).

2.2. Penulis Naskah

Penulis naskah merupakan salah satu anggota penting dalam pembuatan suatu film. Penulis naskah adalah orang yang menulis dan merancang peta biru untuk kinerja anggota departemen lain dalam pembuatan film. Apa yang penulis naskah buat disebut skenario. Ide/pesan dalam suatu naskah dirajut berdasarkan sistem penulisan skenario, dan visi tersebut harus mampu terbaca oleh produser dan sutradara (Friedman, 2014, hlm. 7). Dengan kata lain dari Battista (2013), bahwa penulis naskah adalah seseorang yang menjadi penggerak pertama dari pembuatan sebuah film. Maka dari kolaborasi kedua teori tersebut, penulis naskah adalah pekerjaan utama dan pertama yang harus diselesaikan dahulu dalam pembuatan sebuah film (hlm. 18).

2.3. Naskah

Naskah adalah bentuk tertulisnya suatu ide/pesan/gagasan yang menyangkut aspek visual, suara, dialog, dan karakter untuk pedoman para anggota kru dalam

pembuatan filmnya (Field, 2005, hlm. 20). Atau singkatnya adalah sebuah rancangan yang nantinya akan menjadi sebuah film (Gallo, 2012, hlm. 8).

2.4. *Premise & Controlling Idea*

McKee (1997) menyebutkan dua ide yang menggolongkan proses kreatif: “Premis”, adalah ide yang menginspirasi keinginan penulis untuk menulis sebuah cerita. “Ide pengontrol”, merupakan inti makna cerita tersebut, dimana semuanya diekspresikan dalam aksi dan estetika emosi di klimaks cerita (hlm. 189). Premis adalah goal dari suatu perjalanan. Bila di dalam suatu perjalanan hidup belum terbaca apa premis dari perjalanan tersebut, berarti perjalanan tersebut belum sampai tujuan akhirnya. Perjalanan hidup tidak bisa disamakan dengan perjalanan hidup tokoh yang durasi hidupnya hanya sepanjang film itu diputar. Maka dalam pembuatan suatu cerita fiksi, penulis perlu tau apa inti cerita tersebut untuk menentukan akhir cerita. Penulis harus mampu merangkum perjalanan tokoh selama durasi film tersebut (McKee, 1997, hlm. 191).

Pada dunia film istilah ini dikenal dengan *logline* atau *one-line*. Kepentingan untuk memikirkan sebuah kalimat yang merangkum keseluruhan cerita ini adalah untuk menghemat waktu dalam produksi suatu film. Seorang penulis naskah harus memikirkan waktu yang dimiliki anggota lain terutama produser atau client. Pengalaman Snyder (2005) tiap *pitching* mengatakan bila *logline* tersebut menarik, kebanyakan orang tidak peduli pada cerita panjangnya. Premis sendiri tidak terus berwujud sebuah pernyataan yang padat, bisa juga berupa pertanyaan “*what would happen if ...?*” (hlm. 2).

2.5. *Story vs Plot*

Sebuah cerita (*story*) merupakan sebuah narasi dari sebuah kejadian yang berurut pada sekuen waktunya sendiri. Sebuah *Plot* juga merupakan narasi sebuah kejadian, tapi dengan penekanan dalam kausalitasnya. Suatu cerita (*story*) bila diceritakan akan mengundang pertanyaan “lalu?”, sedangkan dalam *plot* akan mengundang pertanyaan “kenapa?” (Forster, 2010, hlm. 376). Cerita (*story*) simpelnya adalah satu keseluruhan semua peristiwa. *Plot* adalah alur cerita dalam sebuah naskah, bagaimana cerita berjalan dari titik A hingga B. *Plot* juga adalah bagaimana seorang tokoh mendapatkan solusi atau mendapat tempaan pada karakternya (Set dan Sidharta, 2003, hlm. 26).

2.6. *Scene*

Scene adalah tempat/lokasi plot tertanam. Dalam pemilihan lokasi perlu *relate* dengan *setting* tempat dan waktu jaman cerita berjalan, dan pada karakter tokoh. Cara mempresentasikan *scene* pada lembar halaman berpengaruh besar pada penulisan skenario (Field, 2005, hlm. 21). Field (2005) juga mengatakan bahwa fungsi *scene* ada dua, yaitu:

1. Penggerak cerita untuk maju
2. Menginformasikan sesuatu tentang karakter pada tokoh

Bila dalam *scene* tersebut tidak mengandung dua elemen tersebut, *scene* tersebut tidak layak berada dalam skenario. Dalam penulisan plot pada *scene* sendiri tidak harus panjang lebar, selama mengandung salah satu elemen diatas. Menuliskan *plot* dalam *scene* bisa bervariasi, bisa dengan tiga halaman penuh dengan dialog,

empat baris *shot*, atau sepatah kalimat yang memainkan laju (*beat*) esensi cerita (hlm. 28). *Scene* adalah sebuah aksi dalam melewati konflik dalam satu waktu dan tempat yang mengubah nilai kehidupan dalam seorang tokoh setidaknya satu nilai kehidupan tersebut berubah dengan derajat yang jelas. Idealnya, setiap *scene* adalah sebuah peristiwa (McKee, 1997, hlm. 57).

2.7. Beat

Terdapat sebuah elemen terkecil dalam sebuah *scene*, yaitu *beat*. *Beat* disini tidak jauh berbeda dengan (*beat*) dalam penulisan dialog naskah yang berarti “*short pause*”. *Beat* adalah perubahan karakter/aksi, yang berarti dengan *beat* demi *beat* ini yang mengubah sikap seorang tokoh membentuk *scene* tersebut (McKee, 1997, hlm. 37).

2.8. Sequence

Sequence terdiri dari beberapa *scene* yang disatukan dengan satu gagasan bersifat “awal, tengah, dan akhir”. Elemen – elemen tersebut bekerja secara mandiri dalam sistem yang sama dan saling bersinergi dengan satu sama lain (Field, 2005, hlm. 216). Sama seperti film adalah hasil kerja visual dan suara yang bersinergi. Skenario adalah hasil kerja karakter, premis, drama, dan struktur. Sekuen adalah istilah untuk mensegmentasikan beberapa *scene* yang memiliki kesamaan inti idenya. Sebuah sekuen biasanya terdiri dari dua hingga lima *scene*, yang dimana mampu berujung dengan dampak yang lebih besar dari pada *scene* sebelumnya (McKee, 1997, hlm. 38).

2.9. Structures

Menurut Bell (2004) struktur yang terdapat dalam skenario merupakan penataan plot-plot yang sudah direncanakan oleh penulis. Rahasia dalam membuat struktur ialah *timing*. Ketika suatu kisah tersebut tidak terlalu menarik, kemungkinan kesalahannya terdapat pada struktur. Meskipun di dalam kisah tersebut terdapat karakter yang baik, dialog yang tajam, bahkan *setting* yang menarik, ceritanya tidak terungkap secara optimal (hlm. 22). Menurut McKee (1997) struktur cerita merupakan kumpulan kisah (*plot*) yang sudah dipilah dan dirangkai kembali dengan tujuan memaksimalkan gambaran dan penceritaan tentang paradigma seorang tokoh atau memunculkan suatu emosi didalam tokoh tersebut (hlm. 57).

2.10. Struktur Tiga Babak

Penulisan cerita dalam teori struktur tiga babak sudah menjadi rumus pertama dalam membangun suatu drama. Struktur tiga babak mampu bekerja dalam suatu drama karena sifatnya seperti kehidupan kita: “kita lahir, kita hidup, dan kita mati”. Masa muda sangat pendek untuk mengenalkan pada kehidupan. Bagian panjang ditengah itu adalah perjalanan panjang untuk menghabiskan waktu/durasi hingga babak terakhir untuk menyimpulkan semua perubahan, pengalaman, pembelajaran dalam hidup (Dwight Swain, 1970, hlm. 137). Yang dimaksud dengan struktur tiga babak dalam menulis ialah, *the beginning*, *the middle*, dan *the end*. *The beginning* mengandung pengenalan tokoh, *setting* tempat dan waktu, *backstory*, hingga perkenalan pada konflik. *The middle* merupakan perjalanan panjang sang tokoh, hingga klimaks (puncak konflik tertinggi, dimana tekanan

dan resiko yang dirasakan tokoh semakin besar). *The end* merupakan penutup cerita, penyimpulan dari hasil perjalanan sang tokoh, bisa berupa *sad ending* (tokoh tidak mendapatkan apa yang ia kejar) atau *good ending* (tokoh mendapat apa yang dikejar). Adapun juga berupa *open ending* (cerita diakhiri dengan jawaban untuk semua pertanyaan dalam cerita dan memuaskan rasa ingin tahu penonton) dan *closed ending* (cerita diakhiri dengan meninggalkan satu atau dua pertanyaan tidak terjawab serta rasa belum terpuaskan bagi penonton) (Swain, 1970).

2.11. Struktur Drama Film Pendek

Film pendek merupakan film berdurasi terbatas, yang sangat mempengaruhi cerita dan penulisan naskahnya. Seperti namanya, maka cerita dibuat lebih sederhana dan tidak kompleks seperti pada film panjang walaupun tetap mengikuti struktur drama yang maksudnya memiliki awal, tengah, dan akhir. Pada film pendek tidak terdapat *subplot*; dan *plot* ceritanya sangat sederhana dan jelas. Karakternya pun biasanya tidak lebih dari tiga atau empat tokoh (Cooper & Dancyger, 2005, hlm. 5).

2.12. Struktur Episodik

David S. Miall (2004) menjelaskan akan adanya struktur episodik dalam tiap penceritaan cerita. Pembelajaran ini dilakukan untuk mendalami pengetahuan dalam penceritaan suatu cerita, supaya penikmat dapat menangkap cerita lebih baik dan mudah. Miall sebelumnya menjelaskan bahwa beliau akan mengesampingkan pengelompokan bagian - bagian *plot* struktur cerita pada

umumnya. Miall menggunakan istilah “episode” untuk menggantikan bagian – bagian dalam struktur dalam penelitiannya. Episode seperti sebuah cerita pendek yang memiliki tokoh utama yang menghadapi konflik dan diakhiri dengan modifikasi karakter tokoh utama setelah melewati konflik tersebut. Tiap episode dirancang untuk berfungsi menghadirkan episode selanjutnya. Tiap episode memiliki *the opening*, *the middle*, dan *the ending* untuk menceritakan tokoh utama menghadapi konflik, dan diakhiri dengan perubahan atau modifikasi karakter tokoh untuk episode selanjutnya adalah yang disebut sebagai struktur episodik (hlm. 111).

Sebuah buku yang membahas pembagian episode dalam sebuah sastra narasi, “*Episodic Structure in Literary Narrative*” oleh David S. Miall (2004). Buku ini tertuliskan tentang pendapat Miall dalam membaca pembagian episode per episode dalam tiap karya sastra. Dari analisisnya pada cerita pendek *Un Coq Chanta* (Maupassant, 1882), Miall melihat pembagian episode dalam cerita tidak hanya dari motif, namun juga dari waktu dan tempat. Di buku ini Miall mengulas sebuah cerita *The Story of an Hour* (Kate Chopin, 1894), dan membaginya menjadi empat episode menurut analisisnya. Pembagian episode ini bukan hanya dari cara penulisan dari naskahnya. Namun dari penangkapan pembaca yang dieksperimenkan oleh Miall. Miall meminta komentar pembaca dan menganalisisnya.

Miall (2004) melakukan eksperimen untuk penelitiannya pada suatu karya sastra narasi tertulis. Dari hasil eksperimen yang tertulis di buku Miall meyakinkan analisa adanya episode oleh Miall ketika pembaca bisa merasakan

“perubahan”. Ketika pembaca bisa mengetahui peningkatan konflik pada cerita, ketika pembaca merasakan terjadinya modifikasi perasaan tokoh utama, dan merasakan adanya *plot twist* menjadi akhir episode yang menyediakan jalur plot yang akan diikuti pembaca/penonton yang penuh pertanyaan (hlm. 127). Berikut cuplikan tabel pembagian episode dari buku *Un Coq Chanta* (Maupassant, 1882) oleh Reformatsky dalam buku Miall:

Table 1. *Episode structure of “Un Coq Chanta” by Maupassant*

Scene	Opening words	Reformatsky themes, motifs	Episodes and twists
Vorgeschichte			
I	Madame Berthe d’Avancelles	A1 she had resisted B1 he was giving hunting parties A2 she had not granted B2 there was a constant round of hunting parties	Le baron se ruinait pour elle. [The Baron was ruining himself for her]
ii	Tout le jour, les chiens [All day long, the hounds]	<i>paysage</i> de la culture, pc1 <i>paysage</i> de la nature, pn1	une odeur de chair nue [the odour of naked flesh]
iii	Un soir, dans une fête, au dernier printemps [One evening, during a party, the previous spring]	Complication: A3 ‘If I do succumb’ B3 A great hunt was going to take place	“Baron, si vous tuez la bête” [Baron, if you kill the brute]
Geschichte			
Onset	Dès l’aurore, il fut debout [At dawn he was up and out]	B hero/hunt <i>paysage</i> : Les chasseurs partirent [The hunters left]: pc2	(1a. Dès l’aurore)
1	a) Mme d’Avancelles, par malice [Mme d’Avancelles, out of mischief] b) Puis ils tournèrent à droite [Just then they turned to the right]	a) <i>tension</i> : A4, listening to her chatter and the hounds, + B4: his anxiety [d’inquiétude]; b) <i>tension</i> : A5, parallelism: soit hasard, soit volonté [either by chance or by design]; soit confusion, soit remords [either from confusion, or remorse] <i>paysage</i> : Le tumulte de la chasse, pc3 <i>refrain</i> : “Qui m’aime me suive!”, rB	Frémissant d’amour et d’inquiétude [trembling with love and anxiety] (1b. “Vous ne m’aimez donc plus?” [you do not love me any longer?]) “tant pis pour vous” [so much the worse for you] (1c. Puis ils tournèrent à droite) “Qui m’aime me suive!” [Let him who loves me follow me]
2	Quand elle arriva, quelques minutes plus tard [When she arrived a few minutes later]	B5: motif completed, with killing of boar	dans l’épaule le couteau de chasse [in the shoulder the hunting knife]
3	La curée se fit aux flambeaux par une nuit douce [The quarry was cut by torchlight on a soft night]	<i>paysage</i> : pn2, then pc4 A6: amorous couple <i>refrain</i> : “Qui m’aime me suive!”, rA. Expect satisfactory culmination of A	(3a. La curée) leur besoin d’étrointe étaient devenus si véhéments [their longing for a closer embrace became so vehement]. (3b. Les cors ne sonnaient plus) “Qui m’aime me suive!”
4	Une heure plus tard [An hour later]	<i>tension</i> : A7. “Je vais revenir” ... du lit. [I will return]: anticipate final dénouement	sommeil des chasseurs exténués [sleep of the worn-out hunter]
5	Tout à coup, la fenêtre étant restée entrouverte [Suddenly, the window having remained half open]	Unexpected dénouement, A8, un coq, perché dans un arbre voisin, chanta [a cock, perched in a nearby tree, sang]	elle parlait à son mari [as she spoke to her husband]

Gambar 2.1 Tabel struktur episodik "*Un Coq Chanta*" oleh Maupassant (Episode Structures in Literary Narratives, 2004)

Kesimpulan Miall (2004, hlm. 118) untuk membentuk episode adalah:

1. Kesatuan aksi (*goal and outcome*).
2. Tingkat kesulitan yang dihadapi tokoh.
3. Koheren *setting* pada tempat dan waktu, dan pada perasaan.

Berikut uraian analisa pembagian struktur episodik Miall dengan istilah lain. Kolom pertama menjabarkan *the opening* tiap episode dengan potongan kata awal yang tertulis dalam buku. Kolom kedua menjabarkan *plot* tiap episode dengan potongan kalimat yang menceritakan kesimpulan motif utama *the middle* episode tersebut. Kolom ketiga menjabarkan *the ending* tiap episode dengan potongan kata yang menyimpulkan perubahan motif tiap tokoh.

Setiap *the opening* dalam struktur episodik bisa teridentifikasi disetiap adanya *the ending* atau *plot twist* yang memodifikasi karakter suatu tokoh dan dibantu dengan perubahan yang jelas pada tempat dan waktu. Dalam setiap *the ending* dalam struktur episodik juga tidak bersifat seperti *the ending* dalam struktur tiga babak yang mengakhiri cerita seutuhnya. Melainkan menciptakan motif baru untuk aksi suatu tokoh dan membukakan jalan ke konflik episode selanjutnya. Sedangkan *the middle* dalam tiap episode menceritakan motif tindakan baru bagi tokoh yang telah termodifikasi karakternya karena *plot twist* dalam *the ending* episode sebelumnya. Dengan memahami tentang definisi dan fungsi episode maksud David, tidak membatasi akan kemungkinan terjadinya menggunakan struktur episode ini untuk penulisan naskah satu film panjang atau pendek. Dalam membentuk episode dalam struktur drama tiga babak perlu

menerapkan ketiga poin di atas dan nantinya dibantu dengan elemen-elemen film agar membantu penonton merasakan perubahan episode.

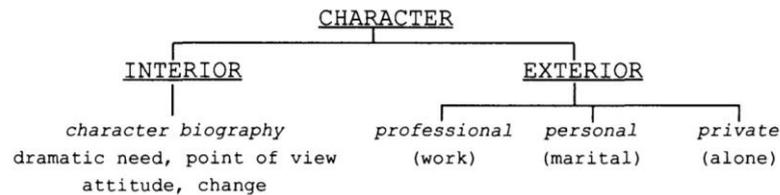
2.13. Struktur & Karakter

Fungsi dari struktur adalah untuk menyediakan tekanan yang progresif untuk dilema sang tokoh dalam memilih aksi dan reaksi resiko, dan nantinya menunjukkan karakter asli dari tokoh tersebut atau mungkin memunculkan karakter bawah sadar dari tokoh tersebut. Fungsi karakter adalah untuk meyakinkan pilihan-pilihan tokoh tersebut diterima penonton selama terbawa cerita. Maka karakter dalam seorang tokoh harus masuk akal dan jelas: antara tua atau muda, kuat atau lemah, pandai atau bodoh, dermawan atau egois, dengan porsi yang tepat. Masing-masing karakter tersebut harus berkolaborasi dengan baik dan membentuk alur cerita yang penonton akan setuju dengan apa yang tokoh tersebut bisa saja lakukan dan nantinya akan lakukan apa yang tokoh tersebut akan lakukan (McKee, 1997, hlm. 83).

2.14. Karakter dan Cerita

Karakter dengan cerita berbanding sama, bila cerita berjalan maka karakter juga berubah, begitu pula sebaliknya. Karakter berubah karena drama, drama ada karena adanya konflik (Field, 2005, hlm. 83). Pembagian mudah dalam penceritaan suatu drama, adalah dengan memperjelas konten dan konteks pada suatu karakter. Bila pengenalan suatu tokoh adalah konteks, maka konten adalah pergumulannya terhadap konflik yang ia hadapi. Zona nyaman suatu tokoh

biasanya lebih bersifat privat dan intim, contohnya adalah kamar tidur. Sedangkan konflik selalu datang dari luar zona nyamannya.



Gambar 2.2 Hubungan karakter dengan zona

(<https://wecommunication.blogspot.com/2015/11/4-creation-of-character.html>, 2015)

2.15. Karakter

Film menyampaikan ide/pesan/gagasan dalam cerita melalui visual dan suara. Bila cerita tidak bisa lepas dari perjalanan suatu tokoh, maka tokoh tersebut perlu memiliki karakter, dan hidup selama durasi film yang terbatas. Karakter juga termasuk kunci penonton/pembaca terus setia mengikuti cerita. Snyder (2005) menjelaskan apa itu karakter dengan sebuah kategori film “*Dude With A Problem*” sebagai cerita yang mengisahkan seorang manusia biasa yang mendapati dirinya sebuah masalah. Kategori ini adalah kategori yang paling umum, karena penonton akan selalu menganggap dirinya sebagai manusia biasa, maka perasaan *relatable* dapat mudah terjalin antara penonton/pembaca dengan tokoh dalam film (hlm. 31-32).

Terdapat jarak antara penonton/pembaca dengan tokoh dalam film, penonton/pembaca hanyalah seorang penguntit dari suatu kehidupan tokoh (Corbett, 2013, hlm. 20). Grove (2009) berpendapat bahwa manusia cenderung suka melihat dari balik tirai. Berjalan dalam kerumunan orang dan melihat suatu

kecelakaan, beberapa orang terbaring menjadi korban, atau seketika menghadap ke suatu bayangan seseorang yang telanjang dari balik tirai kamarnya (hlm. 8). Tantangan para penulis naskah adalah membuat sesuatu yang para penonton/pembaca ingin lihat, begitu pula dalam pembuatan suatu karakter yang menjadi kunci naskah yang menarik. Dalam pembentukan karakter ada beberapa elemen yang harus dipenuhi yaitu *desire*, *want*, *need*, *goal*, *fear*, *weakness*, dan *stake*. Corbett (2009) memperdalam tiap elemen-elemen yang perlu ada dalam pembentukan karakter menjadi (hlm. 42):

1. Habitat asli dan kualitas *desire*.
2. Betapa frustasinya seseorang terhadap *desire*-nya hingga mempengaruhi karakternya.
3. Apa artinya sebagai orang yang terluka/korban.
4. Kutukan dan rahasia-rahasia yang ditampung pada tokoh.
5. Kontradiksi yang tidak bisa dihindari.

2.16. *Character's Arc*

Character's arc merupakan perubahan/perkembangan dalam karakter suatu tokoh. Seperti sebuah kisah dalam hidup, manusia berkembang dari kisah-kisah yang dialami (pengalaman). Pengalaman adalah sebuah pembelajaran, pembelajaran membawa perubahan. Bila disamakan dalam penulisan suatu naskah, rangkaian *plot* membentuk sebuah cerita perubah karakter tokoh utama. Suatu tokoh memerlukan sebuah cerita atau kemunculan tokoh lain untuk mendapat pelajaran dan berubah (Seger, 2010, hlm. 206).

2.17. Konflik

Konflik adalah dalam isi utama dalam penulisan pada tengah cerita. Selesainya sebuah konflik tidak harus membawa tokoh langsung pada perubahan, bila perubahan pada karakter tokoh tersebut menentang pada ide/gagasan/pesan premis cerita (Field, 2005, hlm. 68). Tapi memiliki *layer* baru pada karakter tokoh akan merumitkan pergumulan batin tokoh, dan cerita akan semakin menarik. Kempton (2004) berpendapat bahwa konflik merupakan cerita yang sedang terjadi, dan dialog menjadi media utama penulis untuk menyampaikan emosi tokohnya (hlm. 134).