



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

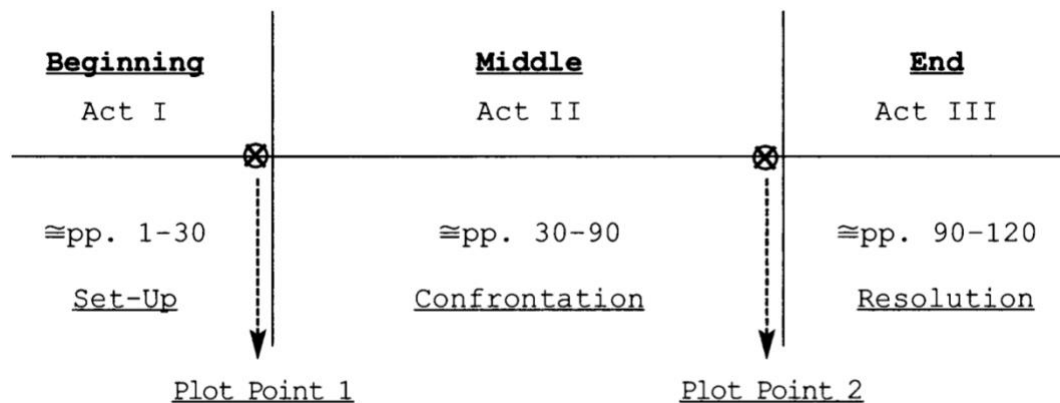
Naskah adalah materi paling mendasar yang dibutuhkan dalam pembuatan film panjang. Semua pemikiran dan ide atas hasil karya film, bermula dari narasi yang dituliskan dalam bentuk naskah film. Film memiliki audio dan visual yang digunakan untuk mendramatisir jalan cerita. Karena itu, naskah harus bisa memenuhi kebutuhan untuk mengubah tulisan menjadi bentuk audio-visual sebagai suatu karya film yang utuh. Pada dasarnya, naskah adalah narasi yang diceritakan dengan gambar, dialog, deskripsi, dan disusun ke dalam konteks struktur yang dramatis (Field, 2005, hlm. 19).

Schrader (seperti dikutip dalam Velikovsky, 2003, hlm. 16) mengatakan bahwa naskah film adalah sebuah ajakan untuk berkolaborasi dalam pengerjaan seni. Beliau mengatakan bahwa naskah film memiliki tiga hal, yaitu: tema, karakter, dan struktur. Sedangkan Seger (seperti dikutip dalam Velikovsky, 2003, hlm. 16) ada lima hal yang esensial dalam naskah film, yaitu: jalan cerita, karakter, ide yang mendasar, gambar, dan dialog. Jelasnya, naskah film terdiri atas cerita yang struktural.

Untuk bisa disebut sebagai naskah film panjang, masing-masing pihak memiliki batas durasi yang berbeda-beda. Misalnya, The Academy menetapkan bahwa film panjang memiliki batas durasi minimal 40 menit, sedangkan Sundance Film Festival menetapkan di angka 50 menit. Disebutkan oleh Syd Field (hlm. 21)

melalui bukunya, Hollywood memiliki standar ideal, yaitu berdurasi 120 menit. Hal ini ditetapkan atas dasar keputusan yang mempertimbangkan factor ekonomi. Sedangkan menurut Lisa Dethridge (2003, hlm. 9) durasi yang ideal untuk film panjang adalah 90 menit, dengan alasan yang sama.

Naskah memiliki prinsip struktur yang membagi narasi ke dalam beberapa babak. Secara garis besar, ada tiga babak yang membagi jalan cerita, yaitu: *beginning*, *middle*, dan *end*. Berikut adalah penjabarannya (Field, hlm. 21).



Gambar 2.1. Paradigma Babak pada Naskah
(Syd Field, 2005)

1. *Beginning (set-up)*

Sebagai permulaan, naskah menjabarkan dunia, menjelaskan situasi, memperkenalkan premis cerita, *establish* karakter, sekaligus membentuk hubungan antara karakter utama dengan karakter-karakter lainnya di dalam cerita. Babak ini adalah babak perkenalan. Pembaca mengetahui bagaimana cerita berjalan beserta arahnya.

2. *Middle (Confrontation)*

Babak ini ditandai dengan awal mula karakter menemui hambatan dalam mencapai tujuan atau kebutuhannya di dalam cerita. Artinya, pada babak ini juga karakter ditetapkan untuk memiliki tujuan yang harus ia capai. Karakter akan kesulitan dan berjuang untuk menggapai apa yang harus ia capai dalam cerita. Babak ini biasanya memiliki durasi yang paling lama di sepanjang cerita.

3. *End (Resolution)*

Cerita mulai memasuki bagian bagaimana solusi muncul setelah karakter menghadapi masalah. Solusi ini bisa berupa kesuksesan karakter dalam mencapai tujuannya, atau justru kegagalan. Babak ini mengakhiri masalah, yang juga mengakhiri perjalanan karakter di dalam cerita.

2.2. Proses Penulisan Naskah Film Panjang

Penulisan naskah film panjang memiliki kompleksitas yang tinggi. Untuk bisa menulis naskah, ada proses yang sebaiknya dilakukan secara struktural. Tidak ada aturan tertulis maupun teori yang secara tegas menjelaskan langkah-langkah penulisan naskah. Ide untuk menulis cerita bisa dimulai dari mana saja. Setelah ide cerita yang mendasar ditemukan, ada banyak elemen dari naskah yang perlu dipenuhi untuk membentuk keutuhan cerita panjang yang baik.

2.2.1. Karakter

Ada banyak elemen yang mengokohkan narasi sebagai suatu keutuhan. Sebut saja tema, plot, konflik, ketukan, *setting*, dan lain-lain. Namun, yang paling esensial dari narasi adalah karakter. Tidak peduli bagaimanapun suatu plot didesain, pada

akhirnya, narasi akan selalu menceritakan tentang karakter (manusia) dan kehidupannya. Karakter adalah penggerak cerita, elemen mendasar yang dibutuhkan agar narasi dapat berjalan. Karena itu, karakter menjadi hal yang sangat esensial dalam suatu cerita (Weiland, 2009, hlm. 3)

John Truby (2009, hlm. 40) mengatakan bahwa cerita memiliki setidaknya tujuh tahap yang dilewati oleh karakter sepanjang perjalanannya. Menurut beliau, tujuh tahap ini adalah inti dari cerita yang sekaligus menjadi fondasi dalam membangun cerita yang baik melalui karakter. Berikut adalah penjabarannya.

1. Kelemahan dan Kebutuhan (*Weakness and Need*)

Sejak pertama kali diperkenalkan, karakter harus memiliki kelemahan. Karakter yang sempurna adalah karakter yang membosankan. Kelemahan itu dipadukan dengan kebutuhan, sesuatu yang harus dicapai oleh karakter dalam hidupnya. Biasanya, kebutuhan ini akan memaksa karakter untuk berubah dan menutupi kelemahannya, dengan menjadi karakter yang lebih baik.

2. Kemauan (*Desire*)

Setelah berbicara tentang kebutuhan, karakter juga harus memiliki kemauan. Kemauan membuat cerita menjadi menarik, karena dengan kemauan, karakter telah menentukan tujuannya. Kemauan dan kebutuhan harus bisa dibedakan, walaupun terkadang pencapaian kemauan juga diikuti oleh pencapaian kebutuhan. Kemauan memberikan arah bergerak karakter, apa yang harus ia lakukan dan bagaimana agar kemauan tersebut bisa tercapai.

3. Oponen (*Opponent*)

Dasarnya, oponen adalah pihak yang menghambat karakter utama dalam mencapai tujuannya. Namun, suatu karakter juga bisa disebut sebagai oponen jika karakter tersebut ingin mencapai tujuan yang sama dengan karakter utama. Untuk menentukan oponen yang tepat, tujuan karakter utama harus spesifik dan jelas. Lalu, oponen muncul sebagai karakter yang menyulitkan karakter utama untuk bisa menggapai tujuan itu.

4. Rencana (*Plan*)

Rencana adalah strategi atau pedoman yang dipakai oleh karakter utama untuk mengalahkan oponennya dan menggapai tujuan yang ingin ia capai. Rencana mengacu pada aksi karakter selanjutnya, apa yang ia lakukan untuk mengalahkan oponen, demi mencapai tujuan itu.

5. Pertempuran (*Battle*)

Untuk menjalankan rencana yang telah dibuat, karakter dipertemukan dengan oponen. Pertemuan itu melahirkan pertarungan antara kedua pihak di mana masing-masing dari mereka mengejar suatu tujuan. Pertempuran menjadi konflik terakhir yang harus dihadapi oleh karakter.

6. *Self Revelation*

Pertempuran yang dihadapi karakter memberikan jawaban yang lebih tegas terhadap jati diri karakter. Kualitas pembukaan diri sekaligus menentukan kualitas cerita, secara psikologis dan moral. Pembukaan diri terjadi atas keberhasilan karakter dalam menggapai tujuannya, atau justru mengalami kegagalan.

7. Keseimbangan (*New Equilibrium*)

Cerita masuk pada tahap di mana semuanya menjadi normal, dan keinginan karakter telah diselesaikan. Hal yang membuatnya menjadi berbeda adalah, karakter berkembang menjadi sesuatu yang baru, lebih baik atau lebih buruk. Semuanya ditentukan oleh perjuangan karakter sampai ia mencapai tujuan yang ia ciptakan.

Dalam penciptaan karakter, penting untuk tetap mengacu pada kenyataan. Penonton menyukai karakter yang 'nyata'. Karakter yang nyata memberikan pelajaran tentang kehidupan yang mungkin belum pernah didapatkan. Untuk membuat karakter terasa nyata, penulis harus benar-benar mengenal karakter yang diciptakan. Dengan begitu, penulis akan mengetahui motivasi dan aksi-reaksi perilaku karakter yang menggerakkan cerita (Weiland, hlm. 5).

2.2.2. Dunia Cerita (*Story World*)

Dunia cerita adalah salah satu elemen paling fundamental yang ada di dalam di cerita. Dunia cerita adalah dunia dalam logika waktu dan tempat yang menjadi landasan berjalannya cerita. Dunia tersebut bisa berupa dunia realis di berbagai masa, atau dunia non realis yang tidak pernah dikenali. Ide cerita harus dijelaskan secara spesifik dalam cerita, karena dunia cerita adalah tempat dan waktu terjadinya segala fenomena yang ada di cerita, terutama dunia cerita yang non realis. Butuh perhatian khusus untuk bisa menciptakan dunia cerita yang bisa diterima dan dipercaya oleh pembaca atau penonton. Jelas bahwa dunia cerita mempengaruhi seluruh cerita.

Menurut Truby (2009, hlm. 163), cerita yang baik dimulai dari melahirkan karakter terlebih dahulu, kemudian dunia cerita didesain secara detail untuk mewujudkan karakter itu. Beliau juga menjabarkan (hlm. 169) beberapa hal yang harus diperhatikan untuk menguatkan dunia cerita. Berikut adalah penjabarannya.

1. Arena cerita

Arena cerita adalah ruang dasar tempat berjalannya keseluruhan cerita. Segala sesuatu yang terjadi di arena cerita merupakan bagian dari cerita, selebihnya tidak termasuk ke dalam cerita. Dari satu tempat terjadinya cerita ke tempat lainnya harus memberikan kontribusi yang sama terhadap cerita demi mempertahankan cerita tetap terasa organik.

2. Mendetailkan dunia cerita

Ada empat elemen utama yang harus secara detail dijelaskan dalam cerita, yaitu: daratan (*natural setting*), manusia, teknologi, dan waktu. Keempat elemen ini selalu ada dalam dunia cerita, dan semuanya dipengaruhi satu sama lain. Penulis harus bisa merancang kondisi tempat terjadinya cerita, perilaku manusia, teknologi yang berlaku, dan waktu yang menentukan dunia cerita.

3. Menghubungkan dunia cerita dengan perkembangan karakter

Dunia cerita yang didesain dihubungkan dengan perkembangan karakter yang menjadi penggerak cerita. Dunia cerita harus sesuai dengan perjalanan karakter agar cerita bisa berjalan secara berkesinambungan antara satu elemen dengan elemen lainnya. Dunia cerita juga menentukan bagaimana karakter berkembang saat menghadapi dunianya.

2.2.3. Plot

Plot adalah deskripsi urutan yang terdiri atas kejadian-kejadian dari cerita, jalan cerita yang berkesinambungan secara kausalitas dari cerita dimulai sampai diakhiri. Namun, plot tidak biasanya hanya berupa suatu kejadian yang berurutan. Jika demikian, plot terasa membosankan karena seperti tidak ada tujuan. Plot yang baik adalah plot yang teratur atau seimbang. Artinya, perkembangan plot juga memengaruhi perkembangan karakter. Di saat yang bersamaan, setiap adegan esensial dan berhubungan satu sama lain secara kausalitas (Truby, 2008, hlm. 259).

Field (2005, hlm. 142) mengatakan bahwa paradigma penulisan sangat penting. Paradigma memberikan arahan, seperti peta jalan. Namun, pada saat penulisan, penulis sering kali tidak bisa melihat paradigma tersebut. Untuk itu, kita membutuhkan *plot points*. *Plot point* berfungsi untuk menggerakkan cerita ke depan, memberikan arahan yang jelas dan spesifik. Masing-masing dari *plot points* mempengaruhi satu sama lain (kausalitas) dan menjadi penghubung sehingga cerita dapat terus berjalan.

Ada beberapa teori plot yang biasanya dipakai sebagai landasan penulisan cerita panjang, termasuk naskah film panjang. Teori yang umum ditemui, misalnya: *8 Sequences*, *15 Beats*, *Hero's Journey*, dan lain-lain. Masing-masing teori sebenarnya hanya memecah struktur cerita yang paling mendasar, yaitu *3 Acts Structure*. Hanya saja, *3 Act Structure* dibagi lagi menjadi bagian-bagian yang lebih spesifik sebagai landasan penulisan cerita panjang.

2.2.3.1. *Hero's Journey*

Joseph Campbell (2008, hlm. 2) menemukan pola plot yang sama dari cerita-cerita mitologi di seluruh dunia. Melalui penemuan itu, Campbell menciptakan teori plot. Di samping itu, Christopher Vogler (2007), seorang penulis naskah dari Hollywood membuat teori plot yang serupa. Walaupun serupa, tetapi kedua teori tersebut memiliki beberapa perbedaan signifikan. Contohnya, teori plot dari Campbell memiliki 18 babak, sedangkan teori Vogler hanya memiliki 12 babak. Teori dari Vogler menuruti *3 Act Structures* yang menjadi teori penulisan cerita paling umum. Berikut adalah penjabaran teori plot *Hero's Journey* (Vogler, 2007, hlm. 81-215).

1. *Ordinary World*

Cerita memperkenalkan karakter utama yang berada di dunia normalnya. Penonton mengenal karakter, latar belakangnya, dan perilakunya. Penonton juga mengetahui bagaimana relasi karakter dengan karakter-karakter lainnya di dalam cerita.

2. *The Call to Adventure*

Sesuatu terjadi pada karakter. Karakter utama mendapatkan kabar tentang sesuatu, atau mendapatkan hal tertentu yang mengubah dirinya dan lingkungannya. Terjadi perubahan secara signifikan terhadap kehidupan karakter utama.

3. *Refusal of the Call*

Karakter utama menolak perubahan yang terjadi. Ia ingin mempertahankan dirinya di dunia lama dan tidak masuk ke dunia baru.

Karakter mungkin merasakan ketakutan, dan memilih untuk tetap berada pada dunianya, walaupun ada hal-hal yang dipertaruhkan.

4. *Meeting with the Mentor*

Karakter utama bertemu dengan karakter mentor yang akan menuntun perjalanannya. Karakter utama dipandu untuk memasuki dunia barunya, dan menghadapi masalah yang datang.

5. *Crossing the First Threshold*

Karakter akhirnya melangkah masuk ke dunia baru. Segala keraguan dan ketakutannya dikalahkan, sehingga karakter utama memiliki tekad untuk melaksanakan perjalanan tersebut.

6. *Tests, Allies, Enemies*

Karakter utama masuk ke dunia baru yang membuatnya menjadi “orang baru”. Kekuatannya pelan-pelan diuji. Ia dipertemukan dengan karakter-karakter lain yang adalah teman, atau musuhnya.

7. *Approach to the Inmost Cave*

Karakter utama sampai di tengah jalan dari sepanjang perjalanannya. Masalah berkembang menjadi semakin besar, sedangkan karakter harus menyiapkan diri untuk hal yang lebih besar yang akan datang.

8. *The Ordeal*

Karakter menghadapi tantangan terbesar sepanjang perjalanannya. Ia harus menghadapi musuh terkuat. Babak dengan konflik yang tinggi, tapi belum mencapai klimaks.

9. *Reward*

Karakter utama merayakan kemenangan. Ia berhasil mengalahkan tantangan terbesar, dan menjadi “pahlawan”. Karakter utama mengakui dirinya sebagai seseorang, karena berhasil menjadi pahlawan.

10. *The Road Back*

Karakter dihadapkan pada pilihan untuk tetap bertahan di dunia yang sekarang, atau kembali ke dunia lamanya yang ia tinggalkan. Kebanyakan akan memilih jalan pulang, kembali ke asalnya.

11. *The Resurrection*

Untuk menyelesaikan cerita, klimaks adegan harus terlebih dahulu muncul. Karakter sekali lagi dihadapkan pada kematian terbesar. Setelah perjalanan panjang ini, penonton akan melihat karakter yang telah berubah.

12. *Return with the Elixir*

Karakter berhasil menyelesaikan perjalanannya, sekaligus sampai ke tempat asalnya yang ia tinggalkan sebelumnya. Kepulangannya membawa sesuatu bagi orang-orang di sekitarnya.

Vogler (hlm. 23-77) menambahkan adanya elemen tambahan untuk melengkapi dan menambah dimensi cerita dengan *Hero's Journey*, beliau menyebutnya *The Archetypes*. Pada dasarnya, *The Archetypes* merupakan alat yang sangat esensial dalam fungsi setiap karakter di dalam cerita. Bisa dianggap sebagai topeng yang dipakai oleh karakter untuk memperdalam cerita. Ada delapan *archetypes* yang disebutkan oleh Vogler yang esensial di dalam cerita. Berikut adalah penjelasannya.

1. *Hero*

Dalam pengertiannya, *hero* adalah seseorang yang rela mengorbankan kebutuhan hidupnya demi orang lain. Karakter yang dimaksud di sini adalah karakter protagonis (protagonis sebagai pahlawan). Sesuai pengertiannya, karakter ini memperjuangkan kepentingan orang lain, tetapi tentu sebagai seseorang, *hero* juga memiliki kelemahan. Dalam perjalanan, karakter *hero* menemui rintangan baik dari luar, maupun dari dalam dirinya. Termasuk kemunculan karakter-karakter lain yang membantu atau menghambat perjalanannya. Karakter ini terus berkembang dari awal cerita, sampai akhirnya ia menjadi karakter baru yang lebih baik. *Hero* bisa menjadi karakter yang pasif, karakter yang penuh keraguan, ketakutan, dan membutuhkan motivasi dari pihak luar untuk beraksi.

2. *Mentor*

Sosok karakter yang hadir untuk membantu atau melatih karakter *hero* dalam menjalankan misinya. Karakter ini biasanya muncul saat karakter protagonis kehilangan arah dan membutuhkan bantuan. Menurut Vogler (hlm. 44-46) karakter mentor bisa beragam. Karakter mentor tidak selalu positif, tapi bisa menjadi mentor bagi karakter protagonis dengan caranya sendiri.

3. *Threshold Guardian*

Threshold Guardian pada dasarnya adalah karakter yang menguji kemampuan karakter protagonis. Karakter ini bukan musuh utama, tapi

sering kali berada di pihak antagonis yang harus karakter protagonis hadapi, sebelum akhirnya menghadapi musuh terbesarnya. Atau kemungkinan lainnya adalah penjaga dunia baru yang akan dimasuki oleh karakter protagonis, dan tidak ada hubungannya dengan karakter antagonis.

4. *Herald*

Herald berfungsi sebagai petanda bahwa cerita telah memasuki babak *A Call to Adventure*. Karakter ini biasanya adalah pembawa berita, atau memberikan tantangan terhadap karakter protagonis yang membawa karakter protagonis memasuki petualangannya.

5. *Shapeshifter*

Shapeshifter adalah karakter yang memberikan efek keraguan, sekaligus ketegangan dalam cerita. Biasanya, karakter ini hadir dengan jenis kelamin yang berbeda dengan karakter protagonis, dan mengalihkan karakter protagonis, atau bahkan menghancurkannya. Penonton mempertanyakan loyalitasnya sebagai karakter. Karakter ini bisa dimanfaatkan oleh antagonis untuk membingungkan karakter protagonis.

6. *Shadow*

Karakter ini pada dasarnya adalah karakter antagonis, berfungsi untuk menantang *hero* dan memberikan lawan yang sepadan dengannya. karakter yang menjauhkan karakter protagonis dari tujuannya. *Shadow*

tidak harus menjadi karakter yang sepenuhnya jahat, tetapi bisa menjadi karakter manusia dengan kelemahan dan pola pikir tertentu.

7. *Ally*

Karakter ini esensialnya adalah karakter yang menemani karakter protagonis dalam perjalanannya. Tidak hanya membantu, karakter ini bisa menjadi bala bantuan bagi protagonis dalam menjalankan misinya. Contohnya, mengenalkan dunia baru kepada karakter protagonis yang tidak tahu apa-apa tentang dunia itu.

8. *Trickster*

Sederhananya, *trickster* adalah karakter pelawak. Karakter ini mengalihkan penonton dari ketegangan cerita, dan memberikan sedikit canda-tawa. Meski demikian, karakter ini tidak berfungsi hanya sebagai pelawak. *Trickster* bisa menjadi *sidekick* bagi karakter utama, yang juga bisa menjadi penghambat perjalanan karakter protagonis.

Velikovsky (2003, hlm. 38) menyimpulkan teori plot *Hero's Journey* dengan *The Archetypes* ke dalam satu paragraf. Cerita dimulai dari *Hero* di dunianya yang biasa. *Herald* muncul, membawakan panggilan untuk memulai petualangannya. *Hero* menolak panggilan tersebut. *Mentor* muncul, membantu dan mengarahkan *Hero* sampai akhirnya ia melewati batas dengan dunia baru yang dijaga oleh *Threshold Guardian*. Di dunia baru, *Hero* menemukan tes, sekutu, dan musuh dalam perjalanannya menghadapi *Shadow*. *Hero* juga bertemu dengan *Trickster* yang bisa menjadi *sidekick*, dan *Shapeshifter* yang awalnya adalah teman, tapi

kemudian menjadi musuh, atau sebaliknya. *Hero* memasuki area *Shadow*, dan menghadapi *Shadow* secara langsung. *Hero* meraih kemenangannya, dan kembali ke dunia asalnya, diikuti oleh pengejaran. Sampai akhirnya *Hero* berhasil kembali ke dunianya membawakan anugerah bagi dunianya.

2.2.3.2. 8 Sequences

8 Sequences adalah teori *plotting* lainnya yang dikemukakan oleh Gulino. Teori *plotting* ini terdiri dari 8 babak yang menjelaskan kejadian-kejadian dalam penulisan naskah film panjang. Berikut adalah penjabaran 8 babak (Gulino, 2004, hlm. 14-19).

1. Sequence A

Disebut sebagai *status quo & inciting incident*. Babak yang menjawab pertanyaan siapa, apa, kapan, di mana, dan kondisi yang terjadi dalam cerita. Membangun ketertarikan penonton terhadap cerita bermula. Akhir dari babak ini adalah *inciting incident*, gangguan pertama yang dialami oleh karakter terhadap dunianya.

2. Sequence B

Disebut sebagai *predicament & lock in*. Babak ini fokus pada pembangunan tensi cerita. Karakter dipertemukan dengan kesulitan dan tidak ada kesempatan baginya untuk keluar dari konflik itu, selain menghadapinya.

3. Sequence C

Disebut sebagai *first obstacle & raising the stakes*. Karakter melakukan percobaan pertama, yaitu percobaan yang paling mudah untuk menyelesaikan konflik. Namun, percobaan itu justru menuntunnya pada permasalahan yang lebih mendalam dan lebih besar. Karakter memiliki pertarungan atas konflik yang terjadi dan apa yang ia miliki.

4. Sequence D

Disebut sebagai *midpoint*, bagian pertengahan cerita. Karakter mengambil langkah yang membuatnya menjadi putus asa, atau justru merasa bahwa konfliknya telah berhasil diselesaikan. Bisa berupa kemenangan sementara atau justru kegagalan.

5. Sequence E

Disebut sebagai *subplot & rising action*. Kejadian di luar *goal* dan konflik yang tengah dihadapi oleh karakter. Cerita di dalam cerita. Di samping itu, karakter kembali bergerak untuk menyelesaikan apa yang belum diselesaikan.

6. Sequence F

Disebut sebagai *main culmination*. Karakter akhirnya menemukan konflik terbesarnya, masalah yang paling sulit untuk diselesaikan. Karakter bisa kehilangan semuanya untuk menghadapi konflik tersebut. Karakter melakukan apapun yang ia bisa untuk menghadapi permasalahan.

7. Sequence G

Disebut sebagai *new tension & twist*. Karakter menemukan resolusi untuk menyelesaikan permasalahannya. Namun, resolusi tersebut belum final. Muncul konsekuensi dari resolusi yang ia ambil. Bahkan, hal tersebut mengantarkan karakter pada permasalahan yang lebih rumit. Pada bagian ini, resolusi atas konflik tersebut biasanya menjadi *twist* dalam cerita.

8. Sequence H

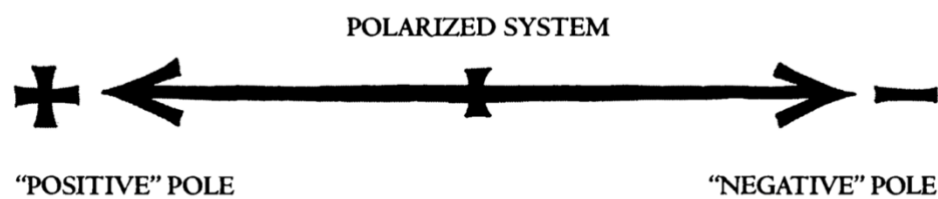
Disebut sebagai *resolution*. Konflik telah terselesaikan, antara karakter menemukan keberhasilan atau kegagalan. Cerita telah menemukan akhirnya, dan secara umum memberikan kesempatan bagi penonton untuk menurunkan tensinya terhadap film.

2.3. Polarity

Cerita membutuhkan ketunggalan atau kesatuan tema yang bisa memberikan rasa puas dan keutuhan terhadap suatu ekspresi. Cerita membutuhkan sesuatu untuk menyatukan seluruh cerita menjadi karya yang koheren. Namun, di saat yang bersamaan, cerita juga membutuhkan dualitas – dimensi yang ditambahkan di dalam cerita sehingga tercipta tensi dan kemungkinan dinamika dalam cerita. Dualitas ini yang disebut sebagai *polarity*. *Polarity* adalah prinsip yang esensial dalam penulisan cerita. Melalui *polarity*, cerita dapat menghasilkan konflik, kompleksitas, dan keterlibatan penonton (Vogler, 2007, hlm. 315).

Saat cerita memiliki karakter protagonis yang menginginkan sesuatu, cerita juga membutuhkan karakter antagonis yang menghambat pergerakan protagonis dalam usahanya menggapai keinginannya. Di saat cerita menciptakan kepercayaan,

maka kecurigaan harus segera muncul. Di saat cerita memiliki pencapaian, pengorbanan harus terjadi. Dengan demikian, cerita akan memiliki dimensi yang lebih dalam sehingga konflik pun dapat tercipta. Jika tidak, maka cerita tidak akan ada. *Polarity* bisa tercipta dalam banyak bentuk, disesuaikan dengan kebutuhan cerita yang ada.



Gambar 2.2. Bentuk *Polarity*
(Christopher Vogler, 2007)

Setiap aspek cerita terpolarisasi di sepanjang dua garis seperti gambar di atas, yaitu positif dan negatif. Perubahan yang dialami oleh karakter kemungkinannya hanya positif atau negatif. Begitu juga dengan hubungan karakter satu dengan yang lainnya. Pergerakan polarisasi seperti ini menciptakan kontras, tantangan, konflik, dan pembelajaran di dalam cerita. *Polarity* menciptakan tensi dan dinamika yang dialami oleh karakter, sekaligus memainkan emosi penonton.

Vogler (hlm. 324) mengatakan bahwa *polarity* pada dasarnya menciptakan perubahan segala aspek di dalam cerita yang menciptakan dinamika. Sehingga, *polarity* bisa menjadi dasar dan dorongan terjadinya *reversal* pada suatu cerita. Bahkan, *polarity* dapat berbalik dengan sendirinya. Semakin terpolarisasi suatu cerita, semakin besar kemungkinan *reversal* terjadi di dalam suatu cerita. Tentu saja

hal tersebut terjadi tahap demi tahap dan tidak secara instan terjadi. Kesimpulannya, *reversal* atau *plot twist* bisa terjadi melalui dinamika cerita yang terpolarisasi.

2.4. Plot Twist

Plot twist adalah situasi di mana terjadi pergerakan plot secara drastis sehingga cenderung memberikan efek *surprise*. Plot dirancang sedemikian rupa untuk menuntun pola pikir penonton ke arah yang telah ditentukan. Namun, alih-alih bergerak sesuai dengan arahan itu, plot justru mengalami perubahan yang “mematahkan” ekspektasi penonton. *Plot twist* memberikan efek kejutan kepada penonton. Efek kejutan ini yang kemudian menjadi hal yang sangat diingat oleh penonton. Semakin besar efek kejutan yang diberikan, semakin membekas memori penonton terhadap cerita itu. Tentu saja jika *twist* diberikan dengan rapi dan masuk akal.

Plot twist adalah istilah kontemporer yang mengartikan pergerakan *plot* secara drastis. Meskipun istilah tersebut sudah dianggap lumrah, tetapi tidak ada rumus pasti yang menjelaskan dan menjadi syarat untuk menjadi *plot twist*. Namun, pada buku Gulino, spesifiknya pada *sequence 7* sedikit menyinggung soal *twist*. Menurut *plotting theory* tersebut, pada babak tersebut biasanya akan terjadi *twist*, yaitu resolusi yang ditemukan oleh karakter untuk menyelesaikan konflik terbesarnya.

Cleland (2018, hlm. 11) menjelaskan bahwa ada tiga strategi perubahan plot yang bisa menambah dimensi pada cerita.

1. *Plot twist*

Strategi yang membawa cerita berbelok ke samping. Plot bergerak ke arah yang tidak disangka oleh penonton. Berbeda dengan pola pikir penonton yang dituntun untuk berpikir di luar yang sebenarnya akan terjadi.

2. *Plot Reversals*

Strategi yang membawa cerita ke arah berlawanan, bertolak belakang dengan apa yang dipercaya akan terjadi. Penonton dituntun untuk berpikir bertolak belakang dengan apa yang sebenarnya akan terjadi.

3. *Moments of Heightened Danger.*

Strategi yang menambahkan urgensi ancaman di dalam cerita. Menambahkan ketegangan dan dramatisasi cerita.

Vogler (2003, hlm. 319) menyebutkan kata *reversal* yang pada dasarnya memiliki bentuk yang serupa dengan *twist*. Vogler menjelaskan bahwa *reversal* bisa berupa kejutan minor yang hanya berupa atraksi untuk cerita. Atau kejutan dalam skala besar yang menjadi titik balik cerita. Perubahan plot yang menghasilkan kejutan bisa terjadi dalam waktu yang sangat singkat, atau membutuhkan persiapan yang panjang dan matang di sepanjang cerita. *Reversal* memiliki kemampuan untuk menghasilkan tensi baru dalam cerita. Dengan perubahan itu, cerita akan menjadi lebih dinamis.

2.5. Jenis-jenis *Twist*

Twist menjadi hal yang cukup umum ditemukan di penulisan cerita kontemporer. Pada teori *plot* oleh Gulino (2004, hlm. 14-19), babak ketujuh dalam cerita adalah babak di mana *twist* sebaiknya diberikan. Untuk mengenali *plot twist* secara lebih

baik, berikut beberapa teori *plot twist* yang bisa menjadi landasan berpikir dalam membuat suatu *twist* di dalam cerita.

1. *Peripeteia*

Pembalikan situasi yang terjadi secara mendadak terhadap protagonis di dalam cerita dapat memancing perasaan-perasaan tertentu, seperti rasa kasihan atau rasa takut. *Peripeteia* pada dasarnya adalah perubahan situasi yang dialami karakter dari baik menjadi buruk. Polanya adalah karakter diciptakan sedemikian rupa hingga penonton merasa karakter adalah dirinya sendiri, lalu diberikan ancaman di dalam cerita. Ancaman itu tidak hanya dirasakan oleh karakter, tapi juga dirasakan oleh penonton. Hal ini yang memancing perasaan-perasaan tertentu yang memang diarahkan oleh pembuat cerita (Vogler, hlm. 319-335).

2. *Reversals of Fortune*

Serupa dengan *peripeteia*, *reversals of fortune* adalah pembalikan kondisi atau nasib yang dialami oleh karakter di dalam cerita. Pembalikan yang terjadi bisa dari kondisi yang positif ke negatif, atau sebaliknya. Menurut Vogler, cerita yang baik adalah cerita yang memiliki setidaknya tiga atau empat pembalikan nasib yang dialami oleh karakter utama. Momen-momen pembalikan nasib ini bisa menjadi kejadian yang mencekam, atau mengesankan.

3. *Catastrophic Reversal*.

Catastrophic reversal adalah pembalikan nasib yang tidak hanya dialami oleh karakter protagonis, tapi juga dialami oleh karakter antagonis. Di saat karakter protagonis mengalami kejatuhan, karakter antagonis justru mengalami penanjakan, atau sebaliknya. Kejadian ini menciptakan keseimbangan terhadap cerita.

4. *Recognition/Anagnorisis*

Recognition adalah pengetahuan karakter protagonis terhadap segala sesuatu yang sebelumnya belum ia ketahui. Berbeda dengan jenis *twist* yang lainnya, *recognition/anagnorisis* sepenuhnya bersifat internal. Karakter utama mendapati identitas dirinya sebagai sesuatu yang berbeda dari yang selama ini ia percayai (Hill, 2017).

5. *Romantic Reversals*

Dalam suatu cerita, karakter biasanya memiliki hubungan tertentu dengan karakter lainnya. *Romantic reversals* adalah pembalikan kondisi hubungan yang dimiliki oleh karakter di dalam cerita. Hubungan antarkarakter bisa berubah dari kondisi yang baik dan erat, lalu berubah menjadi perselisihan satu sama lain, atau sebaliknya.

6. *Reversal of the Reversal*

Cerita biasanya bermula dari karakter dan hubungannya dengan dunia di sekitarnya. Karakter kemudian berjalan sampai terjadi perubahan dunia atau situasi yang berhubungan dengan karakter. Perubahan ini adalah *reversal* pertama. Namun, cerita tidak berakhir sampai di titik ini saja. Perubahan pertama terjadi untuk menguji coba perlakuan karakter saat ia berada di luar zona nyamannya, di mana pada bagian ini karakter akan mengalami pembelajaran. Setelah itu, *reversal* kedua terjadi, yaitu dunia atau kondisi yang sedang dialami karakter kembali mengalami perubahan sehingga karakter kembali ke posisi awalnya.

2.6. Strategi Penggunaan *Twist*

Cleland (2018, hlm. 7-9) berpendapat bahwa tidak ada yang menginginkan cerita yang mudah ditebak, baik pengarang maupun pembaca/penonton. Menurut beliau, pada dasarnya strategi untuk mencapai *surprise* yang baik dalam cerita adalah dengan menciptakan ketegangan. Ketegangan itu dapat tercipta dari halangan atau masalah yang dihadapkan pada karakter. Formula yang biasanya terbentuk adalah karakter utama mendapatkan tantangan yang lebih besar dari dirinya, sampai ia dihadapkan pada titik kepasrahan. Lalu tiba-tiba sesuatu terjadi dan membangkitkan karakter. Pada akhirnya, karakter berhasil menggapai tujuannya setelah keluar dari kepasrahan itu.

Sedangkan Gulino (2004, hlm. 14-19) mengatakan bahwa *twist* adalah kejadian yang sudah dipersiapkan sejak awal dan dipakai saat karakter menghadapi konflik terbesarnya. *Twist* kemudian mengakhiri konflik yang ada di dalam cerita, sehingga karakter bisa menggapai *goal*-nya.

Namun, pencapaian *surprise* tidak hanya sebatas itu saja. Ada beberapa strategi yang bisa digunakan untuk mencapai efek *surprise*. Berikut adalah strategi-strategi *twisting*.

1. *Chekhov's Gun*

Chekhov's Gun adalah strategi penerapan *twist* yang mengandalkan detail, di mana detail tertentu dimanfaatkan untuk mempengaruhi cerita secara perlahan. Idenya adalah semua elemen yang akan muncul di akhir cerita, harus diperkenalkan terlebih dahulu di awal cerita, tanpa meninggalkan jawaban atas apa yang akan terjadi.

2. *Red Herring*

Strategi yang umumnya digunakan pada cerita bergere misteri. Strateginya adalah semua petunjuk yang ada di dalam cerita mengarah kepada satu karakter/pihak sebagai orang yang bersalah. Pada akhirnya, kepercayaan bahwa karakter itu adalah karakter yang bersalah adalah salah. (Hill, 2017.)

3. *Deus ex Machina*

Hill (2017) menyebutkan *Deus ex Machina* sebagai salah satu jenis *plot twist* yang bisa digunakan dalam penceritaan. *Deus ex Machina* yang berarti *God out of the machine*, adalah strategi penceritaan untuk mencapai konklusi atau resolusi yang mudah sebagai efek kejutan secara tiba-tiba. Menurut MasterClass (2020), *Deus ex Machina* bukan strategi yang baik dalam penulisan cerita, tetapi strategi ini bisa digunakan pada kondisi-kondisi tertentu, seperti cerita komedi.

4. *Flahsback*

Flashback adalah strategi pengungkapan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan pada cerita, melalui kejadian masa lalu yang mempengaruhi masa kini di dalam cerita. Jawaban itu disimpan di sepanjang cerita, sampai akhirnya masa lalu terungkap dan memberikan efek *surprise* terhadap penonton (Hill, 2017).

5. *Poetic Justice*

Poetic justice adalah strategi *twist* yang memberikan ganjaran setimpal dengan apa yang telah karakter antagonis lakukan. Biasanya karakter antagonis mendapatkan hukuman atau tragedi yang menghancurkannya, setelah sepanjang cerita ia menikmati kejayaan dengan perbuatan jahatnya.

6. *False Protagonist*

False protagonist memanfaatkan seorang karakter yang diperkenalkan seolah dirinya adalah karakter protagonis, tetapi kemudian karakter lain akhirnya muncul dan mengambil posisi itu. Penonton dituntun untuk mempercayai bahwa karakter protagonis adalah karakter tertentu, tetapi kepercayaan itu dipatahkan dan digantikan oleh karakter lainnya yang juga memiliki peranan penting.