

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Cerita atau film yang mengandung unsur kekuatan sihir, kutukan, keajaiban, jiwa yang tertukar, dan hal-hal kekacaun yang terjadi di luar nalar manusia selalu menarik perhatian ketika sudah dihubungkan dengan jenis cerita yang bersifat komedi atau romantis. Hal itu membuat cerita tidak lagi memiliki kesan horor dan dapat dinikmati oleh banyak orang. Maka tak jarang kita jumpai ada banyak contoh film dengan cerita tentang jiwa yang tertukar. Tak jarang juga film-film dengan cerita tersebut populer dan digemari oleh banyak orang.

Seperti film *Liar Liar* (Tom Shadyac, 1997) yang bercerita tentang keinginan seorang anak yang mengharapkan ayahnya untuk tidak bisa berbohong, kemudian kejadian tersebut benar-benar terjadi ketika ia mengucapkan permohonannya tersebut saat ia akan meniup lilin kue ulang tahunnya. Contoh lainnya adalah film *Daddy You Daughter Me* (Kim Hyeong-Hyeop, 2017) yang menceritakan tentang seorang gadis remaja SMA yang selalu bertengkar dengan ayahnya karena tidak pernah saling mengerti satu sama lain, dan hanya mementingkan ego mereka masing-masing. Lalu pada suatu hari mereka berdebat hebat di bawah sebuah pohon tua yang tanpa mereka ketahui dapat mengabulkan keinginan mereka. Mereka berdua mengucapkan keinginan mereka agar mereka bisa saling mengerti satu sama lain. Setelah itu, jiwa anak dan ayah ini saling

tertukar dan kemudian mereka berdua belajar untuk saling mengerti satu sama lain.

Kedua film tersebut memiliki kesamaan yaitu bercerita tentang jiwa yang tertukar. Namun, menurut Burnett (2014), secara ilmu sains, tidak ada satupun cara untuk membuat jiwa manusia bisa saling tertukar. Transplantasi otak juga tidak bisa membuat manusia menukar pikiran atau jiwa mereka. Oleh sebab itu, dalam dunia fiksi seperti film atau novel pertukaran jiwa hanyalah salah satu alat yang digunakan untuk bercerita. Kemudian, di dalam bukunya Snyder yang berjudul *Save the Cat!*, ia menuliskan sebuah teknik yang bernama *out of the bottle*. Film *Liar Liar* dan *Daddy You Daughter Me* adalah film yang menggunakan teknik *out of the bottle*.

Cerita yang penulis buat pada kesempatan ini memiliki premis yaitu tentang seorang artis yang bernama Elina yang ingin segera menikah dengan James, namun jiwanya tertukar dengan sahabatnya yang bernama Louis hingga akhirnya ia mencoba untuk mengembalikan jiwanya yang tertukar. Dari premis tersebut, penulis ingin mencoba untuk menggunakan atau menerapkan teknik penceritaan yang sama, seperti yang digunakan dalam film *Liar Liar* ataupun *Daddy You Daughter Me* ke dalam naskah yang akan penulis susun. Teknik ini akan penulis gunakan dalam menyusun plot dari naskah yang akan penulis buat.

Pada umumnya, Terdapat banyak skenario film panjang yang bagus karena tercipta menggunakan salah satu dari teori *plotting* yang ada. Terdapat beberapa metode seperti delapan babak atau *8 sequence*, *hero's journey*, dan *15*

*beats* yang dapat membantu setiap penulis untuk menulis naskah film panjangnya. Namun, pada dasarnya menurut Truby (2009), semua cerita memiliki *three-act structure*, di mana, terdapat awalan atau pengenalan yang dimuat dalam tiga puluh lembar skenario, kemudian terdapat bagian pertengahan, pada bagian ini, masalah dalam sebuah skenario mulai ditampilkan dalam sebuah film, kemudian bagian ini juga dimuat dalam enam puluh halaman skenario. Kemudian sepuluh halaman terakhir kita kenal sebagai bagian akhir dari cerita.

Selain dari plot cerita yang mempengaruhi suksesnya sebuah film, faktor lainnya adalah tokoh utama dalam film yang turut mempengaruhi kesuksesan sebuah cerita. Menurut Corbett (2013), ketika kita menciptakan karakter dalam cerita kita, kita perlu mendandaniya sebaik mungkin baik secara fisik, maupun psikis. Oleh karena itu, penciptaan karakter dan juga metode pembabakan yang digunakan untuk membuat sebuah cerita yang bagus

Dalam proses penyusunan plot cerita *Abracadabra is not Our Spell* ini, penulis akan menggunakan metode *plotting 15 beats*. Dengan demikian, penulis ingin mencoba untuk meneliti proses penerapan teknik *out of the bottle* dalam menyusun *plotting 15 beats* dalam skenario film panjang yang berjudul “Abracadabra is not our Spell”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Masalah yang akan diteliti pada skripsi ini yaitu:

Bagaimana penerapan teknik *out of the bottle* dalam *plotting 15 beats* pada skenario “Abracadabra is not Our Spell”?

## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penulisan skripsi ini akan dibatasi pada penerapan teknik *out of the bottle* pada bagian *opening image, theme stated, set up, catalyst, debate, break into two, B story, fun and games, midpoint, bad guys close in, all is lost, dark night of the soul, break into three, finale* dan *final image*.

## **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan dari penelitian skripsi ini adalah untuk membahas penerapan teknik *out of the bottle* dalam *plotting 15 beats* pada skenario “Abracadabra is not Our Spell”

## **1.5. Manfaat Skripsi**

Penulis berharap, pembuatan skripsi ini bermanfaat bagi:

### **1. Penulis**

Skripsi ini dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dalam penulisan skripsi dan penulisan skenario. Dengan penulisan skripsi ini, penulis berharap dapat menerima kritik dan saran dari dosen serta pembaca agar dapat menambah dan mengembangkan pengetahuan dan kemampuan penulis dalam membuat skripsi dan skenario.

## 2. Pembaca

Penelitian ini dapat memberikan manfaat berupa menambah wawasan dan pengetahuan baru tentang penulisan skripsi dan skenario. Menjadikan penelitian ini sebagai acuan untuk tidak mengulangi kesalahan yang sama.

## 3. Universitas

Menjadikan penelitian skripsi ini sebagai referensi bagi pihak universitas untuk mengembangkan ilmu pengetahuan tentang teknik penulisan skenario.