



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. Naskah Film Panjang

Field (2005) berpendapat bahwa naskah film panjang adalah sebuah cerita yang diungkapkan melalui gambar dengan dialog dan deskripsi yang ditempatkan dalam sebuah konteks struktur dramatik. Berbeda dengan novel, ketika pembaca diarahkan melihat dari dalam pikiran tokoh utama. Berbeda juga dengan teater yang penontonnya berjarak dengan para tokoh dan melihat segala sesuatunya dari satu sudut (*fourth wall*). Dalam naskah film panjang, segala hal yang terjadi seakan didramatisir melalui ketukan dan potongan-potongan visualnya. Contohnya seperti kita melihat jam berdetik, jendela dibuka, orang bersandar di balkon sambil merokok, kemudian kita mendengar anjing menggonggong, dsb sehingga terbentuklah sebuah momen dari rangkaian visual tersebut (hlm. 19). Naskah film panjang merupakan acuan yang digunakan dalam memproduksi sebuah film panjang. Irving dan Rea (2006) mengatakannya sebagai sebuah *blueprint* untuk hasil akhir sebuah film yang menggambarkan progresi kejadian satu pada kejadian lainnya dengan memberikan penonton hal yang akan dilihat dan didengar (hlm. 12).

Menurut Field, seperti cerita pada umumnya, naskah film panjang juga memiliki sebuah struktur linear, yaitu awal, tengah, dan akhir. Herman (2013) juga mengatakan bahwa sebuah cerita dapat dibagi menjadi awal, tengah, dan akhir

dengan segmen-segmen yang terstruktur sebagai dasar pemikiran selanjutnya (hlm. 233). Struktur linear dalam naskah film panjang ini yang membentuk sebuah wujud (*form*) naskah film panjang itu sendiri, bukan sebuah *formula/* rumus (hlm. 20). *Form/* wujud diumpamakan seperti baju yang memiliki bagian untuk kepala, kedua tangan, dan tubuh bagian bawah. Wujud baju tersebut dapat menjadi berbeda-beda tergantung pemilihan warna, bentuk bagian tangan, ataupun bahan yang digunakan untuk membuat baju tersebut. Sedangkan *formula/* rumus adalah ketika beberapa elemen digabungkan sehingga membentuk sebuah hasil yang sama setiap kali pembuatannya.

Menggabungkan material A dengan warna B untuk menghasilkan sebuah baju adalah contoh *formula/* rumus. Ketika hal tersebut diulang, maka semua baju akan menjadi sama (hlm. 29). Struktur linear dalam naskah film bukanlah sebuah *formula/* rumus tetapi wujud/ *form*. Dengan begitu, struktur linear naskah film tidak harus berurutan tetapi bagian awal, tengah, dan akhirnya adalah sebuah wujud yang mempresentasikan struktur dramatik tertentu. Truby (2007) juga menyatakan bahwa semua cerita merupakan wujud komunikasi tanda-tanda atau kode dramatik (hlm. 9).

2.2. Proses Penulisan Naskah Film Panjang

Sebelum sebuah cerita menjadi bentuk struktur linear yang memiliki awal, tengah, dan akhir. Unsur-unsur pembentuk cerita itu perlu terlebih dahulu disusun. Dalam penulisan naskah film panjang, terdapat beberapa tahapan yang tidak selalu

berurutan, tetapi salah satu urutan tahapan penulisan yang dapat digunakan untuk memudahkan penulisan adalah sebagai berikut:

1. *Logline/* premis

Logline atau premis merupakan satu kalimat yang mewakili keseluruhan cerita (Truby, 2007, hlm. 20). Snyder (2005) dalam bukunya merangkum empat hal yang menurutnya membuat sebuah *logline* menjadi utuh, yaitu dengan memiliki ironi, gambaran film yang menarik, target audiens serta biaya produksi, dan judul yang menarik. Menurut Snyder empat hal tersebut adalah bagian dari terbentuknya konsep yang dalam sehingga cerita dapat dimengerti secara internasional (hlm. 17). Contohnya pada *logline* film *Ride Along*, seorang guru yang selalu menjauhi resiko berencana untuk menikahi perempuan impiannya tetapi ia harus menemani calon kakak iparnya, seorang polisi, dalam perjalanan neraka. Contoh lainnya yaitu *logline* *Pirates of the Caribbean*, seorang pandai besi (Will Turner) bersekutu dengan bajak laut eksentrik (“Kapten” Jack Sparrow) untuk menyelamatkan kekasihnya yang adalah seorang anak gubernur dari teman lama Jack, seorang bajak laut yang tidak jadi mati.

Logline selalu memiliki tokoh, *goal*, dan *obstacle*. Dalam bukunya, Field menyebutnya dengan subyek, yaitu tentang apa atau perjalanan apa cerita tersebut, kemudian karakter/ tokoh, yaitu tentang siapa perjalanan cerita itu, dan kemudian *obstacle* atau halangan apa yang akan dihadapi dalam cerita (hlm. 33, 41). Meskipun begitu, penulisan *logline* tidak selalu sama. Snyder juga menambahkan

bahwa hal-hal yang perlu ada di dalam sebuah logline, yaitu kata sifat untuk menggambarkan tokoh utama (*hero*), kata sifat untuk menggambarkan musuh tokoh utama (*the bad guy*), dan tujuan/ *goal* menarik dan kuat yang manusia mungkin inginkan (hlm. 48).

2. Tema dan *statement*

Penulisan tema dan *statement* film sangat berbeda. Tema merupakan gambaran tentang sebuah cerita yang dikemas dalam satu kata saja. Sedangkan *statement* menggambarkannya dalam satu kalimat dan merupakan penjelasan akhir dari sebuah cerita. Contohnya seperti film *Coco* yang bercerita tentang seorang anak laki-laki di Meksiko (Miguel) memiliki mimpi untuk menjadi musisi terkenal seperti idolanya namun ia dilahirkan di keluarga yang sangat membenci musik sehingga Miguel pun mencari restu hingga ke dunia orang mati. Film *Coco* memiliki tema ambisi, sedangkan *statement* filmnya yaitu restu keluarga adalah pencapaian dari sebuah mimpi.

Meskipun berbeda cara penulisan, tema dan *statement* sama-sama menegaskan pandangan penulis akan cerita yang dibuatnya. Howard dan Mabley (1995) mengatakan bahwa tema adalah bagian dari dilema manusia yang dipilih penulis untuk dikembangkan dari berbagai sisi dalam bentuk yang kompleks, realistis, dan dapat dipercaya. Tema sebuah cerita diaplikasikan di sepanjang film dan menjadi gaya cerita tersebut. Setiap subplot dalam cerita menggambarkan beragam konflik

dan resolusinya sendiri menurut tema cerita tersebut. Pandangan penulis ini dapat dipahami dengan melihat akhir cerita tersebut (hlm. 57).

3. Tokoh

Setelah keseluruhan inti cerita dibuat, langkah selanjutnya adalah pendalaman aspek-aspek pembentuk cerita. Salah satunya adalah memperdalam pembentukan tokoh. Menurut Truby, salah satu cara untuk menarik perhatian penonton adalah dengan membuat sebuah tokoh yang misterius atau terlihat menyembunyikan sesuatu (hlm. 84). Field, merumuskan empat hal yang dibutuhkan untuk membentuk sebuah tokoh yang baik (hlm. 63). Hal pertama adalah sebuah tokoh harus memiliki kebutuhan dramatis yang kuat dan tegas. Kebutuhan dramatis ini yang menjadi mesin penggerak tokoh dalam perjalanan ceritanya (hlm. 65). Truby menyebutnya dengan keinginan dan kebutuhan yang perlu diberikan sedikit demi sedikit informasinya pada penonton (hlm. 85).

Hal kedua untuk membentuk tokoh dari Field, yaitu sudut pandang yang dimiliki sebuah tokoh dalam melihat dunianya. Sudut pandang ini yang menjadi sebuah sistem kepercayaan tokoh tersebut. Sesuatu yang dipercayai tokoh sebagai hal yang benar adalah hal yang benar dalam sudut pandangnya (hlm. 65). Sehingga hal ketiga pembentuk tokoh pun muncul, yaitu sikap. Sikap yang menunjukkan kemampuan mempertimbangkan dan membuat keputusan seorang tokoh akan sesuatu yang benar atau salah, baik atau buruk, positif atau negatif, senang atau marah, dan sebagainya (hlm. 67). Dalam pembahasannya, Truby menyebutnya

dengan kebutuhan moral dan kebutuhan psikologis. Kebutuhan psikologis hanya akan mempengaruhi tokoh, sedangkan kebutuhan moral akan mempengaruhi cara tokoh memperlakukan sekitarnya (hlm. 86).

Kemudian hal keempat yang dirumuskan Field adalah perubahan atau transformasi. Karena dalam aspek humanisme, perubahan adalah sesuatu yang esensi. Sehingga ketika sebuah tokoh mengalami perubahan dalam cerita akan membuatnya terasa sangat manusia atau dapat dipercayai sebagai seorang manusia sungguhan (hlm. 68). Truby pun menegaskan bahwa perubahan tokoh ini adalah momen ketika tokoh menjadi tahapan diri yang tertingginya. Perubahan tokoh pun terjadi dari awal cerita dan berproses hingga di akhir cerita. Perubahan tokoh ini tidak menjadikannya orang yang berbeda tetapi tokoh menjadi dirinya sendiri yang lebih terfokus (hlm. 89).

4. Dunia penceritaan/ *storyworld*

Setelah adanya tokoh untuk sebuah cerita, cerita akan berlangsung pada sebuah tempat atau dunia yang disebut dengan dunia penceritaan. Menurut Truby, tahapan awal penulisan cerita dapat dimulai dari sebuah kalimat sederhana dan tokoh yang dibentuk untuk cerita tersebut kemudian membuat sebuah wujud ruang eksterior yang dapat mengekspresikan elemen-elemen cerita (hlm. 163). Untuk membentuk ruang eksterior atau dunia penceritaan ini Truby merumuskannya dalam empat elemen utama, yaitu manusia atau makhluk-mahluk yang tinggal di dalam dunia

tersebut, tempat atau pijakan bagi mahluk-mahluk dunia penceritaan, waktu (tahun yang berlangsung), dan teknologi.

5. Plot

Seperti yang disebutkan Field, sebuah cerita memiliki struktur linear dan terbagi atas bagian awal, tengah, dan akhir (hlm. 20). Struktur linear ini biasa disebut juga dengan struktur tiga babak (*three act structure*). Dalam pengaplikasiannya, ada tiga teori lain yang merincikan struktur tiga babak ini menjadi teori delapan babak, 12 babak (*hero's journey*) dari Joseph Campbell, dan 15 babak (*fifteen beats*) dari Blake Snyder. Truby mengatakan bahwa plot adalah rangkaian kejadian yang memberikan garis waktu agar cerita dapat dibangun secara kukuh dari awal, pertengahan, hingga akhir. Plot juga yang mengindikasikan naik turunnya perjalanan tokoh mencapai *goal* dalam sebuah cerita (hlm. 296).

6. *Treatment/ sceneplot*

Setelah cerita disusun dalam rangkaian babak, tahapan selanjutnya adalah memecah pembabakan tersebut ke dalam *scene*. *Scene* terdiri dari dua komponen, yaitu ruang dan waktu. Setiap *scene* terjadi pada sebuah ruangan dan waktu yang spesifik. Ketika salah satu komponen pembentuk *scene* berganti, maka terbentuklah sebuah *scene* baru (Field, 2005, hlm. 165). Contoh penulisan *scene heading* atau *the slug line*, yaitu “INT. KAMAR TIDUR – PAGI atau EXT. JALANAN – MALAM”.

Fungsi dari sebuah *scene* adalah untuk menjalankan cerita atau untuk memberi informasi akan seorang tokoh (hlm. 165).

Satu lembar naskah kurang lebih sama dengan satu menit durasi film, maka kebanyakan *scene* penuh dialog lebih baik hanya sampai dua atau tiga lembar saja (hlm. 166). Ketika rangkaian *scene* diurutkan menjadi sebuah kejadian, maka dapat disebut sebagai satu *sequence*. *Sequence* adalah rangkaian *scene* yang terhubung dengan satu ide atau gagasan tertentu yang memiliki awalan, pertengahan, dan akhir (hlm 184). *Sequence* biasanya dapat disebutkan dengan satu atau dua kata saja, seperti sebuah pernikahan, sebuah perlombaan, sebuah pengejaran (antara kriminal dan polisi misalnya) (hlm. 185). *Treatment/ scene plot* akan berisi rangkaian *scene* dan *sequence* yang dituliskan dalam deskripsi adegan beserta inti dialog yang akan diucapkan oleh tokoh-tokoh dalam cerita. *Treatment* akan menjadi jembatan yang membantu penulis untuk menulis naskah film.

7. *Drafting*

Naskah film telah memiliki format yang dipakai secara profesional dalam industri film. Naskah film berfungsi untuk menjelaskan secara visual atas adegan-adegan yang ada di dalam *treatment*. Penjelasan visual ini berfungsi untuk memberitahu sutradara akan hal-hal yang perlu dimasukkan dalam film, tetapi tidak untuk memberitahu sutradara bagaimana cara membuat adegan tersebut (hlm. 217).

Contoh penulisan naskah film sesuai format industri adalah seperti gambar 2.1:

Nomor 6 menunjukkan tokoh yang sedang berbicara, ditandai dengan penulisan kapital dan berada di tengah. Nomor 7, *parenthetical*, yaitu arahan bagi aktor untuk mengetahui *stage direction* ketika dialog yang terjadi. Penulisannya berada satu spasi di bawah nama tokoh yang sedang berbicara dan di dalam kurung. Nomor 8 adalah dialog tokoh. Nomor 9 juga merupakan *stage direction* bagi tokoh untuk menunjukkan reaksi yang dilakukannya dalam sebuah *scene*. Nomor 10 adalah efek suara yang selalu ditulis dengan kapital. Tujuannya adalah untuk memudahkan penyunting suara mengetahui titik-titik yang memerlukan efek khusus.

2.3. Dunia Penceritaan (*Storyworld*)

Dunia penceritaan di dalam film satu dengan film lainnya berbeda dan memiliki keunikan masing-masing. Dunia penceritaan ini dapat berbentuk sangat realis dan menyesuaikan dengan keadaan dunia nyata yang dihidupi oleh karakter dalam film atau yang dihidupi penulisnya sendiri. Seperti disebutkan oleh Howard dan Mabley (1995), spesifikasi dari dunia penceritaan sebuah film dapat terdiri dari alam tokoh dalam cerita, seperti pada film kebanyakannya, tetapi bisa juga dari alam yang dihidupi oleh pengarang cerita tersebut (hlm. 27). Ada pula dunia penceritaan yang berbentuk fantasi yang biasanya memiliki peraturan tersendiri di dalamnya. Howard dan Mabley menyatakan bahwa kebanyakan film terjadi di sebuah dunia yang dibuat khusus dengan segala peraturan, batasan-batasan, dan hal-hal yang penting (hlm. 26). Dunia penceritaan yang berbentuk fantasi juga merefleksikan

kehidupan nyata ataupun kejadian-kejadian asli yang terekam ataupun tidak terekam di dalam sejarah dunia.

Faktor nyata tersebut kemudian diolah sedemikian rupa untuk kebutuhan cerita sehingga menjadi berbeda namun meyakinkan (*believable*) bagi penonton. Hal ini ditegaskan oleh Card (1990) bahwa fiksi spekulatif selalu berbeda dengan dunia yang diketahui penonton, namun penonton tidak akan mengetahuinya sampai penulis menerangkan peraturan dunia penceritaannya di dalam film tersebut (hlm. 36). Dunia penceritaan dibuat sebagai sebuah tempat bagi karakter untuk tinggal, melakukan aktivitasnya, dan perjalanan hidup karakter yang diceritakan dalam sebuah film bergerak di dalam dunia penceritaan tersebut. Dunia penceritaan ini dibuat untuk menopang cerita serta menggerakkan penonton untuk mengerti lebih dalam akan cerita yang disampaikan. Truby (2007) mengemukakan bahwa semakin banyak makna bersamaan dengan elemen-elemen cerita yang saling berhubungan dimasukkan di dalam cerita, semakin cerita itu berkembang di dalam pengertian penonton. Pembuatan dunia penceritaan yang tepat juga akan menumbuhkan ikatan tersendiri bagi penonton terhadap cerita tersebut (hlm. 162).

Menurut Truby untuk mulai menulis dunia penceritaan, berawal dari *story line* yang sederhana dengan karakter yang cocok untuk cerita tersebut. Kemudian barulah dibangun sebuah ruang eksterior yang memasukkan elemen-elemen makna cerita di dalamnya. Ruang eksterior itu yang nantinya mengikat perhatian penonton (hlm. 163). Hal ini juga diterapkan oleh Card dalam memberikan contoh membuat

dunia penceritaan di dalam bukunya. Sebagai contoh, Card memulainya dengan ide cerita tentang seorang manusia biasa yang mendapatkan kekuatan untuk memisahkan sepasang saudara perempuan yang lahir kembar siam dan nantinya dapat mendamaikan dua kubu dewa yang menguasai tempat mereka hidup (hlm. 28).

2.3.1. Proses Pembentukan Dunia Penceritaan

Setelah ide seperti di atas muncul, dunia penceritaan dapat diolah dengan beberapa tahapan yang dikemukakan oleh Truby, antara lain:

1. Prinsip dunia penceritaan

Prinsip dunia biasanya berbentuk satu kalimat yang menjelaskan prinsip dunia rancangannya dan dunia tersebut berkembang seperti karakter dalam cerita yang berubah di akhir cerita. Sedangkan dunia penceritaan (*story world*) adalah semua yang berada di sekeliling karakter dan merepresentasikan segala elemen dunia. Untuk menyatukannya, *story line* yang telah dibuat, dimasukkan ke dalam prinsip dunia kemudian diperluas menjadi ruang tiga dimensi sehingga menghasilkan dunia penceritaan (hlm. 165). Contohnya, sebagai berikut:

a. *Harry Potter Series*

Prinsip dunia film *Harry Potter* adalah seorang penyihir belajar untuk menjadi penyihir hebat di sekolah asrama khusus penyihir selama tujuh

tahun ajaran. Tema film ini adalah ketika seseorang dilahirkan dengan kekuatan yang hebat, ia harus menjadi pemimpin dan rela berkorban untuk kebaikan orang lain. Kemudian dunia penceritaan film ini adalah sekolah asrama untuk penyihir di sebuah bangunan istana dari abad pertengahan.

b. *Christmas Carol*

Prinsip dunianya adalah menelusuri kehidupan seorang dengan membawanya ke masa lalu, masa sekarang, dan masa depan hidupnya dalam suatu malam natal. Tema cerita ini adalah seseorang akan hidup lebih bahagia ketika ia memberi pada orang lain. Sehingga terbentuk dunia penceritaan tentang sebuah bank abad ke-19 di London dan tiga kelas rumah yang berbeda; atas, menengah, dan bawah yang diperlihatkan melalui cuplikan kehidupan seorang laki-laki di masa lalu, masa sekarang, dan masa depannya.

2. Arena dunia penceritaan

Arena dunia penceritaan adalah ruang yang masuk ke dalam cerita. Arena ini memiliki tembok-tembok yang membatasi karakter untuk bergerak dalam sebuah cerita. Karakter harus mengalami segala dramanya di dalam arena ini agar tidak keluar dari cerita yang ingin disampaikan pada awalnya. Arena dunia penceritaan dapat dibentuk dengan hanya satu arena tetapi tetap dapat memiliki banyak tempat. Arena ini dapat berawal dari cakupan besar

seperti di dasar samudra, di sebuah kota, di luar angkasa atau berawal dari cakupan kecil seperti di sebuah rumah, di pinggir kota, atau di sebuah bar (Truby, 2007, hlm. 168-171).

Setelah cakupan ditetapkan dan seiring berjalannya cerita, fokus arena akan berada di area yang lebih spesifik dari cakupan yang ada. Misalnya pada film *Harry Potter and The Sorcerer's Stone*, arena cerita terjadi di sebuah dunia sihir. Seiring dengan berjalannya cerita, drama yang terjadi pada karakter terjadi di dalam sekolah asrama bagi penyihir (Hogwarts) saja dengan berbagai ruangan-ruangan yang melibatkan sihir di dalamnya. Untuk mendramatisir cerita, di dalam arena dunia penceritaan harus memiliki oposisi visual antar area. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan oposisi visual antar karakter dan oposisi nilai yang dipegang masing-masing karakter. Contohnya seperti perbedaan tempat tinggal para *muggle* di sebuah kompleks yang hampir semua rumahnya sama dengan Harry yang tinggal di bangunan abad pertengahan (Hogwarts) dan perbedaan pemikiran Harry dari asrama Gryffindor dengan pemikiran Draco Malfoy dari asrama Slytherin.

3. Unsur-unsur detail dunia penceritaan

Untuk membuat oposisi dalam dunia penceritaan terlihat jelas, terdapat empat elemen utama yang dapat dikombinasikan, yaitu setting natural (alam), manusia dan tempat buatan manusia, teknologi, dan waktu. Unsur-unsur detail dapat mempengaruhi pola pikir karakter dan masyarakat dalam

dunia penceritaannya. Oposisi dalam dunia penceritaan dapat terbentuk dari unsur-unsur ini. Pertama pada oposisi visual secara nyata dapat dibuat jelas perbedaannya antara kubu satu dan lainnya. Kedua dari oposisi nilai dapat tercipta dari makna unsur-unsur yang dipercaya dan dipegang oleh kubu satu dan lainnya (Truby, 2007, hlm. 175).

a. Setting Natural

Setting natural yang ada di dunia ini memiliki artinya masing-masing dan dapat merepresentasikan makna tertentu, seperti contoh sebagai berikut:

i. Hutan (Forest)

Hutan dapat menjadi sebuah tempat yang merepresentasikan sebuah tempat yang bijak. Pohon-pohon tua dan besar-besar seperti menggambarkan orang tua pemberi nasihat. Suasana hutan dapat menyejukkan orang-orang yang datang untuk merenung dan mencari jawaban. Tetapi di sisi lain, hutan juga dapat memberikan kesan menyeramkan. Banyak orang hilang di hutan. Seringkali hutan juga dipercaya menjadi tempat tinggal para arwah. Tidak sedikit juga binatang-binatang buas yang mencari mangsa di hutan yang dapat mencelakai manusia. Hutan sering digunakan dalam film, seperti contohnya serial *Harry Potter*, *Lord of the Ring*, dan *Wizard of Oz* (Truby, 2007, hlm. 177).

ii. Gunung

Gunung adalah bentukan alam yang paling tinggi bagi manusia. Gunung banyak digunakan untuk orang-orang mendapatkan kekuatannya dengan meditasi atau menjalani ritual untuk mendapatkan hal tertentu. Gunung dan daratan merupakan oposisi visual alami yang kuat. Dalam film gunung sering dijadikan tempat yang agung, tempat para tetinggi atau yang punya kuasa lebih, tempat para penguasa berdiam dan memisahkan mereka dari orang-orang yang tinggal di bawah (Truby, 2007, hlm. 180).

iii. Cuaca

Cuaca dalam setting natural dapat menambah suasana yang akan dirasakan penonton terhadap sebuah tempat di dalam film (Truby, 2007, hlm. 182). Beberapa contoh klasik representasi cuaca, yaitu; hujan sebagai representasi kesedihan, kesepian, kenyamanan; embun sebagai representasi misterius; dan matahari sebagai representasi kegembiraan, kesenangan, kebebasan.

b. Tempat Buatan Manusia

Untuk menunjukkan kehidupan tokoh utama dan rakyat di dalam sebuah cerita dapat tergambarkan dari bangunan-bangunan buatan manusianya.

i. Rumah

Rumah dalam setting buatan ini tidak harus berbentuk rumah seperti pada umumnya tetapi merepresentasikan suatu tempat utama yang dibuat oleh manusia sebagai tempat berlindung. Rumah yang mejadi sebuah tempat berkumpul bagi keluarga namun di dalamnya terdapat oposisi yang dapat memberikan drama bagi kehidupan tokoh. Drama yang tercipta itu yang membuat detail setting buatan menjadi pelengkap cerita. Terdapat dua macam rumah dalam dunia penceritaan yang merupakan tempat berkumpul, yaitu rumah yang nyaman dan rumah yang menyeramkan. Dalam rumah yang nyaman, tokoh dan penonton sama-sama menyukainya karena rasa aman yang diciptakan. Rumah yang nyaman menjadi tempat beristirahat bagi tokoh dan jeda bagi penonton. Sedangkan rumah yang menyeramkan adalah suatu tempat yang tokoh dalam film sangat ingin menghindarinya, bisa berbentuk penjara secara langsung, atau suatu tempat yang menyeramkan dan dapat menjebak tokoh (Truby, 2007, hlm. 184, 187).

ii. Miniatur

Miniatur yang dimaksud adalah hal-hal buatan yang dapat menjadi sub plot bagi tokoh utama untuk mempelajari keahlian baru yang akan berguna baginya dalam menyelesaikan masalah utamanya

dalam cerita (Truby, 2007, hlm. 195). Contohnya seperti olahraga *Quidditch* dalam film *Harry Potter*. Harry mempelajari cara menggunakan sapu terbang dalam *Quidditch*. Pada saat ia harus menemukan ruangan rahasia dan menghentikan Voldemort, salah satu jalan yang harus ia lalui adalah dengan menaiki sapu terbang. Karena telah menguasai cara menaiki sapu terbang di *Quidditch*, Harry dapat menyelesaikan masalah utamanya.

iii. Setting buatan yang lebih besar dari tokoh

Dalam film, penonton diajak untuk melihat hal-hal baru melalui pengalaman tokoh utama. Ketika tokoh menjadi lebih kecil dari hal yang ada di dunia baru, hal itu dapat memberikan peringatan bagi tokoh bahwa apa yang ia ketahui akan dunianya yang lama harus berubah. Dengan begitu, tokoh bersama penonton akan mencari cara bagaimana cara menaklukkan dunia penceritaan yang ia hadapi di depannya (Truby, 2007, hlm. 196).

iv. Jalan Rahasia

Jalan rahasia dalam dunia penceritaan memiliki dua fungsi. Fungsi paling pentingnya adalah untuk memberitahu tokoh dan penonton bahwa mereka akan pergi ke tempat yang berbeda dari dunia mereka yang sebelumnya. Akan ada hal-hal baru yang mungkin tidak dapat mereka selesaikan dengan cara yang lama. Fungsi kedua dari jalan rahasia adalah untuk memindahkan tokoh dari dunia yang ia hidupi

sebelumnya ke dunia baru yang akan membawanya berpetualang (Truby, 2007, hlm. 198).

c. Teknologi

Teknologi yang digunakan dalam sebuah cerita merupakan alat-alat yang dapat memperkuat identitas dari para tokohnya. Dengan alat-alat teknologi yang ada, dunia penceritaan juga akan memiliki identitas. Alat-alat teknologi ini banyak dipakai pada film-film bergenre fantasi dan *science fiction*. Alat seperti tongkat sihir dalam dunia penceritaan dapat memberikan pengaruh bagi tokoh di dalamnya untuk menggunakan alat tersebut dengan tujuan baik atau buruk. Alat yang digunakan di dalam cerita tidak harus merupakan sebuah alat buatan baru tetapi bisa sekadar sebuah tongkat bisbol yang digunakan seorang tokoh untuk menjadi alat perlindungan diri (Truby, 2007, hlm. 199).

d. Waktu

Waktu yang digunakan dalam cerita dapat melengkapi unsur-unsur detail dunia penceritaan yang lain, setting alam, tempat buatan manusia, dan teknologi. Waktu di dalam dunia penceritaan merefleksikan waktu yang berjalan natural seperti dunia asli. Beberapa cara untuk mengidentifikasi waktu dalam sebuah dunia penceritaan, yaitu musim, hari libur, dan ritual yang berlangsung di dalam cerita. Musim dapat merepresentasikan makna tertentu bagi karakter dan penonton. Hari libur dan ritual perayaan

tertentu dapat mengidentifikasi negara yang ditinggali oleh karakter (Truby, 2007, hlm. 209–211). Beberapa film yang menggunakan hari perayaan untuk membuat dunia penceritaannya adalah film *Coco* yang mengangkat perayaan *Dia De Los Muertos* dan film *Christmas Carol* mengangkat perayaan natal yang hanya berlangsung dalam suatu malam natal.

4. Menggabungkan Struktur Cerita dengan Dunia Penceritaan

Agar setiap area dunia penceritaan tidak berdiri sendiri, visualisasi dunia penceritaan yang telah rampung harus digabungkan dengan jalannya cerita. Tidak hanya karakter yang akan berkembang, tetapi dunia penceritaan ini juga akan ikut berkembang bersama karakter sehingga memiliki nilai yang baru di akhir cerita (Truby, 2007, hlm. 217).

2.4. Folklor Indonesia

Folklor tidak mudah dijelaskan dengan sebuah kalimat konkrit. Kebanyakan penjelasan folklor akan mengacu pada contoh-contoh folklor itu sendiri. Misalnya penjelasan seperti folklor adalah cerita rakyat atau salah satu folklor adalah cerita rakyat. Jika diuraikan, secara etimologi kata “folklor” merupakan adaptasi dari kata *folklore* dalam bahasa Inggris. Kata *folklore* sendiri terdiri dari dua kata, yaitu *folk* dan *lore*.

Folk artinya sekelompok orang yang memiliki kesamaan tertentu. Kesamaan tertentu sebuah kelompok dapat berupa fisik, sosial, atau budaya. Kesamaan tersebut menjadi ciri khas yang membedakan satu kelompok dengan kelompok lain. Contoh ciri khas suatu kelompok dapat terlihat dari warna mata, warna kulit, mata pencaharian, bahasa, ataupun agama dan kepercayaan yang sama. Terlepas dari ciri yang disebutkan di atas, yang terpenting adalah mereka memiliki suatu tradisi, yaitu kebudayaan yang telah diwarisi oleh mereka secara turun-menurun. Tradisi itulah yang dapat mereka akui sebagai milik bersama. Dengan segala tradisi dan kesamaan sebuah kelompok, mereka memiliki identitas kelompok tersendiri (Browne & Dundes, 1967, hlm. 2)

Dalam bukunya, Danandjaja (1997) menyatakan bahwa *folk* dapat diartikan sebagai sebuah kolektif yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik atau kebudayaan sama dan saling menyadari sebagai sebuah kesatuan masyarakat. Sedangkan *Lore* artinya tradisi *folk* yang diwariskan secara turun-meurun secara lisan, atau melalui contoh yang disertai gerakan isyarat, atau menggunakan alat bantu pengingat (*mnemonic device*). Secara garis besar, Danandjaja mendefinisikan folklor secara keseluruhan yaitu sebagian kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan turun-menurun secara tradisional dalam versi yang berbeda di antara berbagai macam kolektif. Folklor disebarkan dalam bentuk lisan, contoh yang disertai dengan gerak isyarat, atau melalui alat bantu pengingat (*mnemonic device*) (hlm.

2). Atas definisi yang dinyatakan Danandjaja menguatkan bahwa arti folklor lebih luas daripada sekadar cerita rakyat, mitos, atau legenda saja.

Danandjaja juga merumuskan ciri-ciri pengenal utama folklor (hlm. 3), antara lain:

1. Penyebaran dan pewarisannya terjadi secara lisan (mulut ke mulut) dari satu generasi ke generasi berikutnya.
2. Folklor bersifat tradisional, yaitu cara penyebarannya dalam bentuk yang sama dalam waktu yang cukup lama, paling sedikit dua generasi.
3. Folklor memiliki beberapa variasi. Karena penyebarannya secara lisan (mulut ke mulut), maka ada proses yang diingat dan dilupakan oleh satu individu ke individu. Hal ini mengakibatkan adanya beberapa bagian yang bervariasi namun bagian intinya tetap sama.
4. Folklor bersifat anonim, nama pengarangnya sudah tidak diketahui seiring turun-menurunnya cerita disebarkan.
5. Folklor biasanya memiliki bentuk yang berpola. Misalnya cerita rakyat selalu menggunakan kata awal atau kata akhir yang sama setiap ceritanya. Contoh: “menurut empunya cerita demikianlah konon”. Atau yang lebih modern: “pada zaman dahulu kala A dan B hidup bahagia selamanya”.
6. Folklor memiliki kegunaan dalam kehidupan sebuah kolektif. Cerita rakyat misalnya, mempunyai kegunaan sebagai alat mendidik, protes sosial, dan proyeksi keinginan terdalam.

7. Folklor bersifat pralogis, artinya memiliki logika sendiri yang tidak sama dengan logika umum yang ada pada masyarakat. Hal ini cenderung diterima oleh pendengarnya karena contohnya dalam cerita rakyat, tempat dan waktu terjadinya cerita tersebut tidak disebutkan secara asli. Sehingga menimbulkan sebuah efek fantasi yang memungkinkan hal-hal magis terjadi dan diterima sebagai kemungkinan yang bisa terjadi.
8. Folklor menjadi milik bersama dari kolektif tertentu. Karena pengarangnya tidak diketahui lagi, maka kolektif yang bersangkutan akan merasa memilikinya.
9. Folklor umumnya bersifat polos dan lugu sehingga seringkali terkesan terlalu spontan karena banyak folklor yang merupakan proyeksi emosi manusia yang paling jujur.

2.4.1. Golongan Folklor

Folklor dapat dibagi menjadi tiga golongan, yaitu folklor bukan lisan, folklor sebagian lisan, dan folklor lisan. Sedangkan McNeill (2013) dalam bukunya merumuskan tipe-tipe folklor menjadi, hal-hal yang kita ucapkan (*things we say*), hal-hal yang kita lakukan (*things we do*), hal-hal yang kita buat (*things we make*), hal-hal yang kita percaya (*things we believe*) (hlm.37). Kedua rumusan golongan folklor ini memiliki isi yang sama, hanya perbedaan penempatan golongan.

1. Folklor bukan lisan

Merupakan folklor yang memiliki bentuk fisiknya meskipun cara pembuatannya diajarkan secara lisan. Folklor bukan lisan dibagi menjadi dua sub kelompok, yaitu yang berbentuk material dan yang bukan material. Dalam rumusan McNeill telah dipecah menjadi kategori hal-hal yang kita buat (*things we make*) dan hal-hal yang kita lakukan (*things we do*). Bentuk folklor yang berupa material, antara lain kerajinan tangan, makanan, rumah adat, perhiasan, dan obat-obatan tradisional. Bentuk folklor yang bukan berupa material, antara lain gerak isyarat rakyat, bunyi isyarat untuk komunikasi rakyat (seperti kentongan), dan musik rakyat.

2. Folklor sebagian lisan

Merupakan folklor yang berbentuk kepercayaan rakyat yang melibatkan gerak isyarat atau aktivitas fisik. Sama seperti yang dirumuskan McNeill, yaitu hal-hal yang kita percaya (*things we believe*). Dalam kolektif tertentu memiliki kepercayaan yang secara lisan dinyatakan beserta dengan gerak isyarat yang mengandung makna gaib, seperti takhayul. Misalnya, sebuah jimat yang digunakan sebagai kalung dan dipercaya dapat melindungi diri dari gangguan makhluk gaib. Bentuk-bentuk folklor lainnya yang masuk dalam golongan folklor sebagian lisan, yaitu tari rakyat, teater rakyat, permainan rakyat, adat-istiadat, upacara, pesta rakyat, dan lain-lain.

3. Folklor lisan

Merupakan bentuk folklor yang murni lisan. Dalam rumusan McNeill disebut dengan hal-hal yang kita ucapkan (*things we say*). Dalam jurnalnya, Bascom berpendapat bahwa salah satu bentuk folklor yang murni lisan adalah cerita prosa rakyat. Cerita prosa rakyat terbagi menjadi tiga golongan besar, yaitu dongeng/ cerita rakyat (*folktale*), legenda, dan mitos. Cerita rakyat merupakan cerita yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang memiliki cerita dan tidak terikat oleh waktu maupun tempat. Legenda merupakan cerita prosa rakyat yang dipercaya pernah benar-benar terjadi.

Legenda biasanya memiliki tokoh manusia yang memiliki sifat-sifat luar biasa dan seringkali dibantu oleh makhluk-mahluk gaib. Peristiwa terjadinya pada masa yang tidak terlalu lampau di dunia yang orang kenal dan hidupi kini. Mitos hampir mirip dengan ciri-ciri legenda, dipercaya benar-benar terjadi. Perbedaannya adalah cerita mitos dianggap suci dan ditokohkan oleh dewa-dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwa di dalam cerita terjadi pada masa lampau di dunia lain atau dunia yang bukan seperti kebanyakan orang kenal kini. (Bascom, 1965, hlm 3-20).

McNeill memiliki pendapat yang serupa, menurutnya cerita rakyat (*folktale*) merupakan sebuah cerita fantasi yang terjadi di waktu dan tempat yang fantasi juga. Sedangkan legenda merupakan cerita yang dianggap nyata dan terjadi di dunia nyata. Legenda seringkali diceritakan untuk

mengangkat permasalahan-permasalahan yang terjadi di masyarakat, sedangkan adanya cerita rakyat adalah untuk menghibur dan melupakan sejenak masalah yang terjadi di masyarakat (hlm. 39). Mitos terjadi di dunia nyata juga, namun lebih seperti sebelum dunia nyata menjadi seperti yang kini dikenal banyak orang “zaman dahulu kala...”. Sisi ini dalam mitos mirip dengan cerita rakyat. Orang yang mendengar cerita mitos tidak akan mempertanyakan hal-hal gaib yang terjadi sebagai hal yang tidak masuk akal karena tempat dan waktu kejadian cerita mitos terjadi di tempat yang tidak dihidupi pendengar. Mitos lebih mengarah kepada kepercayaan dasar masyarakat (hlm. 40).

2.5. Kebudayaan Kerajaan Mataram Kuno

Kerajaan Mataram (*bhūmi Matāram*) adalah salah satu kerajaan bercorak Hindu-Buddha yang berpusat di Jawa Tengah. Kerajaan ini berdiri mulai dari abad VIII sampai X Masehi dengan Sanjaya sebagai raja pertama (Boechari, 2012, hlm. 198). Berdasarkan berita Cina mengenai penobatan Ratu Hsimo di tahun 674 M dari Kerajaan Ho-ling, terdapat dugaan bahwa Ratu Hsimo adalah leluhur Sanjaya karena adanya rantai yang putus sebelum Sanjaya mendirikan kembali kerajaan. Diberitakan bahwa ibu Sanjaya yang bernama Sannaha adalah saudara perempuan Raja Ho-ling yang bernama Sanna. Setelah Kerajaan Ho-ling hancur dan Sanna gugur akibat serangan musuh, Sanjaya naik tahta pada tahun 717 M (Riyanto, 2017, hlm. 150). Sanjaya membangun kembali kerajaannya dan disebut sebagai Kerajaan

Mataram setelah berhasil mengalahkan raja-raja kecil di sekitarnya. Kemudian Sanjaya membangun lingga di bukit pada 732 M yang tercatat dalam prasasti Canggal (Coedes, 2010, hlm. 132).

Dapat terbentuknya Kerajaan Mataram menggantikan Kerajaan Ho-ling merupakan salah satu bukti bahwa Jawa Tengah saat itu telah lama memiliki peradaban yang terorganisir. Bukti tersebut dapat diperkuat dari hasil penelitian arkeologi situs Plawangan. Dalam penelitian tersebut, menunjukkan bahwa di Jawa Tengah telah memiliki sistem penguburan yang memiliki strata sosial (Riyanto, 2017, hlm. 145). Coedes (2010) pun menyatakan bahwa orang-orang India yang datang ke Indonesia saat itu telah berhubungan dengan masyarakat yang terorganisir (hlm. 35).

Karena ajaran yang dibawakan pendatang India diterima dengan baik oleh pribumi saat itu, para pendatang yang mencari rempah-rempah dan emas saat itu pun semakin bertambah sehingga membentuk peradaban yang terorganisir pula (hlm. 50). Terbentuknya kelompok masyarakat itu berada di bawah seorang pemimpin yang biasanya merupakan pendatang India atau pribumi yang telah menerima peradaban India dan pada akhirnya melahirkan kerajaan-kerajaan bercorak hindu-buddha di Indonesia (hlm. 56). Wilayah pesisir Nusantara sendiri merupakan tempat yang sudah lebih berkembang dengan kehidupan ekonomi yang lebih maju dibandingkan daerah pedalaman karena adanya sistem perdagangan melalui jalur pelayaran. Petumbuhan yang pesat dapat dilihat dari adanya

penciptaan karya-karya seni yang didukung teknologi arsitektur dan sumber daya alam. Seperti yang tercatat dalam prasasti Canggal (732 M), tambang emas dan padi merupakan sumber daya yang melimpah sehingga dapat menjadi komoditi dagang kala itu (Riyanto, 2017, hlm. 152).

Riyanto (seperti dikutip dalam Nastiti, 2014) juga mendeskripsikan bukti yang lebih memperkuat lagi dengan analisa penelitian arkeologi situs Liangan. Didapatkan struktur permukiman yang tersusun rapi pada situs tersebut. Terdeteksi adanya area peribadatan agama Hindu yang diidentifikasi dengan sisa Candi Hindu, arca, dan peralatan peribadatan berupa genta perunggu. Area pertanian terdeteksi dengan ditemukannya sebaran yoni, peralatan pertanian dari logam, dan sisa padi yang hangus terbakar materi vulkanik (hlm. 41). Meskipun pada masa Kerajaan Mataram terdapat candi-candi yang megah dengan bebatuan kuat seperti Candi Borobudur dan Prambanan, bangunan tempat tinggal bagi para masyarakat Mataram justru ditemukan hanya sisa-sisanya saja. Hal ini dikarenakan pada masa Kerajaan Mataram terjadi beberapa kali perpindahan pusat pemerintahan. Termasuk perpindahan yang terjadi di akhir masa Kerajaan Mataram, yaitu setelah berpindah dari Jawa Tengah ke Jawa Timur. Terlihat pula pada penemuan arkeologi permukiman situs Liangan oleh Riyanto (seperti dikutip dalam Nastiti, 2014) pada situs yang diduga ada pada abad IX sampai X Masehi tersebut ditemukan sisa rumah masyarakat Kerajaan Mataram yang terbuat dari material kayu (hlm. 41).

Seperti telah disebutkan sebelumnya bahwa ada strata sosial pada masa Kerajaan Mataram dapat terlihat pula dari relief yang ada di Candi Borobudur. Dalam relief di kaki Candi Borobudur dapat terlihat tipe busana yang dikenakan baik laki-laki maupun perempuan pada zaman itu tidak menutupi bagian pinggang ke atas. Pakaian paling sederhana yang mereka kenakan hanya merupakan kain yang dililit sebatas pinggang hingga lutut atau mata kaki. Pada figur rakyat biasa, kebanyakan tidak mengenakan perhiasan sama sekali. Tetapi ada juga yang menggunakan perhiasan sederhana untuk menata rambut atau menyanggulnya, aksesoris kalung, anting, dan kain yang diikat di pinggang (Gambar 2.2).

Pada figur orang-orang kaya atau bangsawan biasanya menggunakan perhiasan yang lebih beragam, seperti tata rambut yang lebih tinggi dengan berbagai aksesoris rambut, kalung, anting, gelang, gelang kaki, dan kelat bahu (Gambar 2.3). Perbedaan figur-figur tersebut juga diuraikan Noerhadi (2012) dalam tiga lingkungan yang ada pada relief *Karmawibhangga*. Pertama, lingkungan rakyat biasa yang ditandai dengan latar alam terbuka dengan pepohonan, batu-batuan dan kolam (Gambar 2.2). Kedua, lingkungan bangsawan atau orang kaya ditandai dengan figur yang berada dekat atau di dalam sebuah bangunan yang berbentuk mewah (Gambar 2.3). Ketiga, lingkungan alam khayangan ditandai dengan adanya pohon kalpataru atau adanya makhluk berbentuk burung yang setengah badan bagian atas hingga kepalanya seperti manusia (Gambar 2.4) (hlm. 24-25).



Gambar 2.2. Gambaran rakyat biasa pada relief Karmawibhangga Candi Borobudur
 (sumber: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:collectie_tropenmusum_Reliëf_O_2_op_de_verborgen_voet_van_de_Borobudur_TMnr_10015740.jpg, 2009)



Gambar 2.3. Gambaran lingkungan bangsawan atau orang kaya pada relief Karmawibhangga Candi Borobudur
 (sumber: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:collectie_tropenmusum_Reliëf_O_39_op_de_verborgen_voet_van_de_Borobudur_TMnr_10015654.jpg, 2009)



Gambar 2.4. Gambaran lingkungan khayangan pada relief Jataka Candi Borobudur
 (sumber: <https://ki-demang.com/medang/index.php/02-relief-jataka/380-05-relief-jataka-21-25/>)

Meskipun orang Jawa di masa itu telah memiliki kebudayaan dan kepercayaan yang kuat sebelum masuknya Hindu-Buddha, setelah diterima dengan baik, cerita-cerita dalam agama Hindu-Buddha pun banyak tersebar di antara masyarakat. Begitu pula dengan gambaran makhluk-mahluk mitologi, seperti figur Kinnara-Kinnari dalam relief Candi Prambanan yang merupakan penjaga pohon kehidupan atau pohon Kalpataru. Kinnara-Kinnari juga muncul di Candi Pawon yang bercorak buddha dengan bentuk yang sedikit berbeda (Gambar 2.5).



Gambar 2.5. (kiri) Kinnara-Kinnari pada Candi Prambanan, (kanan) Kinnara-Kinnari pada Candi Pawon

(sumber: <https://www.alamy.com/stone-carving-kalpataru-tree-with-kinara-and-kinari-mythical-birds-shiva-temple-prambanan-complex-central-java-indonesia-image184804599.html>, 2018 dan <https://travelspromo.com/htm-wisata/candi-pawon-magelang/>, 2020)

Ada pula figur lainnya seperti burung garuda, figur Sugriwa, dan masih banyak lagi. Pada relief yang menceritakan cerita para dewa Hindu banyak menampilkan binatang-binatang yang ada pada relief karena alasan berada di dalam jalan cerita atau sebagai penanda lingkungan kejadian. Hidajat (2018) menjelaskan mengenai figur gajah yang menandakan tunggangan para bangsawan. Gajah itupun dipakaikan perhiasan seperti pada Gambar 2.6 (hlm. 52).



Gambar 2.6. Figur gajah pada relief Candi Prambanan

(sumber: https://www.123rf.com/photo_38869727_stone-bas-relief-from-the-prambanan-temple-near-yogyakarta-central-java-indonesia-.html)

Begitupula dengan kuda pada Gambar 2.7 yang digambarkan sebagai tunggangan atau penarik kereta. Selain itu juga terdapat figur ikan-ikan sebagai penanda lingkungan kejadian cerita dalam relief yang berada di dekat air seperti pada Gambar 2.8 (hlm. 52).



Gambar 2.7. Kereta kuda pada relief Candi Prambanan

(sumber: <https://www.alamy.com/stock-photo-bas-relief-showing-hindu-mythology-in-prambanan-temple-in-yogyakarta-89070911.html>, 2015)



Gambar 2.8. Pasukan kera membantu Rama untuk menyebrang lautan dalam relief Ramayana Candi Prambanan

(sumber: <http://halobung.blogspot.com/2017/07/relief-prambanan-ramayana-dan-aneka.html>, 2017)

Selain digambarkan dalam relief-relief, mahluk-mahluk mitologi lainnya juga ada yang dijadikan arca. Salah satunya adalah Dwarapala yang juga disebut Yaksha. Stutley & Stutley (1977) menjelaskan bahwa *Dvāra* adalah sebuah pintu atau portal, yang dari masa Weda awal telah memiliki makna yang sangat simbolis, yaitu sebagai pintu masuk ke kandang kurban, kuil, istana, atau rumah biasa (hlm. 83). Dwarapala digambarkan dengan bentuk raksasa besar, memiliki taring, dan berwajah seram. Dwarapala awalnya dipuja sebagai mahluk setengah dewa oleh bangsa Dravida sebelum Hindu dan Buddha masuk ke India. Sedangkan dalam kepercayaan Buddha, Dwarapala merupakan pelindung bangunan suci. Begitupula dengan kehadiran Dwarapala yang ada di Candi Sewu (Gambar 2.9).



Gambar 2.9. Arca Dwarapala di Candi Sewu

(sumber: <https://www.pegipegi.com/travel/candi-sewu-atraksi-budaya-dengan-arsitektur-unik-di-klaten/>, 2018)