



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. Adaptasi

Seger (1992) menjelaskan bahwa secara tradisional, adaptasi merupakan sebuah transisi dan perubahan dari satu medium ke medium lainnya. Dalam proses adaptasi akan terjadi perubahan karena di dalamnya terdapat proses *re-thinking* (pemikiran ulang), *re-conceptualizing* (mengkonsep ulang), dan *understanding* (pemahaman) (hlm. 2). Adaptasi dari karya sastra akan menciptakan sebuah cerita baru yang tidak sama dengan materi orisinalnya. Dalam sebuah proses adaptasi, akan terjadi pemberian kehidupan yang baru terhadap cerita dan karakter yang ada. Sehingga kedua hal tersebut menjadi sebuah bentuk independen yang berdiri sendiri. (Hayward, 2000, hlm. 4).

Hutcheon (2006) menjelaskan bahwa adaptasi dilihat menjadi dua bagian, yaitu sebagai proses dan produk. Sebagai proses penciptaan, adaptasi merupakan sebuah kegiatan interpretasi dalam menciptakan sesuatu yang baru dan menstruktur ulang kembali (hlm. 18). Hutcheon juga menjelaskan bahwa adaptasi dapat dilihat sebagai proses resepsi, dimana penonton akan mengalami hasil proses adaptasi melalui ingatan-ingatan tentang karya sebelumnya secara berulang. Misalnya sebuah film yang diadaptasi dari *video game* akan ditonton dengan pengalaman yang berbeda bagi yang sudah pernah memainkan *gamenya*. Sedangkan pengalaman tersebut akan berbeda juga

bagi penonton yang belum pernah memainkan *game*-nya (hlm. 8). Sedangkan sebagai produk, dalam adaptasi terjadi perpindahan ke medium dan konteks yang berbeda. Contohnya perubahan dari puisi atau prosa menjadi film atau penceritaan cerita yang sama namun diambil dari *point of view* yang berbeda sehingga akan tercipta sebuah interpretasi yang juga berbeda dari material orisinalnya. Perubahan genre juga dapat terjadi seperti misalnya dari *epic* menjadi novel (hlm. 7-8).

Hutcheon selanjutnya menjelaskan bahwa dalam adaptasi bentuk (*expression*) akan berubah namun suatu konten akan tetap ada (hlm. 9). Ia kemudian menyebutkan hal apa saja yang termasuk konten disini. Tema merupakan salah satu elemen cerita yang mudah diadaptasi ke berbagai media dan untuk membuat konteks (hlm. 10). Seger seperti dikutip dalam Hutcheon menjelaskan bahwa tema merupakan hal yang penting dalam novel, drama, TV dan film. Sebuah tema digunakan untuk menyajikan, memperkuat serta mendimensikan aksi cerita (hlm. 11). Selanjutnya Hutcheon menyebutkan bahwa karakter sebagai elemen yang secara jelas dapat diadaptasi sebagai peran penting dalam naratif. Cerita juga tentunya elemen yang dapat di adaptasi, elemen cerita dapat berubah misalnya dari segi penyusunan plot, *pacing* waktu dan *point of view* (hlm. 11).

Hutcheon menjelaskan ada tiga mode keterlibatan dalam menangkap proses adaptasi yaitu menceritakan, menunjukkan dan berinteraksi. Mode menceritakan berarti dalam bentuk naratif contohnya novel, mode ini melibatkan pembaca mulai dari dunia imajinasi yang dikontrol oleh kata-kata yang ada di teks. Dalam mode ini,

pembaca dapat berhenti dan memulai kembali kegiatan membaca kapanpun tergantung kepentingan pembaca. Mode menunjukkan contohnya yaitu film adaptasi, teater atau pentas, mode ini melibatkan penonton dalam cerita ke ranah persepsi secara langsung. Mode ini juga menekankan bahwa bahasa tak hanya satu-satunya cara untuk menceritakan cerita, dalam mode ini emosi karakter disampaikan melalui gestur, suara dan musik. Mode interaksi ini muncul karena adanya kemajuan teknologi dengan menggunakan beragam media, mode ini merupakan penggabungan dari mode menceritakan dan menunjukkan contohnya *game* interaktif (hlm. 23).

Dari mode-mode yang ada, Hutcheon menjabarkan ada tiga macam adaptasi yaitu:

1. Menceritakan <> menunjukkan

Contoh: adaptasi novel menjadi film begitu juga sebaliknya (hlm. 38)

2. Menunjukkan <> menunjukkan

Contoh: adaptasi film menjadi teater begitu juga sebaliknya (hlm. 46)

3. Interaksi <> menceritakan atau menunjukkan

Contoh: adaptasi *game* interaktif menjadi film (hlm.50)

Selain itu, berdasarkan tingkat kesetiaan terhadap sumber aslinya dalam adaptasi terdapat jenis yang bernama *loose adaptations*. *Loose adaptations* berarti adaptasi ini hanya mengambil beberapa ide atau tema umum serta karakter dari sumber asli. Kemudian tema dan karakter dari sumber asli tersebut dikembangkan secara

mandiri. Contoh filmnya yaitu “Bride & Prejudice” (2004) yang disutradarai oleh Gurinda Chadha. Film ini termasuk dalam *loose adaptations*, Chadha menggabungkan plot tentang abad ke-19 di Inggris dengan karakter modern yang berasal dari India dengan menaruh lagu dan tarian *style Bollywood* pada plotnya (Giannetti, 2014, hlm. 400-401).

Giannetti juga menjelaskan selain *loose adaptations*, terdapat jenis *faithful adaptations*. *Faithful adaptations* berusaha untuk tetap setia kepada semangat karya sastra aslinya dengan mempertahankan sebagian besar karakter dan adegan-adegan penting serta dengan *tone* karya sastranya (hlm. 401). Contohnya yaitu film “Harry Potter” yang diadaptasi dari buku karya J.K. Rowling. Produser David Heyman berjanji kepada Rowling bahwa ia akan setia kepada visi milik Rowling dan akan mempekerjakan sutradara yang merasakan hal yang sama (hlm. 401). Sedangkan jenis selanjutnya yaitu *literal adaptations*. Giannetti menjelaskan bahwa *literal adaptations* biasanya bergantung pada pertunjukan teater, sehingga dialog dan aksi sangat mudah ditransfer ke dalam film. Masalah yang terdapat biasanya pada mengatur ulang kembali ruang dan waktu (hlm. 403).

2.1.1 Adaptation Shift

Perdikaki menjelaskan bahwa *adaptation shift* merupakan perubahan antara novel dan hasil adaptasi. *Adaptation shift* dikonseptualisasikan dan diperiksa secara setara dengan *translation shift* (hlm. 1). *Adaptation shift* disesuaikan dari *translation shift* menurut

Van Leuven-Zwart dengan studi adaptasi dan memasukkan kategori *shift* yang bergantung pada teori Chatman karena dapat diterapkan pada *cinematic text*. Jenis-jenis *adaptation shift* mempertahankan label dari *translation shift* menurut Van Leuven-Zwart namun dikonfigurasi ulang oleh Perdikaki untuk mencakup mode audio dan visual (hlm. 1). Etges (2000) menjelaskan bahwa *translation shift* merupakan perubahan yang terjadi atau mungkin terjadi dalam proses *translating* (hlm. 12). van Leuven-Zwart seperti dikutip oleh Etges sendiri menjelaskan bahwa *shifts* merupakan perbedaan antara hasil *translation* dan sumber aslinya (hlm. 15).

Van Leuven-Zwart seperti dikutip oleh Perdikaki (2016) menjelaskan bahwa ada dua macam *translation shift*. Pertama yaitu mikro-tekstual yang terletak dalam tingkatan *semantic, stylistic, sintaktik* dan *pragmatis*. Mikro-tekstual sangat detail dan berfokus pada teks sehingga faktor-faktor kontekstual kurang diperhatikan (hlm. 48). Kedua yaitu makro-tekstual dimana *shift* berlaku pada bagian naratif secara luas seperti karakterisasi dan *point of view*. Dalam *translation shift* menurut Leuven-Zwart terdapat identifikasi yang disebut dengan *source text* (ST) dan *target text* (TT). Penyebutan ini didasarkan pada arti denotatif dari kata yang diperiksa dan disebut *architranseme* (ATR). Leuven-Zwart seperti dikutip oleh Perdikaki menjelaskan ATR adalah kondisi yang diperlukan agar *shift* dapat diidentifikasi. ATR dapat berupa semantik atau pragmatis. *Shift* berlaku untuk bagian tertentu dari *source text* dan *target text*, yaitu *transemes*, yang kemudian diberi label sesuai dengan hubungan antara masing-masing *transemes* dan ATR (hlm. 49). Selanjutnya Perdikaki menjelaskan bahwa Leuven-

Zwart memberikan label sesuai dengan hubungan antara masing-masing *transemes* dan ATR:

1. Jika tidak ada perbedaan antara *transeme* dan ATR, maka ada hubungan sinonim antara keduanya. Jika masing-masing *transeme* memiliki hubungan sinonim dengan ATR atau antara sesama *transeme* juga maka tidak ada *translation shift*.
2. Jika hanya satu dari dua *transeme* yang memiliki hubungan sinonim dengan ATR, maka terdapat hubungan hiponimi antara kedua *transeme* tersebut. Hal ini disebut dengan *modulation shift*.
3. Jika kedua *transeme* memiliki hubungan hiponimi dengan ATR, maka terdapat hubungan kontras antar *transeme*. Hal ini disebut dengan *modification shift*.
4. Jika tidak ada hubungan yang dapat dibangun antara kedua *transeme*, maka tidak ada aspek keterhubungan. Hal ini disebut dengan *mutation shift*.

Melakukan pengembangan terhadap teori Van Leuven-Zwart mengenai *translation shift*, Perdikaki menjelaskan bahwa dalam adaptasi terdapat *adaptation shift* yang terdiri dari *modulation*, *modification* dan *mutation*.

2.1.1.1 Modulation shift

Modulation shift menyiratkan bahwa adanya aspek penghubung antara sumber (novel) dan hasil adaptasi (film) yang sudah ada dalam sumber (novel). Perdikaki menjelaskan dalam *modulation*, elemen-elemen naratif muncul dalam novel tetapi lebih ditekankan atau disederhanakan dalam film (hlm. 76). *Modulation* dalam elemen naratif berupa

plot, karakter dan *setting*, Perdikaki menjelaskan terdapat dua jenis yaitu *amplification* berupa plot, karakter dan *setting* yang lebih ditekankan dalam film dibandingkan novel dan *simplification* berupa plot, karakter dan *setting* yang lebih disederhanakan dalam film daripada di novel (hlm. 77).

Sedangkan dalam struktur transmisi naratif, *modulation* menunjukkan peristiwa yang dikomunikasikan melalui *point of view* tertentu dalam novel disampaikan melalui *point of view* tertentu dalam film. Selanjutnya dalam *manifestation*, *modulation* seperti yang dijelaskan Perdikaki menunjukkan bahwa narasi verbal novel ditampilkan dengan narasi verbal dalam film seperti dengan *voice-over* atau dialog (hlm. 78).

2.1.1.2 Modification Shift

Perdikaki menjelaskan *modification shift* yaitu dimana adanya unsur kontras dalam artian terdapat perubahan secara radikal antara sumber dan hasil adaptasi. *Modification* dalam plot, Perdikaki menjelaskan berhubungan dengan perubahan *events* atau peristiwa yang diubah dalam film, sehingga mengakibatkan *alteration* cerita dalam film. *Modification* dalam karakter dan *setting* mengacu dengan perubahan yang terjadi dari segi penggambaran karakter dan *setting*. Sedangkan *modification* dalam *manifestation* terjadi ketika narasi verbal novel ditampilkan dengan narasi visual dalam film, dengan kata lain peristiwa yang “diceritakan” di novel kemudian “ditampilkan” dalam film (hlm. 78).

2.1.1.3 Mutation Shift

Perdikaki menjelaskan *mutation shift* yaitu keadaan yang menunjukkan bahwa tidak adanya unsur atau elemen tertentu baik dari sumber (novel) atau hasil adaptasi (film) (hlm. 50). Selanjutnya *mutation* dalam plot, Perdikaki menjelaskan terdapat dua jenis yaitu penambahan atau pengurangan peristiwa dalam adaptasi (hlm. 77). *Mutation* dalam karakter mengacu pada penambahan atau pengurangan karakter dari adaptasi. *Mutation* dalam setting juga mengacu pada penambahan atau pengurangan dari segi *setting*. Sedangkan *mutation* dalam struktur transmisi naratif dan *manifestation* mengacu pada penambahan atau pengurangan yang berhubungan dengan plot (peristiwa).

2.2. Ekranisasi

Eneste (1991) menjelaskan bahwa ekranisasi merupakan pemindahan suatu novel ke film. Dengan penjelasan lain, Eneste juga menyebutkan bahwa ekranisasi merupakan pemindahan novel ke layar putih atau memfilmkan sebuah novel (hlm. 11). Bluestone seperti dikutip oleh Eneste menyebutkan bahwa dalam memindahkan novel ke film pasti akan terjadi berbagai perubahan, sehingga dapat dikatakan bahwa ekranisasi merupakan proses perubahan (hlm. 60). Kata-kata merupakan alat utama dalam novel yang digunakan sebagai penyampaian cerita, alur, karakter, latar dan juga suasana. Berbeda dengan film, dimana alat yang digunakan untuk menyampaikan hal tersebut

merupakan gambar bergerak yang berkelanjutan. Sehingga akan terjadi pemindahan yang tadinya berupa kata-kata menjadi dunia bergambar (hlm. 60).

Selanjutnya Eneste juga menjelaskan perbedaan antara novel dan film. Ketika pembaca membaca kata-kata yang dituliskan dalam novel oleh penulis novel akan menimbulkan imajinasi bagi pembacanya. Dari imajinasi yang disampaikan oleh penulis novel tersebut, kemudian pembaca akan mengerti apa maksud yang ingin disampaikannya (hlm. 60-61). Sedangkan dalam menonton film, penonton langsung melihat bagaimana suatu gambar-gambar bergerak dan bersifat visual. Disini Eneste menyampaikan bahwa dalam ekranisasi juga terjadi perubahan dari segi proses penikmatannya, yang awalnya membaca menjadi menonton (hlm. 61).

Blusetone seperti dikutip oleh Woodrich (2015) menjelaskan perbedaan yang mendasar antara novel dan film. Perbedaan tersebut terletak pada bentuk mediumnya, dimana novel berbentuk medium linguistik sedangkan film berbentuk medium visual (hlm. 8). Ia juga menjelaskan bahwa film memiliki sifat yaitu diterima melalui indra manusia, terutama indra penglihatan dan pendengaran. Sedangkan novel memiliki sifat diterima dengan pikiran dan renungan kemudian akan dilakukan pemaknaan oleh pembaca akan membentuk sebuah cerita (hlm. 8). Sedangkan Eneste menyebutkan terdapat tiga perubahan dalam proses ekranisasi yang dapat terjadi yaitu pengurangan, penambahan dan perubahan bervariasi.

2.2.1 Penciutan

Eneste menjelaskan bahwa ketika pembaca membaca suatu novel, hal tersebut dapat dilakukan secara berjam-jam atau bahkan berhari-hari, sesuai dengan keinginan pembaca. Namun dalam menonton film, penonton harus dapat menikmati film secara langsung selama umumnya sembilan puluh sampai seratus dua puluh menit (hlm. 61). Eneste kemudian menjelaskan bahwa akan ada hal yang terdapat dalam novel namun tidak dilihat di dalam film. Dalam hal ini, pembuat film akan memutuskan informasi-informasi yang dianggap penting maupun memadai dan harus dimunculkan ke dalam film. Eneste menjelaskan juga bahwa selain dapat terjadi penciutan dalam pemilihan peristiwa, tokoh yang terdapat dalam novel juga tidak akan semua muncul dalam film (hlm. 62). Selain tokoh, latar juga tidak akan seluruhnya muncul dalam film karena dapat mengakibatkan film menjadi sangat panjang, oleh karena itu latar yang akan muncul di film juga akan dipilih yang penting dan berpengaruh (hlm. 62).

2.2.2 Penambahan

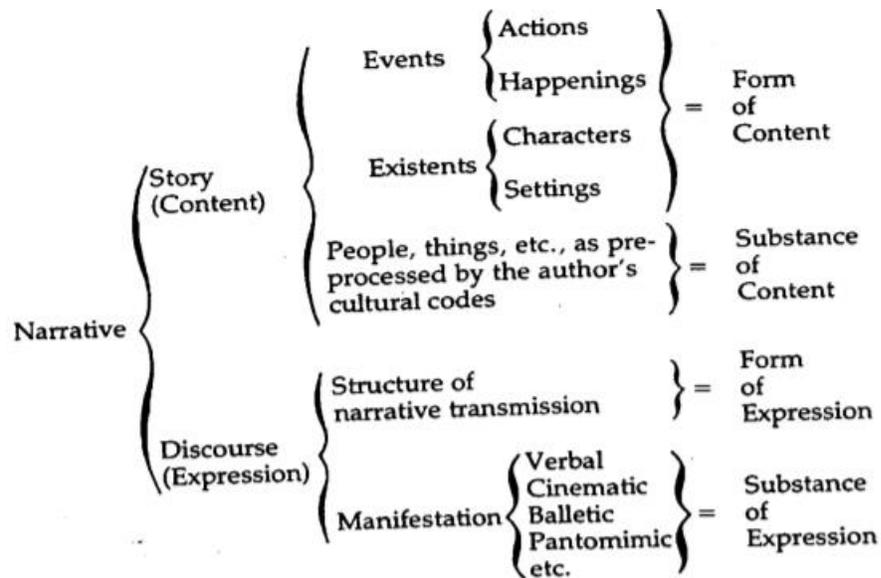
Eneste menjelaskan ketika memindahkan novel ke film, seorang sutradara dan penulis skenario akan memiliki tafsiran baru terhadap novel yang akan difilmkan tersebut. Hal ini mengakibatkan akan adanya penambahan-penambahan baik dari segi cerita, alur, penokohan, latar maupun suasana (hlm. 64). Alasan terjadinya penambahan ini biasa dikarenakan kepentingan dari sudut *filmis* atau penambahan yang dilakukan masih relevan dengan keseluruhan cerita (hlm. 64).

2.2.3 Perubahan Bervariasi

Selanjutnya Eneste menjelaskan dalam ekranisasi juga terjadi kemungkinan adanya variasi-variasi tertentu antara novel dan film (hlm. 65). Perubahan bervariasi ini merupakan hal yang ada dalam novel dan film namun tidak sama persis. Eneste disini memberikan contoh pada film “Anak Perawan di Sarang Penyamun” karya Usmar Ismail. Disebutkan bahwa di akhir novel, Sayu mengajak Medasing untuk meninggalkan hutan dan pulang ke rumah dikarenakan kekhawatirannya akan kehabisan makanan. Sedangkan dalam film terjadi variasi, Sayu dan Medasing akhirnya pulang dikarenakan Sayu yang mulai kesal terhadap perilaku Medasing yang melakukan perampokan dan pembunuhan. Sayu mengajak Medasing akhirnya pulang dengan harapan ia akan bertobat (hlm. 65). Disini terlihat bahwa dalam novel dan film terdapat peristiwa yang sama yaitu kepulangan Sayu dan Medasing ke rumah, namun terjadi variasi berupa alasan di balik hal tersebut.

2.3. Naratif

Chatman (1978) menjelaskan bahwa dalam teori strukturalis, setiap naratif memiliki dua bagian. Pertama yaitu *story (histoire)* yang merupakan isi atau rangkaian dari peristiwa (*actions, happenings*) dan *existents* (karakter, *setting*). Kedua yaitu *discourse* yang merupakan ekspresi atau bagaimana cara konten yang ada dikomunikasikan (hlm. 19). Secara sederhananya, dalam naratif, *story* adalah “apa” yang digambarkan dan *discourse* merupakan “bagaimana”.



Gambar 2.1. Elemen-Elemen Naratif

(Chatman, 1978, hlm. 26)

Sedangkan Bordwell (2008) menjelaskan bahwa secara tradisional, naratif merupakan sebuah cerita yang diceritakan secara langsung. Kemunculan film, komik, dll ini kemudian membuktikan bahwa cerita tidak hanya disampaikan melalui bahasa tetapi juga bisa melalui gambar, suara, musik, tarian, pantomim, dll (hlm. 87). Bordwell, Thompson & Smith (2017) juga menjelaskan bahwa naratif dapat disebut dengan istilah cerita. Naratif sendiri adalah suatu rantai peristiwa yang dihubungkan oleh sebab akibat dan terjadi dalam ruang dan waktu tertentu. Sebuah naratif akan dimulai dengan suatu situasi berupa serangkaian perubahan yang terjadi akibat pola dari sebab dan akibat hingga akhirnya muncul situasi-situasi baru yang nantinya akan mengakhiri naratif tersebut (hlm. 73).

Selanjutnya Bordwell (2008) menyebutkan bahwa kronologi merupakan sebuah pengaturan umum dalam bentuk naratif. Jika terdapat dua *fabula* yang sedang terjadi secara bersamaan, *filmmakers* dapat menyampaikannya secara berturut-turut atau langsung sekaligus dalam plot. Sedangkan dalam karya sastra atau tulisan, penulis tidak dapat memperlihatkan dua buah adegan secara bersamaan dalam satu halaman, dalam film hal ini mungkin terjadi dengan bentuk *shot* atau *split screen*. Dalam sastra atau tulisan, pembaca akan membentuk pemahaman dari aksi yang diperlihatkan dalam peristiwa demi peristiwa (hlm. 99). Bordwell juga menjelaskan bahwa bagaimanapun caranya, sebuah strategi itu harus berhubungan antar relasi dengan kemampuannya menciptakan pengaruh tertentu pada penonton. Misalnya, sebuah *flashback* dalam film bukan hanya sebuah penyusunan peristiwa-peristiwa secara abstrak. Sebuah adegan *flashback* harus memiliki fungsi untuk memancing dan memiliki pengaruh terhadap penonton dalam mengetahui pengaruh yang ditimbulkan oleh adegan *flashback* tersebut (Sternberg seperti dikutip dalam Bordwell, 2008, hlm. 100).

Filmmakers akan membangun plot dari cerita sedangkan penonton membangun cerita dari plot. Penonton melakukan hal tersebut dengan membuat asumsi dan makna mengenai apa yang diperlihatkan di film. Jadi, sebuah plot akan menuntun penonton untuk membangun semua peristiwa-peristiwa yang relevan, baik yang secara eksplisit diperlihatkan maupun yang harus ditangkap maknanya. Mereka menjelaskan bahwa dari sudut pandang penonton, plot berisikan segala aksi dalam bentuk visual dan audio

yang terlihat dalam film. Plot juga mencakup semua peristiwa cerita yang secara langsung digambarkan (Bordwell et al., 2017, hlm 75-76)

2.3.1 *Story*

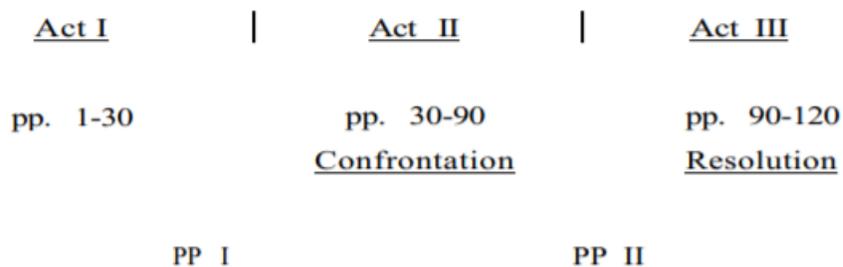
Bremond seperti dikutip oleh Chatman memberi pendapat bahwa segala jenis pesan naratif, terlepas dari ekspresi yang digunakannya memiliki struktur yang dapat diisolasi dari keseluruhan pesan yaitu *story* (hlm. 20). Menurut Bremond, *story* dapat dialihkan dari satu medium ke medium lain tanpa kehilangan sifat dasar yang dimilikinya (hlm. 20). Selanjutnya Chatman menjelaskan bahwa *transposability* dari sebuah *story* merupakan alasan yang kuat untuk menyatakan bahwa narasi merupakan struktur yang independen dari medium apapun (hlm. 20). Chatman menjelaskan bahwa dari aspek *story* terdapat *events (actions, happenings)* yang merupakan rangkaian peristiwa, *existents* (karakter, *setting*) yang tergolong *form of content*. Sehingga dalam elemen *story* terdapat *events* dan *existents* serta hubungan antar keduanya (hlm. 24).

Kemudian dalam elemen *story* juga terdapat orang-orang serta hal yang telah diproses ulang oleh kode budaya penulis itu sendiri. Hal ini tergolong dalam *substance of content*. *Substance of content* merupakan representasi objek dan aksi atau tindakan dalam dunia nyata maupun imajinasi. Aksi atau tindakan ini dapat ditiru ke dalam medium naratif, namun diseleksi kembali sesuai dengan kode-kode lingkungan masyarakat penulis atau sutradara film (hlm. 24).

2.3.1.1 Plot

Chatman menjelaskan bahwa *events* atau peristiwa secara tradisional disebut dengan plot. Plot ada dalam tingkat yang lebih umum daripada objektifitas tertentu. Urutan dalam penyajian plot sendiri tidak harus sama dengan logika alami cerita. Plot memiliki fungsi untuk menekankan atau tidak menekankan peristiwa tertentu, untuk menafsirkan beberapa dan membiarkan orang lain untuk menyimpulkannya, untuk menunjukkan atau menceritakan, untuk fokus pada aspek tertentu dari suatu peristiwa atau karakter (hlm. 44). *Events* atau peristiwa dapat berupa tindakan (aksi) atau kejadian. Keduanya merupakan perubahan keadaan, aksi merupakan suatu perubahan yang dilakukan oleh agen atau orang yang dapat memberikan suatu pengaruh. Jika aksinya signifikan terhadap plot maka agen itu disebut dengan karakter (hlm. 44).

Selanjutnya dari Field (2005), ia membagi sebuah film dalam *three act structure* yang terdiri dari *set up*, *confrontation* dan *resolution*.



Gambar 2.2. *Three Act Structure*

(Field, 2005, hlm. 200)

Field menjelaskan bahwa *act I* disebut juga sebagai *beginning*, *act II* disebut sebagai *middle* dan *act III* disebut *end*. Bagian *beginning* dimulai dari adegan awal hingga *plot point I* yang terletak di akhir *act I*. Bagian *middle* dimulai pada akhir dari *plot point I* dan terus bergerak hingga *plot point II* dan bagian *end* dimulai pada akhir dari *plot point II* hingga selesai. Field menjelaskan kembali bahwa *act I*, *act II* serta *act III* juga dipecah dengan *beginning*, *middle*, dan *end*. Pada *act I* akan ada pengenalan karakter dan cerita. Akhir dari *act I* berupa *plot point I* yang merupakan sebuah peristiwa yang akan membawa ke tahap berikutnya yaitu *act II*.

Pada *act II*, Field menjelaskan bahwa karakter akan menghadapi masalah-masalah yang menghalanginya dalam mencapai kebutuhannya. Pembentukan kebutuhan dramatis yang karakter inginkan akan membantu pembuatan hambatan yang menghalangi kebutuhan karakter tersebut. Kebutuhan dramatis ini akan memicu karakter sehingga ia nantinya akan mengatasi rintangan demi rintangan untuk mencapai kebutuhannya. Selanjutnya peristiwa di *plot point II* akan mengarahkan cerita ke bagian *act III*. *Act III* merupakan resolusi yang berupa penyelesaian atau solusi dari sebuah cerita tersebut (hlm 200-202).

Sedangkan Bordwell (2008) menjelaskan bahwa struktur *syuzhet* atau plot berlaku dalam mengatur tindakan dan keadaan dalam narasi berdasarkan pengembangan pola tertentu. Menurut Aristoteles, sebuah plot dapat digambarkan secara hierarkis dengan setiap levelnya yang mengidentifikasi penyusunan strategi yang berbeda-beda. Secara luas, plot memiliki sebuah awalan (*beginning*), pertengahan

(*middle*), dan akhir (*end*). Ia menjelaskan plot secara konsep model internal di mana pola dari aksi sebuah plot diperlakukan seperti prinsip desain makro-struktural. Contoh seperti bangunan segitiga dengan pola sebuah aksi yang meningkat dapat divisualisasikan sebagai kurva atau vektor. *Dramatic pyramid* yang dijelaskan oleh Gustav Freytag memahami bahwa aksi dari sebuah plot akan mengarah ke *central climax* yang berada di titik puncak paling tinggi, kemudian diikuti oleh penurunan ketegangan (resolusi) (hlm. 102-103).

Selain itu, Bordwell, Thompson dan Smith (2017) juga menjelaskan hal yang penting dalam plot, yaitu *openings* atau pembukaan dari sebuah film. Pembukaan pada sebuah film memberikan dasar akan apa yang akan datang dan mengikat penonton ke dalam cerita. Seperempat dari plot film disebut sebagai *set-up*. Disini film akan dimulai dengan memberi tahu tentang karakter dan situasi mereka sebelum sebuah tindakan besar terjadi. Sebagai alternatif, plot akan berusaha membangkitkan rasa ingin tahu dengan membawa penonton ke dalam serangkaian aksi yang sudah dimulai. Mereka menjelaskan ketika plot film berlanjut, serangkaian sebab dan akibat dalam peristiwa akan menciptakan sebuah pola yang mengakibatkan suatu perubahan. Suatu perubahan merupakan hal yang penting dalam narasi, pola ini akan berpengaruh dalam pengetahuan paling penting yang terjadi pada *turning point* terakhir pada plot. Misalnya, kejadian di masa kini pada suatu film akan memulai terjadinya serangkaian *flashback* yang menunjukkan bagaimana peristiwa mengarah ke situasi di masa sekarang (hlm. 85).

Selain pembukaan, Bordwell, Thompson dan Smith juga menjelaskan mengenai klimaks dan penutup yang juga berperan penting pada plot. Sebuah plot biasanya akan berakhir dengan penyelesaian masalah yang sudah diakibatkan oleh rantai sebab dan akibat. Penyelesaian ini akan membawa sebuah perkembangan cerita ke titik tertinggi atau biasa disebut klimaks. Mereka menjelaskan bahwa dalam klimaks, suatu tindakan akan diperlihatkan sebagai sesuatu yang memiliki kisaran hasil yang sempit. Selain itu, tindakan ini juga akan berfungsi untuk menyelesaikan masalah yang telah terjadi sepanjang film (hlm. 86).

Bordwell, Thompson dan Smith (2017) menjelaskan bahwa ketika menonton film, penonton akan menyusun waktu dari sebuah cerita berdasarkan apa yang diperlihatkan oleh plot. Perbedaan plot dan cerita akan membantu pemahaman bagaimana *filmmakers* memanipulasi waktu dalam bentuk naratif. Misalnya, plot juga bisa menyajikan peristiwa cerita di luar urutan kronologis. *Filmmakers* harus menentukan bagaimana sebuah plot film akan memperlakukan urutan kronologis, durasi, serta frekuensinya. Seorang *filmmaker* dapat menentukan pilihan untuk menyampaikan sebuah peristiwa dengan tidak sesuai urutannya. Mereka memberi contoh misalnya kejadian *flashback* yang akan membuat penonton secara mental akan mengatur ulang peristiwa tersebut dengan sendirinya hingga menjadi urutan yang kronologis (hlm. 79).

Mereka juga menjelaskan bahwa secara umum, suatu peristiwa disajikan hanya sekali dalam sebuah plot. Namun terkadang peristiwa dalam cerita dapat muncul dua

kali atau lebih dalam keperluan tertentu plot. Jika penonton melihat suatu peristiwa di awal plot film kemudian nantinya akan ada *flashback* ke peristiwa itu, maka peristiwa itu akan terlihat dalam plot sebanyak dua kali. Mereka menjelaskan bahwa seorang *filmmaker* biasanya mengulang sebuah peristiwa dalam plot untuk mengingatkan penonton akan sesuatu atau pengulangan tersebut mengungkap sebuah informasi baru. Manipulasi dalam urutan cerita, durasi dan frekuensi pada plot menggambarkan bagaimana penonton berpartisipasi secara aktif dalam memahami film naratif (hlm. 81).

2.3.1.2 Karakter

Chatman menjelaskan bahwa Aristoteles, kaum formalis dan beberapa strukturalis menyebut bahwa karakter ada untuk membuat plot (hlm. 113). Ia menjelaskan bahwa menurut mereka karakter ada sebagai sebuah fungsi dari plot, dimana karakter akan melakukan perilaku yang memiliki konsekuensi yang merupakan turunan dari kronologis cerita (hlm 113). Namun Chatman berpendapat bahwa karakter harus diperlakukan sebagai makhluk otonom, bukan hanya sebagai fungsi plot (hlm. 119). Karakter direkonstruksi oleh penonton secara tersurat maupun tersirat dalam sebuah konstruksi dan dikomunikasikan oleh *discourse*, melalui medium apapun (hlm. 119). Chatman menjelaskan bahwa karakter memiliki suatu sifat yang merupakan kualitas karakter sebagai pribadi yang relatif stabil atau bertahan. Sifat itu mungkin terungkap secara lebih awal atau lebih lambat dalam jalannya cerita, namun bisa juga menghilang atau digantikan oleh yang lain (hlm. 126).

Bordwell (2008) memberikan contoh misalnya seorang karakter memiliki tubuh yang dianggap satu dan tunggal, memiliki pemahaman, *self-aware*, kepercayaan, keinginan, dapat merasakan emosi, memiliki sifat tertentu dan dapat melakukan sesuatu atas dorongannya sendiri. Sebagai tambahan, setiap karakter dapat memainkan berbagai peran sosial (hlm. 112). Bordwell juga menjelaskan bahwa terdapat beberapa perubahan yang dapat dialami oleh karakter. Pertama, peran sosialnya, misalnya seorang polisi dapat menjadi anggota dalam susunan menteri di gereja. Kedua, kapasitas indera mereka, misalnya seorang lelaki buta dapat memperoleh kembali penglihatannya. Ketiga, keadaan emosional mereka, misalnya seorang lelaki yang selalu ketakutan kemudian bisa menjadi tenang dan dapat mengontrol dirinya sendiri (hlm 118).

Intinya adalah karakter dapat mengubah pikiran atau sifat mereka. Dalam banyak narasi, seorang karakter akan mengubah keyakinan, keinginan, sikap, pendapat dan tingkat pengetahuan mereka. Bordwell memberikan contoh misalnya dalam film “The Birdcage” (1996), sepasang orang tua yang selama ini menentang homoseksualitas akhirnya belajar untuk mentoleransi sepasang orang tua *gay* calon besan mereka. Jenis perubahan *coming-to-realize-the-truth* cukup umum digunakan dalam film karena terjadi perubahan pengetahuan secara internal, bukan secara eksternal seperti ketika seorang detektif menyelesaikan sebuah misteri. Bordwell mengatakan bahwa banyak orang percaya jika narasi yang bagus akan membuat atau

mendesak seorang karakter untuk lebih memahami seperti apakah dirinya yang sebenarnya (Bordwell, 2008, hlm. 118).

Phillips & Huntley (2004) menjelaskan bahwa ada dua macam jenis karakter. Pertama, *driver characters*, yang terdiri dari protagonis, *guardian*, kontagonis dan antagonis (hlm. 24). Kedua, *passengers characters*, yang terdiri dari *sidekick*, *reason*, *emotion* dan *skeptic* (hlm. 25). Mereka menjelaskan protagonis merupakan karakter yang memiliki tujuan dan akan berusaha mencapainya. Antagonis merupakan karakter yang secara langsung berlawanan dengan protagonis, ia akan berusaha mencegah pencapaian dari protagonis. *Guardian* akan bertindak untuk membantu pencapaian protagonis dan menawarkan standar moral. Kontagonis akan bertindak untuk menghalangi dan menipu protagonis sehingga protagonis mengambil jalan atau pendekatan yang salah (hlm. 30).

Phillips & Huntley kemudian menjelaskan, tidak seperti *driver characters* yang menjadi penggerak utama jalannya cerita, *passenger characters* lebih kepada karakter-karakter yang mengikuti *driver characters* seperti memiliki peran sebagai “penumpang” (hlm. 25). *Sidekick* karakter yang setia, *skeptic* karakter yang ragu, *reason* karakter yang bertindak atas dasar logika dan *emotion* karakter yang bertindak atas dasar perasaan (hlm. 25).

Bordwell (2008) menyebutkan bahwa dalam film naratif, tentunya akan ada seorang protagonis. Dalam cerita, protagonis adalah sosok karakter yang sedang

diceritakan. Biasanya pemilihan protagonis didasari oleh karakter dengan kekuatan yang besar, karakter yang mempunyai nilai-nilai yang dapat penonton percayai, atau karakter yang paling berpengaruh serta berubah dari suatu peristiwa dalam cerita. Ia juga menyatakan bahwa secara struktur, karakter protagonis merupakan karakter yang aksi, perilaku, dan keputusannya memberikan drama pada perkembangan cerita. Dalam melihat bentuk naratif, penonton akan membuat keputusan memilih protagonis dalam keunggulannya dan kepentingannya di dalam dunia penceritaan (hlm 91-92).

Bordwell, Thompson dan Smith (2017) menjelaskan juga bahwa dalam film naratif, karakter akan berperan sebagai pembuat sebab yang akan menghasilkan efek atau akibat. Karakter akan membuat berjalannya sebuah peristiwa dengan responnya dalam bentuk tindakan serta reaksi yang berkontribusi besar terhadap keterlibatan penonton dengan film (hlm. 77).

2.3.1.3 Setting

Chatman menjelaskan bahwa karakter ada dan bergerak dalam ruang yang ada secara abstrak pada tingkat naratif yang dalam. Karakter ada pada sebelum segala jenis yang berwujud seperti layar film dua dimensi, ruang tiga dimensi, ruang yang diproyeksikan dari mata pikiran (hlm. 138). *Setting* merupakan tempat dan kumpulan objek terhadap tindakan dan hasrat karakter yang muncul dengan tepat (hlm. 138-139). Ketika karakter sedang berada di tempat kejadian, kehadiran mereka ditampilkan secara tersirat. Namun, *setting* disini dapat berperan untuk “mengisi” atau membuat suatu tatanan

menjadi *authentic*. Misalnya dalam sebuah novel, dijelaskan bahwa adegannya sedang terjadi di jalanan kota New York. Setelah mendapatkan informasi tersebut, secara mental audiens kan memberikan rincian-rincian lain, misalnya terdapat mobil, pejalan kaki, toko, polisi (hlm. 141).

Chatman menjelaskan bahwa fungsi dari *setting* yang paling utama yaitu kontribusinya pada membangun suasana atau *mood* dalam naratif (hlm. 141). Misalnya disini, *setting* terjadi di malam hari, hanya terdapat sedikit orang yang berada di jalan. Kemudian terdapat rumah-rumah yang memancing kenangan indah. Sedikitnya orang di jalanan membuat seorang karakter kesepian. Sedangkan di dalam rumah karakter, semua terasa kotor dan berantakan. Terdapat tirai yang rusak, tas kulit hitam milik karakter. Sedangkan di luar rumah karakter, semuanya eksotik dan menakutkan. Chatman disini menekankan bahwa elemen *setting* dapat memiliki banyak fungsi, seperti contoh tersebut. *Setting* yang ada dapat berfungsi sebagai memperlihatkan kesepian, kenyamanan di dalam rumah dan eksotis (hlm. 142).

McKee (1997) menjelaskan bahwa *setting* memiliki empat dimensi yaitu *period*, durasi, lokasi dan level konflik (hlm. 70). *Period* merupakan tempat cerita pada waktunya. Apakah cerita tersebut berlatar di dunia kontemporer, sejarah, masa depan atau dalam dunia fantasi yang langka. Sedangkan durasi merupakan panjang cerita sepanjang waktu. Berapakah lama rentang waktu cerita dalam kehidupan karakter, dekade, bertahun-tahun, berbulan-bulan atau berhari-hari (hlm. 70). Selanjutnya, lokasi merupakan tempat cerita dalam ruang, dimensi fisik cerita. Apakah geografi khusus

dari cerita tersebut, di kota, jalan, bangunan, ruangan apa. Terakhir adalah level konflik, level konflik merupakan posisi cerita dalam hierarki perjuangan manusia. Pada tingkat konflik apakah penyampaian cerita tersebut, tidak peduli seberapa tereksternalisasi atau internalisasi dalam individu, institusi, ekonomi, politik, ideologis, biologis dan psikologis dari masyarakat membentuk peristiwa sebanyak periode, lanskap atau kostum (hlm. 71).

Sedangkan Eneste menjelaskan bahwa *setting* merupakan suatu ruang, tempat dan kurun waktu tertentu dimana sebuah kejadian terjadi (hlm. 31). *Setting* berhubungan dengan “kapan” dan “dimana”. Eneste menjelaskan bahwa *setting* memiliki fungsi untuk memberi tahu apakah suatu kejadian terjadi di rumah, kereta api, kota, kereta api atau tempat lainnya. Selain itu, *setting* juga memiliki fungsi kapan peristiwa itu terjadi. Misalnya di pagi atau siang hari dan juga sekaligus dapat memiliki fungsi untuk menjelaskan kapan suatu zaman atau waktu peristiwa itu terjadi (hlm. 31). Secara singkat, plot dan karakter bertumpu pada setting untuk menjelaskan keseluruhan lingkungan yang terdiri dari waktu dan tempat (hlm. 31).

2.3.2 Discourse

Selanjutnya dalam aspek *discourse*, Chatman menjelaskan terdapat struktur transmisi naratif yang menyangkut hubungan antara waktu cerita dengan waktu penceritaan kembali, sumber cerita yang berhubungan dengan suara naratif, *point of view*, dan sejenisnya (hlm. 22), yang tergolong *form of expression* dan manifestasi (*verbal*,

cinematic, balletic, pantomimic) yang tergolong *substance of expression* (hlm. 26). *Expression* merupakan himpunan pernyataan atau *statements* dari naratif, dimana *statements* merupakan komponen dasar dari *form of expression*, independen dan lebih abstrak daripada *substance of expression* yang bervariasi dari seni ke seni. Chatman menjelaskan bahwa *substance of expression* berarti medium yang digunakan agar tepat dalam mengkomunikasikan sebuah *story* (hlm. 146).

Postur tertentu dalam balet, sebuah paragraf atau hanya satu kata dalam novel mungkin mewujudkan sebuah *statement* naratif yang tunggal. Chatman menjelaskan bahwa terdapat dua jenis *statement* naratif yaitu proses dan statis tergantung dengan apa predikat naratif yang terdapat dalam mode keberadaan atau aksi (hlm. 146). Sebuah *statement* dapat langsung disampaikan kepada penonton atau dimediasi oleh seseorang yang disebut dengan narator. *Direct presentation* dianggap *statement* yang langsung didengar oleh audiens. Sedangkan *mediated narration* mengandalkan narator untuk mengekspresikan komunikasi kepada audiens. Chatman menjelaskan bahwa pada dasarnya hal ini merupakan perbedaan yang disebut oleh Plato dengan *mimesis* dan *diegesis*. Dalam istilah modern yaitu *showing* dan *telling*. Selama ada yang bercerita, harus ada yang menceritakan dan suara yang menceritakan (hlm. 146).

2.3.2.1 Struktur Transmisi Naratif

Pencerita atau *teller* merupakan sumber transmisi yang menurut Chatman paling baik diperhitungkan berdasarkan spektrumnya, mulai dari narator yang paling tidak

terdengar hingga yang paling terdengar. Apabila narator kurang penting dibandingkan realitasnya dalam spektrum Chatman menyebutnya dengan *nonnarrated* atau *minimally narrated* (hlm. 146-147).

Menurut Chatman, selain narator perlu dipahami juga *point of view* yang merupakan tempat fisik atau situasi ideologis atau orientasi hidup secara praktis dimana peristiwa naratif berdiri dalam hubungannya. Sedangkan *narrative voice* mengacu pada *speech* atau sarana terbuka lainnya dimana *events* dan *existents* dikomunikasikan kepada audiens. *Point of view* tidak berarti *expression* namun perspektif dalam *expression* itu dibuat. Perspektif dan *expression* tidak perlu ditempatkan pada orang yang sama (hlm. 153). Chatman menjelaskan banyak kombinasi yang dimungkinkan, misalnya *perceptual point of view*. *Events* dan *existents* dapat dilihat oleh narator dan diceritakan olehnya sebagai orang pertama, “Saya merasa diri saya jatuh dari bukit.” atau “Saya melihat Jack jatuh dari bukit.”, dimana dalam kasus pertama narator adalah protagonis sedangkan kasus kedua narator adalah saksi (hlm. 154).

Raven & Elahi (2015) menjelaskan bahwa *point of view* dalam sebuah naratif akan menentukan hubungan narator terhadap cerita. Dalam *point of view first person*, narator akan menyebut dirinya sebagai “aku” atau terkadang dengan sebutan “kita” dengan narator yang jumlahnya lebih dari satu. Mereka menjelaskan dalam *point of view first person*, narator akan menceritakan peristiwa dari posisi mereka sendiri dalam kaitannya dengan karakter-karakter dan peristiwa-peristiwa lainnya dalam cerita. Dalam sebagian besar kasus, narator *first person* adalah seorang karakter protagonis.

Dimana disini mereka akan sering memberikan penjelasan tentang pikiran dan emosi internal mereka sendiri, tetapi tidak memiliki akses langsung ke pikiran dan emosi orang lain (hlm. 54).

Raven & Elahi kemudian juga menjelaskan *point of view second person*, dimana narator akan menyebut dirinya sebagai “kamu”. *Point of view* ini sangat jarang ditemukan dalam sebuah karya cerita fiksi dan sering ditemukan dalam naratif *choose-your-own-adventure* dan beberapa tipe *video game*. *Point of view* ini digunakan untuk menggarisbawahi kaburnya perbedaan antara realitas nyata dan virtual yang sedang dialami karakternya (hlm. 54). Mereka selanjutnya menjelaskan *point of view third person*, *point of view* yang paling sering dan banyak digunakan dalam sastra modern. Dalam naratif *point of view* ini tidak ada yang disebut sebagai “aku” atau “kamu”. Narator disini seolah-olah sebagai bentuk kehadiran yang tidak terlihat dan tidak terdeteksi oleh karakter lain dalam cerita. *Point of view third person* ini mengamati serta melaporkan semua yang mereka lihat tetapi tidak pernah bertindak sendiri (hlm. 54).

Fludernik (2009) juga menjelaskan beberapa macam narator. Pertama, naratif *first person* yang berfokus pada serangkaian-serangkaian peristiwa yang terjadi. Narator pada naratif *first person* biasanya menjadi salah satu karakter dalam plot, dimana ia juga mengalami peristiwa-peristiwa yang diceritakan tersebut. Fludernik juga menjelaskan naratif *third person*, dimana narator seutuhnya terpisah dari karakter yang ada di cerita. Misalnya narator dalam cerita dongeng dengan nada khususnya

sebagai *teller of tales* (hlm. 30-31). Fludernik menjelaskan perbedaan antara naratif *first* dan *third person* menimbulkan tipe lainnya dimana hubungan antara narator dan karakter menjadi lebih luas. Disini narator dan karakter akan mengalami peristiwa secara bersamaan dan memberikan sudut pandang mereka masing-masing secara *first person plural* (hlm. 31).

Sedangkan Bordwell, Thompson & Smith (2017) melihat *point of view* dalam film sebagai salah satu strategi *filmmaker* untuk memberikan kedalaman pengetahuan atau informasi terhadap penonton. Mereka menyebutnya sebagai narasi terbatas dan narasi tak terbatas dimana didalamnya terdapat spektrum antara objektivitas dan subjektivitas. Dalam narasi objektif, sebuah plot dapat membatasi penonton sepenuhnya pada informasi yang dikatakan dan dilakukan oleh karakter dalam film. Sedangkan dalam narasi subjektif, *point of view* dapat diperlihatkan dari segi *shot*, *editing* atau *sound* yang disebut sebagai *perceptual subjectivity*. Sedangkan *filmmaker* juga dapat masuk lebih dalam melampaui indera karakter dan masuk ke dalam pikirannya yang disebut dengan *mental subjectivity* (hlm. 90-91). Mereka juga menjelaskan narator, dimana narator merupakan sosok yang menceritakan kepada penonton sebuah cerita. Narator bisa jadi sebuah karakter dalam cerita ataupun tidak. Bagaimanapun bentuk naratornya, mereka menjelaskan bahwa narator dapat memberikan penonton mengenai jangkauan atau tingkat pengetahuan penonton (hlm. 95-96).

2.3.2.2 *Manifestation*

Chatman menjelaskan bahwa aktivitas mental dapat dipisahkan menjadi dua jenis yaitu yang memerlukan “verbalisasi” dan yang tidak. Hal ini membedakan antara kognisi dan persepsi. Dikarenakan kognisi sudah berbentuk verbal atau dengan mudah menjadi verbal, pemindahannya ke narasi verbal akan sederhana dan langsung (hlm. 181-182). Tetapi komunikasi persepsi membutuhkan transformasi ke dalam bahasa. Medium visual seperti film dapat meniru mawar merah secara langsung, non-verbal dan dapat menunjukkan bahwa ia adalah objek persepsi karakter dengan konvensi sederhana. Misalnya seperti membuat karakter terlihat di layar lalu memperlihatkan potongan gambar ke mawar. Tetapi media verbal perlu mengandaikan verbalisasi dari apa yang pada dasarnya tidak verbal (hlm. 182). Chatman menjelaskan bahwa suatu hal yang non verbal dapat diubah menjadi kata-kata yang “tidak digunakan” melalui *interior monologue* (hlm. 182).

Chatman menjelaskan bahwa ahli teori naratif menggunakan kata *soliloquy* untuk mendeskripsikan jenis presentasi tanpa perantara atau *speech* karakter (hlm. 178). *Soliloquy* merujuk pada narasi non naturalistik atau ekspresionistik dimana satu-satunya sumber informasional adalah katakter yang secara formal menunjukkan, menjelaskan atau mengomentari berbagai hal. Bukan dalam ucapan atau pemikiran dalam arti biasa, tapi *soliloquy* menggabungkan keduanya. Seperti halnya *dramatic monologue* dan dialog, *soliloquy* juga memiliki kesepakatan bahwa mereka telah didengar oleh seseorang dan diubah menjadi teks tertulis (hlm. 181). Sementara sensasi

non verbal dapat diubah menjadi kata-kata yang “tidak digunakan” disebut dengan *interior monologue*, hal ini merupakan cara paling jelas dan langsung untuk menangani pikiran seseorang karakter adalah melakukannya sebagai “ucapan yang tak terucapkan” (hlm. 182).