



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

Skripsi penciptaan ini adalah bentuk karya penulisan naskah film animasi panjang yang berjudul “Among the Mares”. Film ini memiliki *genre* drama dan horror yang mendukung visualisasi dari imajinasi anak-anak terhadap tema utama dalam film yaitu *grief* atau duka. Skripsi merupakan laporan dalam proses penulisan naskah dan konsep visual pada tahap pra produksi.

“Among the Mares” bercerita tentang seorang gadis kecil berusia 11 tahun bernama Tris yang hidup bersama ayah dan ibunya. Suatu hari, Tris kehilangan sang ayah karena sebuah kecelakaan. Kesedihannya kemudian bermanifestasi menjadi sosok gelap yang mulai menghantuinya, membuatnya semakin menjauh dari apa yang tersisa di dunianya. Dalam penulisan naskah ini, penulis melakukan penelitian menggunakan metode studi terhadap literatur.

Penulis juga melakukan penggabungan antara tiga teori utama, yaitu teori psikologi *5 stages of grief*, teori karakter *anthropomorphism*, dan teori naratif *15 beats*. Dimana *5 stages of grief* diperlukan untuk menjabarkan wujud dasar karakter *anthropomorphism*, kemudian teori *15 beats* sebagai dasar penyampaian kedua teori tersebut dalam satu kesatuan.

3.1.1 Sinopsis

Di sebuah rumah suburban biasa, di mana pada halaman belakang rumah terdapat sebuah rumah kayu kecil tempat Tris, seorang gadis kecil berusia 10 tahun yang sedang berduka atas kehilangan ayahnya. Cerita diawali dengan Tris menghabiskan waktu di rumah kayu kecilnya bersama sosok ayah yang sebenarnya sudah tidak ada namun masih muncul dalam pikirannya.

Hidup berdua bersama ibunya tidak memudahkan Tris untuk cepat menerima kenyataan akan kematian ayahnya. Hari-hari Tris dilewati dengan rutinitas seolah ayahnya masih ada. Meskipun semua hanyalah bayangannya. Di sisi lain, ibunya berusaha untuk mengisi kekosongan yang Tris rasakan.

Sampai pada suatu malam, ibu ingin membacakan sebuah buku cerita yang tak lain adalah projek mantan suaminya bersama Tris yang belum selesai, buku MARES. Ibu ingin membuat Tris menerima keadaan bahwa ibunya akan selalu ada di sisinya. Hal ini berakhir pada argumen antara Tris dan ibunya. Dimana Tris menolak ibunya untuk membacakan buku itu.

Ibu merasa sedih dan kecewa, meninggalkan Tris sendiri di kamarnya dengan buku cerita yang belum selesai tersebut. Tidak ada yang tahu bahwa keduanya telah membukakan pintu untuk sosok lain memasuki rasa duka Tris di dunia.

Setelah peristiwa malam itu, Tris mengalami gangguan di rumahnya yang menuntunnya pada rumah kayu bermainnya. Bersamaan dengan hilangnya

bayangan ayahnya, Tris menemukan sosok monster yang ia sadari merupakan monster yang keluar dari dalam buku MARES.

Ketakutan pertama Tris pada sosok monster menuntunnya bertemu dengan Pak Dana, tetangga baru yang juga ternyata merupakan teman lama ayahnya yang sempat putus kontak. Tris kemudian berusaha menerima keberadaan monster tersebut, beranggapan bahwa ayahnya mengirim monster ini untuknya.

Monster yang membawa Tris membuka kenangan dengan ayahnya melalui buku MARES membuat Tris merasa nyaman dengan keberadaan monster tersebut. Namun, kepercayaannya akan keberadaan monster ini menuai penolakan dari ibunya yang menganggap duka Tris semakin menjadi-jadi. Konflik ini kemudian meningkat dengan ibu berusaha membakar buku MARES ketika beradu argumen dengan Tris.

Meskipun ibu merasa menyesal, keadaan ini kemudian menghancurkan hubungan Tris dan ibu. Di saat yang bersamaan, hubungan Tris dengan orang sekitarnya juga diuji. Namun, keberadaan Pak Dana yang muncul sebagai sosok baru yang tidak menghakimi Tris menciptakan ikatan pertemanan yang tak diduga.

Dengan harapan seseorang dapat menuntun Tris melewati dukanya secara bertahap, ibu merekrut Pak Dana sebagai tutor untuk Tris, mengingat Tris cuti sekolah karena fase berdukanya. Tris yang mempercayai Pak Dana pun melibatkan Pak Dana dengan dunia monster. Mengikuti perjalanan dan eksplorasi Tris dengan monster, Pak Dana menyadari adanya sisi negatif.

Percaya dengan ikatan pertemanan yang sudah dibangun, Tris dan Pak Dana, juga diikuti oleh monster, pergi mengunjungi tempat yang tidak sempat dikunjungi Tris dengan ayahnya. Keadaan kemudian menjadi kekhawatiran bagi monster yang menyadari keberadaan Pak Dana perlahan membantu Tris lebih cepat melewati fase dukanya.

Monster dengan licik membuat sebuah kejadian yang serupa dengan kecelakaan ayahnya menimpa dirinya dan Pak Dana dengan pengecualian di mana Tris kali ini berhasil menyelamatkan Pak Dana. Namun hal ini menciptakan perdebatan batin pada diri Tris.

Pak Dana yang berusaha meyakini bahwa sosok monster merupakan manifestasi dari ayah Tris, meminta agar sudah saatnya membiarkan Tris merelakan dirinya. Merasa diusir, monster kemudian kembali memanipulasi keadaan agar membuat Tris merasa dikhianati oleh Pak Dana.

Tris yang merasa kecewa dan di saat yang bersamaan monster muncul sebagai sosok teman yang mengajaknya untuk pergi ke dunia yang lebih baik. Tris memilih ikut dengan sosok monster yang saat ini berubah menjadi sangat mirip dengan ayahnya. Di dunia lain, Tris menemukan kenangan-kenangan baik bersama ayahnya namun juga dengan kenangan buruknya. Di tengah-tengah antara kenangan baik dan buruk bersama ayahnya, Tris menemukan sosok ibu.

Menyadari betapa pentingnya sosok ibunya, Tris memilih pulang ke ibunya. Hal ini membuat monster itu murka dan menahan Tris agar tetap ada di dunianya. Di sisi lain, Pak Dana yang panik dengan menghilangnya Tris, menemukan

perasaan berdukanya yang tertahan atas meninggalnya teman lamanya, yaitu ayah Tris.

Pengakuan penyesalan ini kemudian memberikan pencerahan bagi Pak Dana ketika yang ia yakini sebagai manifestasi sosok sesungguhnya dari ayah Tris membantunya dan membuat Pak Dana yakin harus menyelamatkan Tris dari monster duka.

Pak Dana yang berhasil masuk dalam dunia monster kemudian membantu Tris melawan monster dukanya dan menarik Tris keluar. Menyadari bahwa dunia monster merupakan rumah kayunya, Tris dan Pak Dana memutuskan untuk membakar monster bersama buku MARES dan rumah kayunya.

Ibu pulang dengan keadaan panik, dan Tris yang meminta maaf mengungkapkan seluruh perasaannya pada ibu. Tris kemudian meyakini bahwa memorinya tentang ayahnya tidak sebatas buku maupun rumah kayu, sehingga Tris memulai hidupnya dengan mengenang ayahnya namun dengan dunia yang baru.

3.1.2 Posisi Penulis

Dalam proses penelitian ini, penulis menduduki posisi sebagai *scriptwriter* film panjang dan *concept artist*. Penulis harus mengembangkan ide cerita dengan 5 *stages of grief* sebagai dasarnya, yang kemudian dipadu dengan anthropomorphism dan *15 beats*. Semuanya diterapkan dalam naskah dan disertai penggambaran visual.

3.2. Tahapan Kerja

Tahapan kerja penulis berawal dari tema cerita, yang kemudian dikembangkan menjadi ide cerita berbentuk logline. Pada awalnya, penulis tertarik untuk membahas teori psikologi sebagai dasar cerita. Namun, penulis harus menemukan teori spesifik agar dapat menentukan jalan cerita dan pengembangan tokoh. Didasari oleh hasil observasi pada pengalaman hidup pribadi, buku dan film, penulis memutuskan teori berduka, spesifiknya *5 stages of grief* sebagai teori utama untuk diterapkan dalam cerita.

Sebelum menentukan perancangan struktur cerita, penulis melakukan riset dan uji coba beberapa rumusan struktur naratif seperti *8 sequence*, *15 beats*, atau *hero's journey*. Penulis kemudian menemukan titik hubung antara teori *5 stages of grief* dan *15 beats*.

3.3. Penerapan 5 Stages of Grief

Dalam menerapkan teori *5 stages of grief*, penulis terlebih dahulu mengumpulkan data tidak hanya melalui buku, namun juga observasi melalui film. Penulis terlebih dahulu menentukan konflik utama yang menghubungkan penerapan teori *5 stages of grief* dalam cerita. Dalam hal ini, konflik yang ditetapkan kehilangan sosok yang penting untuk selamanya.

Setelah mendapatkan inti dari konflik utama, penulis kemudian menjabarkan setiap fase berduka yang sesuai dengan teori Kubler-Ross, memahami aksi dan reaksi dari setiap fase dan mencari tahu titik *trigger* yang

akan membawa setiap individu untuk perlahan berubah dari satu fase ke fase berikutnya.

3.3.1. Acuan

Berikut merupakan referensi penulis dalam melakukan proses penerapan *5 stages of grief* pada penulisan skenario film panjang, yaitu:

1. *Up*

Up merupakan film karya studio Disney Pixar yang dirilis pada tahun 2009 dan memiliki fokus mengenai sosok seorang kakek bernama Carl Fredicksen yang berduka selama bertahun-tahun setelah kehilangan sosok istrinya. Petualangan Carl dalam film kemudian merupakan bentuk bagaimana ia menghadapi fase berdukanya. Seperti pada awal cerita, Carl berada pada fase *denial* dan mempertahankan keadaan rumahnya meskipun sekitarnya telah berganti. Pada akhir cerita, Carl kemudian memasuki fase *acceptance* dimana dirinya membiarkan rumah yang telah ia bangun bersama istrinya hancur, beranggapan bahwa itu hanya sekedar rumah.

2. *Inside Out*

Film *Inside Out* merupakan animasi produksi Disney Pixar yang dirilis pada tahun 2015 dan memiliki plot cerita tentang seorang anak perempuan berusia 11 tahun bernama Riley yang kehidupannya berubah total setelah dia dan kedua orang tuanya pindah rumah. Konflik pindah rumah yang dialami Riley kemudian dapat menjadi kategori berduka. Karakter Riley juga menjadi acuan

bagi penulis untuk menentukan aksi dan reaksi Tris ketika sedang menghadapi konfliknya.

3.4. Penerapan *Anthropomorphism*

Mengikuti ide cerita untuk memunculkan satu sosok manifestasi dari perasaan berduka dan sebuah visualisasi dari tahapan *5 stages of grief*, dan menyesuaikan teori yang dikemukakan oleh Eddy (1993), bahwa *anthropomorphism* merupakan bentuk interaksi, dan penulis menemukan titik temu antara reaksi *5 stages of grief* untuk dikembangkan pada visualisasi dan karakteristik tokoh *anthropomorphism*.

3.4.1. Acuan

Berikut merupakan referensi penulis dalam pembentukan dan penerapan teori *anthropomorphism* pada *5 stages of grief* untuk penulisan skenario film panjang:

1. *The Babadook*

The Babadook adalah film horror asal Australia yang dirilis pada tahun 2014 dan memiliki duka sebagai tema utama dalam film. Amelia dan anak laki-lakinya, Samuel, berduka akan kematian sang ayah dengan cara yang berbeda. *Babadook* kemudian merupakan sosok monster yang berada dalam buku cerita Samuel dan menjadi sosok yang menghantui mereka. *Babadook* ini adalah manifestasi dari bagaimana Amelia memandang duka, yaitu sebagai sosok yang menghantui meskipun dirinya tidak mengakui. Sementara Samuel melihat sosok *Babadook* adalah monster yang harus dikalahkan demi melindungi ibunya, sebagaimana Samuel menganggap duka ibunya adalah yang membuat keduanya tidak bahagia.

2. *Inside Out*

Film *Inside Out* menerapkan teori *anthropomorphism* pada pembentukan tokoh-tokoh yang berada dalam emosi setiap tokoh manusia dalam film. Didasari oleh lima emosi dasar, senang, marah, sedih, jijik dan takut yang dirancang mengikuti bagaimana usia dan sifat tokoh mempengaruhi bentuk dan ekspresi pada kelima tokoh emosi tersebut.

3. *La Noria*

La Noria merupakan film animasi pendek yang dirilis pada tahun 2018 dan menceritakan seorang anak laki-laki yang dikejar oleh beberapa monster di rumahnya. *La Noria* membawakan konflik berduka pada cerita, dimana anak laki-laki ini sedang berduka atas kehilangan ayahnya, kemudian monster-monster yang mengejanya memiliki bentuk yang menyerupai bianglala. Bianglala ini kemudian adalah objek yang memiliki ikatan yang kuat antara tokoh anak laki-laki dan ayahnya. Film ini menerapkan *anthropomorphism* pada tokoh monster menyesuaikan visual emosi dan psikologi yang dialami oleh tokoh anak laki-laki.

3.5. Penentuan Penerapan 5 Stages of Grief dan Antropomorphism pada 15 Beats

Mengikuti panduan dari struktur penulisan naskah *15 beats* oleh Blake Snyder, penulis terlebih dahulu mengembangkan *sequence* yang merupakan deskripsi mengenai kejadian dan reaksi yang akan dialami oleh tokoh dalam setiap *beat*. *5 stages of grief* yang ditetapkan sebagai konflik utama pun dibagi dan disesuaikan

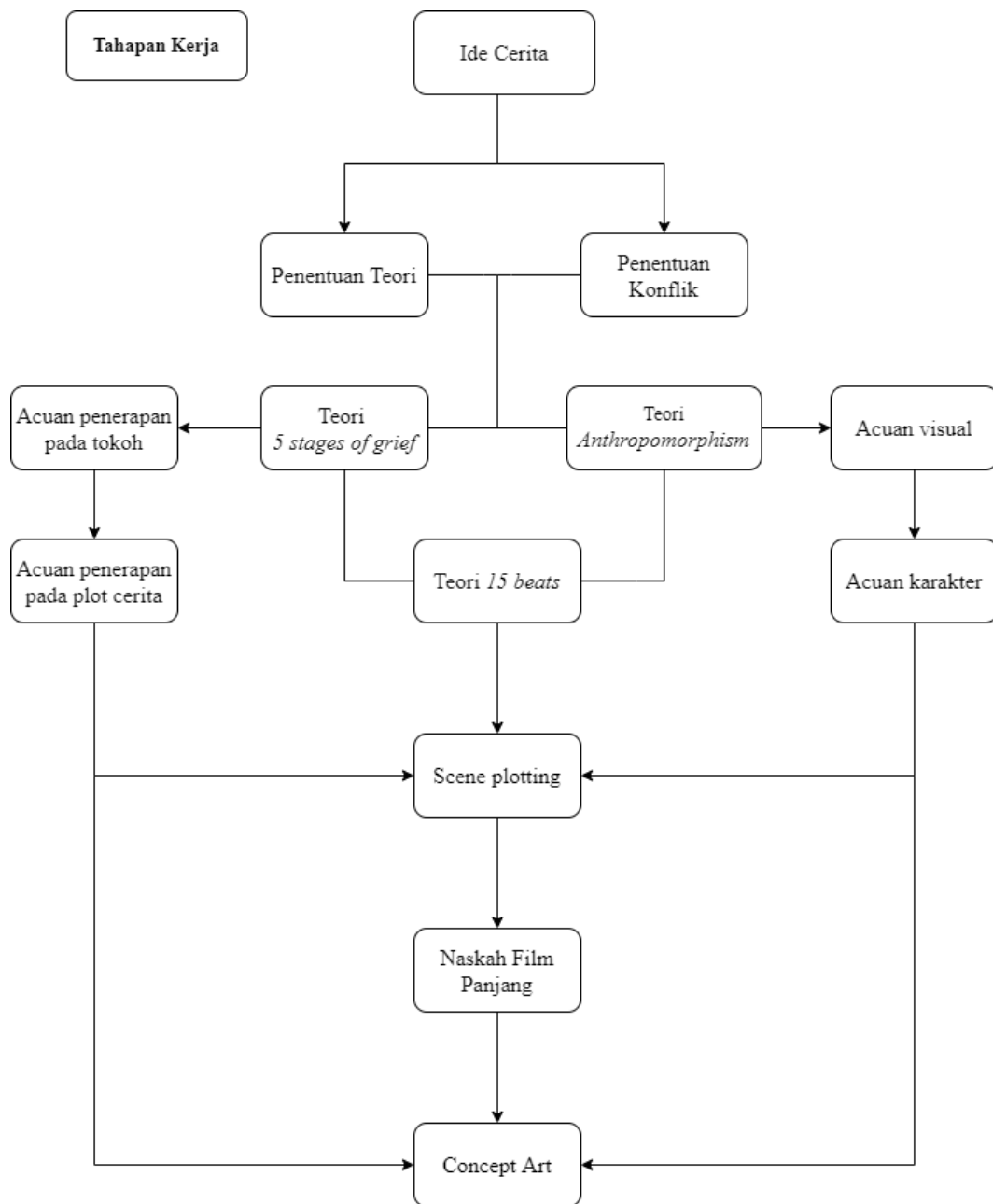
pada *beat*. Kemudian teori *anthroporphism* dipadukan pula menyesuaikan aksi dan reaksi pada *5 stages of grief*.

3.6. Scene Plotting dan Penulisan Naskah Film Panjang

Setelah menentukan aksi dan reaksi antara *5 Stages of Grief* pada *15 beats* yang kemudian mengembangkan *anthropomorphism*, penulis kemudian melakukan penulisan deskripsi scene pada naskah tanpa menggunakan dialog terlebih dahulu. Setelah melewati tahanan *scenepilot* dari awal sampai akhir disertai revisi final, maka penulis akan melakukan penulisan naskah film panjang disertai dialog, transisi, dan keterangan shot.

3.7. Desain Visual

Penulis juga berperan sebagai *concept artist*, di mana penulis juga membuat konsep visual dari poin-poin terpenting dalam cerita seperti tokoh, *environment*, dan warna. Penulis juga membuat *concept art* yang berhubungan dengan adegan maupun simbolisasi fase berduka yang dialami oleh Tris. Melalui *concept art* ini juga membantu penulis dalam menjabarkan dan memvisualisasikan *stages of grief* tokoh utama pada penulisan *scenepilot*. Adapula tujuan dan manfaat dari pembuatan desain visual adalah penulis harus mampu menciptakan visual animasi pada skenario film panjang.



Gambar 3. 1 Skema tahapan kerja
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.8. Konsep Karya

Agar dapat menentukan visualisasi dan perwujudan *Anthropomorphism*, penulis perlu menjabarkan *5 stages of grief* oleh Kubler-Ross sebagai teori penggerak cerita yang juga menentukan aksi dan reaksi pada tokoh utama dan wujud *anthropomorphism*, kemudian menjabarkan *15 beats* oleh Snyder yang merupakan struktur cerita dan sebagai penentu arah berjalannya konflik menjadi satu kesatuan.

Perwujudan *anthropomorphism* dari rasa berduka proutagonis merupakan bentuk koneksi antara proutagonis dan sosok kehilangannya. Dalam cerita ini, sosok *anthropomorphism* adalah monster yang berasal dari buku dengan bentuk humanoid, hitam seperti bayangan, dengan beberapa sudut menyerupai origami bintang yang merupakan salah satu objek penghubung proutagonis dan dukanya.

Penulis juga melanjutkan penelitian dari laporan skripsi yang telah dilakukan oleh mahasiswa lain, Jonathan C. Hidayat, mengenai penerapan *5 stages of grief* pada teori plot *15 beats*. Penelitian ini kemudian dilengkapi oleh penulis dengan melakukan penerapan teori lainnya, yaitu *anthropomorphism*. Pembentukan konsep karya adalah hasil pengembangan dari penelitian kerangka pola pikir yang sudah dibentuk sebelumnya oleh Jonathan.

Tabel 3.1 Kerangka Pola Pikir Jonathan C. Hidayat

No.	5 STAGES OF GRIEF	SCENES	STRUCTURE	15 BEATS
1	DENIAL	01-32	THESIS	1. OPENING IMAGE
2	ANGER	33-45		2. THEME STATED
3	BARGAINING	46-77	ANTITHESIS	3. SET-UP
4	DEPRESSION	77-102		4. CATALYST
5	ACCEPTANCE	103-112		5. DEBATE
				6. BREAK INTO TWO
				7. B-STORY
				8. FUN AND GAMES
				9. MIDPOINT
				10. BAD GUYS CLOSE IN
				11. ALL IS LOST
				12. DARK NIGHT OF THE SOUL
				13. BREAK INTO THREE
				14. FINALE
				15. FINAL IMAGE

Berdasarkan tabel kerangka pola pikir Jonathan, penulis memiliki acuan untuk mengembangkan dan menerapkan teori *5 stages of grief* pada teori struktur cerita *15 beats*, kemudian pembentukan visualisasi *anthropomorphism* dalam adegan dan menghasilkan tabel konsep karya sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Konsep Karya

<i>15 Beats</i>	<i>Stages of Grief</i>	Keterangan Adegan	Visualisasi <i>Anthropomorphism</i>
Opening Image	DENIAL	Adegan dari sebuah kartun di televisi tentang anak perempuan, simbolisme burung merpati dan bayangan gelap, <i>foreshadowing event</i> yang telah dan akan terjadi. Pemakaman ayah.	Tris masih melihat bayangan ayahnya duduk menemaninya di rumah kayu.
Theme Stated	DENIAL	Tris berbicara dengan salah satu teman ayah dan ibunya.	Tris melihat ayah berdiri di ujung lorong.
Set Up	DENIAL	Eksplorasi hubungan Tris dengan ibu setelah kematian ayah.	Tris masih melihat bayangan ayahnya bahkan setelah

<i>15 Beats</i>	<i>Stages of Grief</i>	Keterangan Adegan	Visualisasi Anthropomorphism
			pemakaman berakhir.
Catalyst	DENIAL	Tris mulai merasakan pertentangan akan ibunya yang berusaha mengisi kekosongan ayahnya.	Bayangan ayah perlahan menghilang, berubah menjadi sosok monster yang merupai sosok yang sama dari buku yang Tris dan ayahnya kerjakan.
Debate	DENIAL	Tris ingin menunjukkan dan memastikan pada orang lain bahwa monster yang muncul merupakan kiriman dari mediang ayahnya.	Monster mulai mengisi kekosongan Tris, dengan cara membuka kembali kenangan Tris dengan ayahnya dan memastikan Tris tidak melupakan.
Break Into Two	ANGER	Hancurnya hubungan ibu dan Tris dengan ibu membuang buku MARES. Tris memutuskan untuk mempertahankan dukanya mengikuti monster.	Monster menunjukkan kenangan buruk tentang ayah dan ibu Tris dengan membawa Tris ke dunianya sesaat.
B - Story	ANGER	Tris memulai pertemanannya dengan Pak Dana.	Monster perlahan menjauhkan teman lama Tris, dan mempelajari keberadaan Pak Dana.

<i>15 Beats</i>	<i>Stages of Grief</i>	Keterangan Adegan	Visualisasi <i>Anthropomorphism</i>
Fun & Games	ANGER	Tris dan Pak Dana mengeksplorasi dunia kenangan Tris dan ayahnya. Pak Dana mengajak Tris jalan-jalan.	Monster mulai meragukan ketulusan Pak Dana, membujuk Tris untuk menjauhi Pak Dana.
Mid Point	BARGAINING	Tris diselamatkan oleh Pak Dana dari kecelakaan serupa dengan ayahnya.	Monster mulai menghilang dan muncul secara acak, menciptakan kebingungan.
Bad Guy Close In	BARGAINING	Tris merasa kecewa dengan Pak Dana, mengira bahwa ibunya membayar Pak Dana untuk menjadi temannya.	Monster memanipulasi keadaan agar Pak Dana disalahkan, kemudian menciptakan kecelakaan untuk membawa Tris menjauh.

<i>15 Beats</i>	<i>Stages of Grief</i>	Keterangan Adegan	Visualisasi Anthropomorphism
All is Lost	DEPRESSION	Tris masuk ke dunia monster, memilih bertemu ayahnya.	Monster menuntun Tris masuk dalam dunia duka, dan menyamar sebagai ayah.
Dark Knight of the Soul	DEPRESSION	Tris menemukan kenangan buruk diantara kenangan indah bersama ayahnya.	Monster menciptakan visual untuk Tris mengingat yang baik dan yang buruk mengenai ayahnya.
Break Into Three	DEPRESSION	Tris menyadari bahwa dirinya ingin kembali ke dunia untuk bertemu ibunya. Pak Dana datang untuk menyelamatkan Tris.	Monster mengamuk dan menyerang Tris dan Pak Dana demi mempertahankan Tris dalam dunianya.

<i>15 Beats</i>	<i>Stages of Grief</i>	Keterangan Adegan	Visualisasi <i>Anthropomorphism</i>
Finale	ACCEPTANCE	Tris membakar monster beserta rumah kayunya dan kembali pada ibunya.	Monster perlahan musnah bersama rumah kayu.
Final Image	ACCEPTANCE	Tris kembali masuk sekolah. Adegan dari televisi yang menjadi simbolisasi akan <i>move on</i> nya Tris pada kehidupan.	Pantulan sosok ayah di layer televisi sebagai penanda bahwa Tris masih membawa duka dalam kehidupannya.