



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

“Outrage” adalah sebuah karya naskah film panjang yang plotnya disusun sesuai dengan teori 12 babak Hero’s Journey oleh Christopher Vogler. Pemilihan teori *plotting* tersebut dipertimbangkan dengan bentuk ide cerita yang penulis miliki. Di mana teori Hero’s Journey adalah teori yang paling cocok di antara teori-teori lainnya. Sesuai dengan judul skripsi, penulis menggunakan teori Hero’s Journey untuk menjadi panduan pergerakan plot agar *plot twist* dapat terjadi. Dengan demikian, naskah film panjang yang ditulis diharapkan dapat menciptakan efek *surprise* pada penonton melalui karakter dan plot yang telah didesain sedemikian rupa.

Metode penelitian dalam penulisan ini adalah metode kualitatif yang dianalisis secara deskriptif. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang berbentuk analisa dan deskripsi yang biasanya dari studi pustaka, sehingga bentuknya tidak terstruktur dan tidak berdasarkan angka (Liputan6.com, 2019).

Penulis mengumpulkan data dari studi pustaka dan observasi. Sumber data yang penulis kumpulkan sebagian besar dari studi pustaka berupa buku, dan sumber lainnya adalah media internet. Sedangkan observasi dilakukan dengan referensi-referensi berupa berbagai macam film panjang.

3.1.1. Sinopsis

Clayton mengalami amnesia dan terdampar di sebuah pedesaan kecil. Ia diselamatkan oleh Robert, orang asing yang kebetulan tinggal di sana. Clayton ditinggalkan sedikit *clue* tentang dirinya, yang kemudian menuntunnya pada perjalanan ke kota Washington DC, di mana sedang terjadi kerusuhan hebat di kota itu. Kerusuhan dipicu oleh langkah pemerintah yang meneliti suatu batu kosmik yang jatuh beberapa tahun lalu, di mana penelitian itu menyebabkan radiasi tingkat tinggi di seluruh penjuru kota.

Clayton lalu menemukan sebuah *earbuds* dalam perjalanannya mencari jati diri. Dari *earbuds* itu, terdengar suara seseorang yang mengaku sebagai ayahnya, Clement. Belum sempat mengenali dirinya lebih dalam, Clayton tiba-tiba diserang oleh pasukan di bawah pemerintah, Gateholders. Di titik ini, Clayton mendapati dirinya memiliki kekuatan supernatural yang misterius: telekinesis. Begitu juga dengan Clement, ia memiliki kemampuan untuk melihat masa depan. Clayton mendapatkan informasi bahwa dirinya menjadi incaran pemerintah yang sebenarnya telah dikontrol penuh oleh seorang ilmuwan, Profesor Lars.

Alih-alih melarikan diri, Clayton justru diminta oleh Clement untuk melawan balik Profesor Lars dan pasukannya sebagai satu-satunya jalan keluar dari konflik yang ada. Profesor Lars memiliki rencana jahat untuk mengubah genetik manusia dan mengancam kehidupan alami manusia. Keputusan itu membawa Clayton kepada suatu perkumpulan pemberontak di bawah pimpinan Scott. Di sana, ia bertemu dengan Brown dan Grace yang menjadi teman baiknya.

Clayton bergabung ke dalam kelompok pemberontak untuk menjatuhkan Profesor Lars dari kekuasaannya. Pelan-pelan mereka melakukan pemberontakan, Clayton berlatih dan dituntun oleh Clement untuk menggunakan kekuatannya. Tujuan yang Clayton pegang pada saat itu adalah mengikuti kelompok pemberontak sampai ia memiliki kekuatan untuk menjatuhkan Profesor Lars dan semua pasukannya, mengingat kekuatan telekinesisnya sangat besar. Clement juga mengingatkan bahwa ia tidak bisa membaca masa depan dengan akurat. Ada kemungkinan yang jumlahnya tidak terbatas dan bisa saja yang terjadi akan berbeda.

Akhirnya, Scott sampai pada langkah akhir, yaitu menggunakan kekerasan. Ia merencanakan aksi demonstrasi besar-besaran, dan memanfaatkan kesempatan yang ada untuk menerobos masuk ke dalam laboratorium. Namun, saat rencana itu dijalankan, pasukan Lars telah mengetahui rencana tersebut dan justru membuat mereka semua terpojok. Tidak berhenti sampai di situ, Profesor Lars mengerahkan seluruh kekuatan Gateholders untuk memukul mundur para pemberontak. Clayton menyalahkan Clement karena gagal melihat masa depan yang terjadi.

Aksi demonstrasi terpaksa ditarik mundur. Clayton dan banyak orang lainnya melarikan diri kembali ke tempat penampungan. Ternyata Gateholders belum berhenti sampai di situ. Sekali lagi mereka menyerang tempat penampungan dengan segala kekuatan yang ada. Merasa tidak ada pilihan, Clayton menggunakan kekuatannya untuk menyelamatkan semua orang. Usaha Clayton berhasil digagalkan, setelah ia bertemu dengan anak buah Profesor Lars yang ternyata juga memiliki kekuatan supernatural. Tiba-tiba Clayton melihat proyeksi masa lalunya,

masa kelam di mana ibunya dibunuh di depan matanya sendiri. Clayton mengalami
Akhirnya, Clayton ditangkap.

Clayton dibawa ke laboratorium untuk dipelajari kekuatannya. Di saat itulah ia akhirnya bertemu dengan Profesor Lars, dan Grace sebenarnya adalah anak buah Lars sendiri. Kekuatan Clayton dilumpuhkan sesaat, sehingga ia menjadi tidak berdaya. Profesor Lars mengatakan bahwa ia akan segera membuat ledakan radiasi yang secara instan mengubah genetik semua orang. Sebagian akan mendapatkan kekuatan supernatural, sebagian akan mati. Setelah itu, Clayton ditinggalkan.

Beruntung, Brown berhasil menyelip masuk ke dalam laboratorium yang disibukkan dengan gerakan demo oleh seluruh masyarakat. Clayton lalu diselamatkan dan dengan segala kemampuan yang ada, mereka melawan balik bersama dengan seluruh masyarakat Washington DC. Melalui pertarungan yang panjang, semua pasukan di bawah Profesor Lars dipukul mundur. Namun, mereka terlambat karena ledakan radiasi sudah tidak dapat dihindari. Saat ledakan terjadi, Clayton dengan segala kemampuannya, menahan ledakan tersebut dengan kekuatannya, dan melepaskan ledakan itu di tengah lautan.

Clayton lalu kembali bertemu dengan Robert, orang yang pernah menyelamatkan dirinya. Di situ ia menceritakan semuanya pada Robert, bahwa Clement, ayahnya, sebenarnya telah mati sejak lama dan *earbuds* yang ia gunakan hanyalah berisi rekaman.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam penulisan naskah film panjang ini adalah sebagai penulis naskah naskah itu sendiri. Penulis memegang tanggung jawab keseluruhan penulisan karya naskah film panjang yang menjadi bahan dasar suatu produksi film. Dimulai dari pencarian dan penemuan ide cerita sebagai bahan utama penulisan. Ide yang ditemukan itu kemudian dikelola dan disusun secara struktural menurut teori *plotting* tertulis. Produk akhir dari penulisan ini adalah naskah film panjang yang nantinya bisa dikembangkan menjadi karya audio-visual berupa film (gambar bergerak).

3.2. Tahapan Kerja

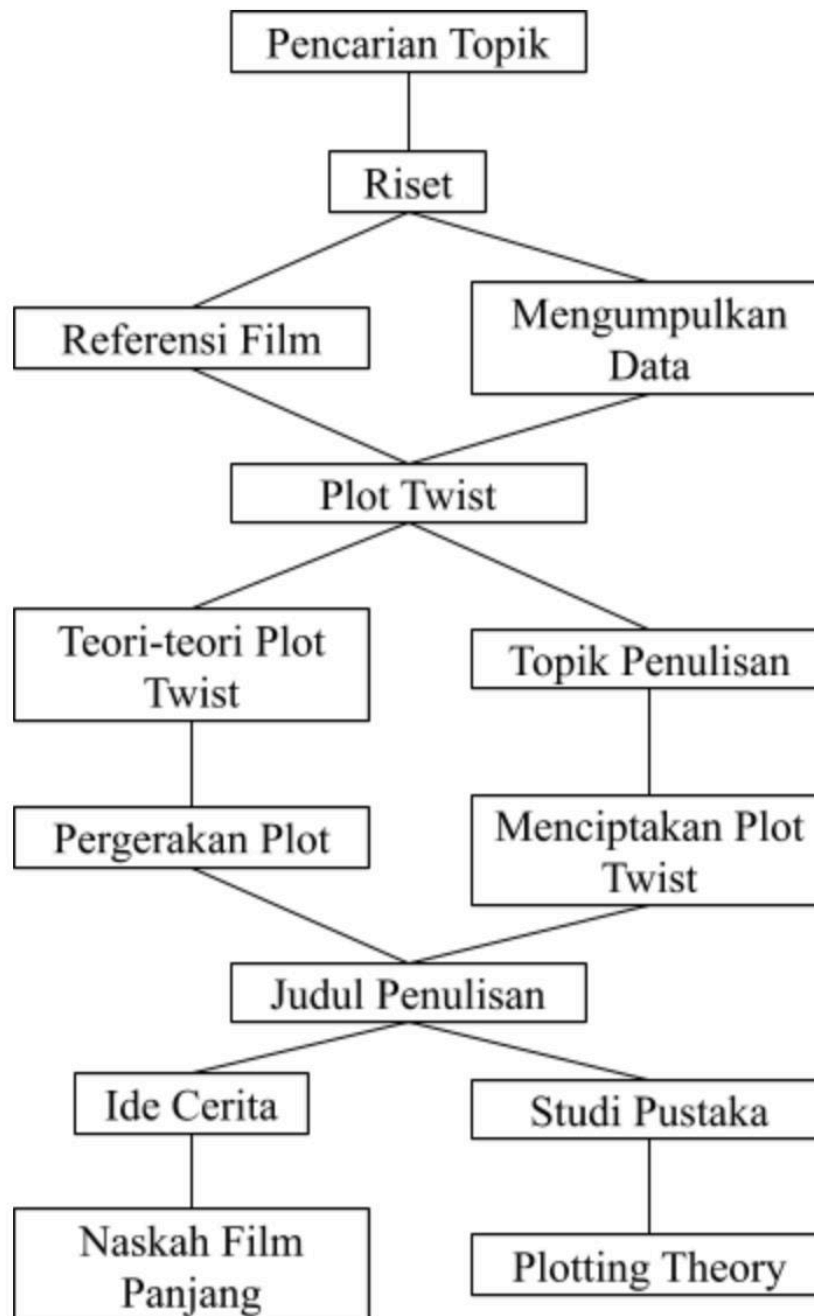
Penulisan skripsi ini dimulai dengan penentuan judul. Penentuan judul disesuaikan dengan riset yang penulis lakukan untuk menemukan pola yang terbentuk dari film-film *box office* dengan *rating* yang tinggi. Dari jawaban yang ada, penulis mengajukan judul penulisan skripsi yang berkaitan dengan *plot twist*. Untuk mempersempit lingkup pembahasan, penulis mencari teori penulisan naskah yang bisa dihubungkan dengan *plot twist*. Temuannya adalah bahwa teori Chekhov's Gun menjadi teori yang paling umum digunakan untuk menciptakan *plot twist* itu sendiri. Banyak film yang menggunakan teori *setup-payoff* untuk membuat pertanyaan di awal dan akan terjawab di akhir cerita. Jawaban itulah yang biasanya menjadi *plot twist*.

Dengan bekal temuan tersebut, penulis mulai dengan mencari ide cerita melalui referensi-referensi yang sudah ditentukan sejak awal. Ide cerita disusun menjadi *logline* yang kemudian dikembangkan sampai membentuk struktural cerita

pada umumnya. Setelah itu, penulisan skripsi dilakukan dengan mengumpulkan teori-teori terlebih dahulu. Mulai dari yang berhubungan dengan penulisan naskah film seperti *plotting theory*, sampai *plot twist* itu sendiri. Dilanjutkan dengan pencarian buku dan sumber lainnya yang membahas teori-teori tersebut, seperti buku *The Writer's Journey* dan media internet seperti [MasterClass.com](https://www.masterclass.com).

Penulis mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam menulis naskah film panjang sebagai produk akhir. Teori yang dianggap berhubungan dikumpulkan lalu dipelajari untuk dijadikan bahan dasar penulisan skripsi ini dan juga naskah film.

Skema penulisan skripsi secara struktural dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 3.1. Skematika Tahapan Kerja
(sumber: dokumentasi pribadi)

3.3. Acuan

Sub-bab ini berisi acuan dan referensi film-film yang penulis gunakan untuk mengembangkan cerita. Beberapa film ini juga menjadi representasi dari teori-teori ilmiah di luar film yang diperlukan untuk mengokohkan kerangka cerita. Berikut adalah referensi film yang penulis maksud.

3.3.1. The Sixth Sense (1999)



Gambar 3.2. Poster “The Sixth Sense”

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/mSBdUXs22JqcQyFY6>)

The Sixth Sense adalah film yang dirilis tahun 1999 oleh sutradara Manoj Nellyatu Shyamalan. Film ini menceritakan tentang Malcolm Crowe, seorang psikolog yang sedang menangani anak kecil yang mampu melihat dan berinteraksi dengan arwah.

Film ini menjadi salah satu referensi utama penulis dalam hal *plot twist*. Menurut penulis, The Sixth Sense sangat sukses menciptakan *plot twist* dengan pergerakan plot yang tidak terduga. *Plot twist* dari film ini adalah pada saat Malcolm Crowe menyadari bahwa dirinya telah mati. *Plot twist* itu diciptakan dari *setup* yang panjang dan berkali-kali, bahkan dari awal film. Selain itu, plot yang

ada juga membuka pertanyaan terkait beberapa kejadian di dalam film, seperti mengapa Malcolm Crowe tidak lagi berbicara dengan istrinya. Penonton dibawa pada pemikiran bahwa telah terjadi sesuatu di antara mereka dan bertengkar. Padahal, Malcolm telah mati dan ia bahkan tidak menyadarinya.

Penulis mencoba untuk mengikuti pola *plot twist* yang menggunakan pergerakan plot seperti *The Sixth Sense*, di mana plot membuka pertanyaan tanpa jawaban yang jelas, dan akan terjawab di bagian *ending* film. Jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang ada juga akan diletakkan sedikit demi sedikit pada seluruh plot.

3.3.2. The Dark Knight (2008)



Gambar 3.3. Poster “The Dark Knight”

(sumber: <https://images.app.goo.gl/LpR2mqKNTp8EjQQe8>)

Film yang dirilis tahun 2008 ini disutradarai oleh Christopher Nolan. The Dark Knight menceritakan tentang Bruce Wayne (Batman) dalam usahanya menyelamatkan kota Gotham dari terorisme yang diprakarsai oleh Joker. Joker, dengan idealismenya yang sesat membahayakan seisi kota Gotham yang dianggap sangat korup.

Film ini berbicara soal politik dengan kompleksitas cerita yang cukup tinggi. Sama dengan The Sixth Sense, The Dark Knight juga memiliki *plot twist* di

akhir cerita. Bedanya, film ini tidak bermain dengan *setup-payoff* sebanyak The Sixth Sense. Namun, Christopher Nolan memanfaatkan *story world* yang kompleks dengan baik untuk menciptakan *plot twist* itu sendiri. Pola dengan kompleksitas cerita (khususnya soal politik) ini yang penulis jadikan acuan dalam penulisan naskah Outrage.

3.3.3. Kimi no Na wa (2016)



Gambar 3.4. Poster “Kimi No Na Wa”

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/9rNi2SXpSt3reEeo9>)

Kimi no Na wa atau Your Name adalah film tahun 2016 yang ditulis dan disutradarai oleh Makoto Shinkai. Film ini menceritakan tentang dua karakter bernama Taki dan Mitsuha yang secara misterius bertukar jiwa setiap satu hari.

Mereka berusaha menjalani kehidupan sehari-hari dengan kondisi demikian. Hingga suatu hari, mereka berhenti bertukar jiwa dan Taki tidak mendapatkan petunjuk apapun terkait kejadian tersebut. Taki berusaha mencari Mitsuha ke pedesaan yang ternyata telah hancur oleh komet.

Tidak hanya plot, film ini juga memiliki *plot twist* yang sangat kompleks. Masih dengan pola yang sama, film ini membuka banyak pertanyaan di awal. Bedanya dengan *The Sixth Sense*, *plot twist* di film ini terjadi berkali-kali dengan kompleksitas *fantasy story world*. Seperti film *The Dark Knight*, penulis mencoba menciptakan *plot twist* yang juga terjadi berkali-kali dengan basis genre cerita *science fiction*.

3.3.4. X-Men: Days of Future Past (2014)



Gambar 3.5. Poster “X-Men: Days of Future Past”

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/8kgvscXdHASRgwBA6>)

X-Men: Days of Future Past adalah film tahun 2014 yang disutradarai oleh Bryan Singer. Ini adalah film kelima dari sekuel X-Men yang sudah diproduksi sejak tahun 2002. Menceritakan tentang kehidupan mutan di masa depan yang terancam punah. Manusia telah menemukan senjata baru berupa robot Sentinel yang bisa beradaptasi untuk menghadapi berbagai macam kekuatan mutan, dan membunuh mereka semua. Sumber dari kekuatan adaptasi itu didapatkan dari Mystique, yang di masa lalu membunuh salah satu ilmuwan, Bolivar Trask. Wolverine, satu-satunya mutan yang cukup kuat untuk kembali ke masa lalu menjalankan misi menghentikan aksi

Mystique membunuh Bolivar Trask. Sedangkan semua mutan yang masih hidup bersembunyi, menunda waktu sampai akhirnya mereka ditemukan dan dibunuh.

Film ini menjadi acuan bagi penulis karena memiliki tema cerita yang sama, yaitu *time travelling*. Kebanyakan cerita tentang *time travelling* memiliki pola waktu yang dinamakan *Temporal Nexuses*. *Temporal Nexuses* adalah momen-momen yang pasti terjadi di ruang dan waktu tertentu dan akan terus berdampak pada masa depan, tanpa ada upaya untuk mengubahnya.

Di film *Outrage*, karakter bernama Clement memiliki kemampuan memprediksi masa depan. Ia telah melihat kehancuran manusia di masa depan karena kejadian yang dipelopori oleh Profesor Lars. Clement ingin mengubah takdir itu untuk menyelamatkan manusia. Dengan kemampuan yang ada, ia menciptakan alternatif bagi masa depan manusia agar jauh dari kehancuran.

3.3.5. A History of Violence (2005)



Gambar 3.6. Poster “A History of Violence”

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/FTpPGck9BCfu53Tx5>)

Disutradarai oleh David Cronenberg, film yang dirilis tahun 2005 ini menceritakan tentang karakter Tom Stall yang berusaha menutupi masa lalunya yang kelim. Menjalani kehidupannya yang normal, Tom Stall mendadak menjadi pahlawan setelah mengalahkan sekelompok perampok yang mendatangi restoran tempatnya bekerja. Aksinya itu menuntun dia kepada masa lalunya yang penuh dengan kekerasan, berhubungan dengan sekelompok penjahat. Ia harus menghadapi masa lalunya yang kelim itu di saat istri dan anaknya turut dihantui oleh kejahatan.

Film ini menjadi acuan bagi penulis dari segi karakternya. Tom Stall adalah karakter utama yang berpura-pura menjadi amnesia dan sebisa mungkin menghindari masa lalu kelamnya. Di saat genting, ia mulai dipaksa membuka diri dan memperlihatkan kepada orang-orang bahwa dia bukan seorang warga kota biasa.

Pada film *Outrage*, karakter utama, Clayton mengalami amnesia. Saat ia dihadapkan pada masa lalunya yang memberatkan, ia berusaha menghindar dan ingin hidup damai, layaknya manusia biasa. Namun, situasi memaksanya untuk bergerak maju dan tidak memberikan kesempatan baginya untuk menghindar.

3.4. Proses Perancangan

Untuk mempersempit lingkup pencarian ide, langkah pertama yang penulis lakukan adalah melakukan riset pasar secara global. Tujuan dari riset yang dilakukan adalah menemukan genre dan *style* cerita dari film dengan keuntungan *box office* yang besar secara global, tapi di saat yang bersamaan diakui oleh kritikus, dibuktikan dengan *rating* yang tinggi. Akhirnya penulis mendapatkan konklusi bahwa salah satu pola yang paling sering terbentuk dari film-film yang memenuhi kriteria adalah *plot twist*.

Penulis melanjutkan riset dengan menggali lebih dalam informasi terkait bagaimana pola yang terbentuk dari film-film yang memiliki *plot twist*. Sehingga, penulis menonton berbagai film, seperti *SAW*, *The Sixth Sense*, *Kimi no Na wa*, *Shutter Island*, *The Wailing*, *The Dark Knight*, *The Prestige*, dan banyak film lainnya. Penulis juga mengumpulkan data mengenai penulis dan sutradara film-film

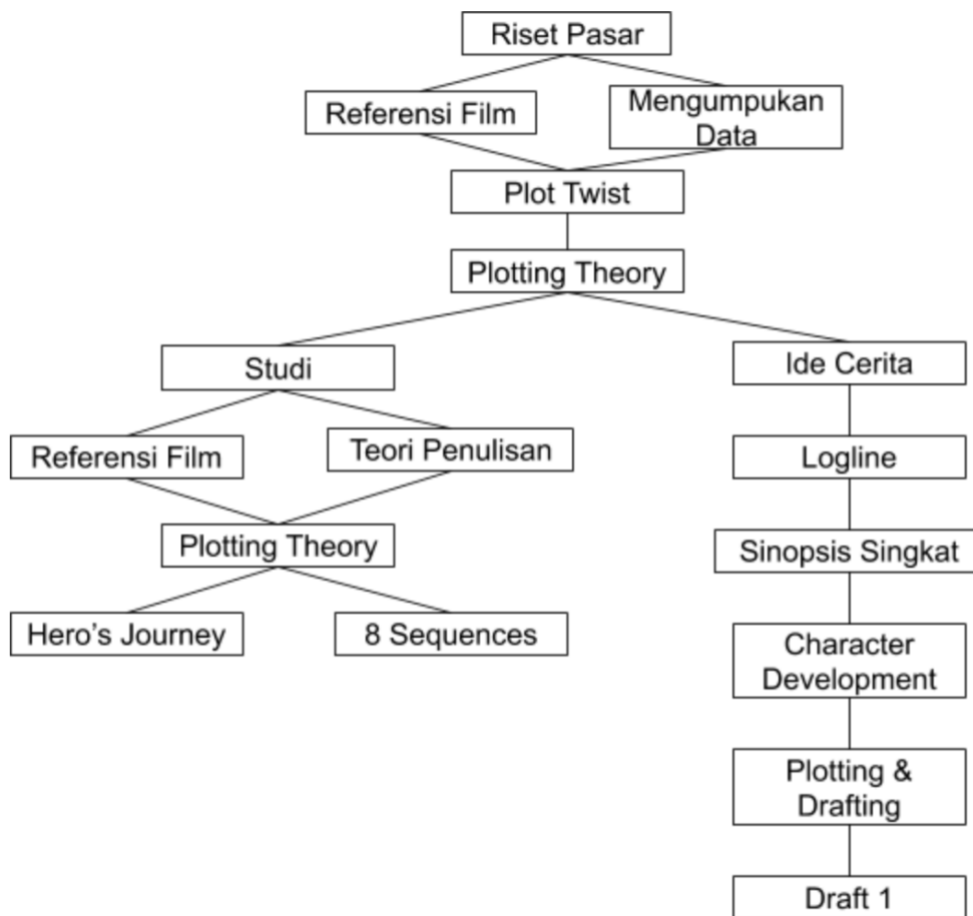
tersebut, tentang pola pikir dan prosesnya dalam pembuatan film. Berangkat dari temuan itu, penulis juga mencari mencari referensi sebagai landasan awal menemukan ide cerita yang bisa menghasilkan *plot twist*. Penulis memilih tema dan topik cerita yang jauh dari realita, seperti *science fiction* sebagai daya tarik yang dianggap bisa menjadi nilai jual.

Setelah menemukan ide yang cocok, penulis mendeskripsikannya secara garis besar melalui premis. Premis yang bentuknya masih sangat kasar awalnya masih harus dibenahi untuk menutup lubang-lubang pada cerita. Setelah cukup matang, penulis melanjutkan menulis *outline* dan sinopsis singkat menggunakan *3 Act Structure*. Setelah berbagai revisi guna menutup kembali *plot hole* yang ada, penulis mencari *plotting theory* yang bentuknya paling sesuai dengan ide cerita yang ada. Pilihan penulis berakhir pada teori *plotting* 12 babak dari Christopher Vogler, *Hero's Journey*. Alasannya adalah karena karakter dalam naskah penulis bernama Clayton, adalah seorang pahlawan yang awalnya menolak takdirnya sebagai seorang pahlawan.

Setelah itu, penulis mulai mengembangkan karakter-karakter utama dalam cerita, dimulai dari *3 Dimensional Character* sampai *Character Breakdown* yang lebih spesifik. Pengembangan karakter ini menjadi acuan penulis dalam membuat aksi-reaksi karakter pada setiap adegan yang terjadi. Sebelum membuat struktural cerita 12 babak sesuai teori *Hero's Journey*, penulis membuat sinopsis lengkap yang menceritakan awal sampai akhir yang juga diikuti dengan revisi berkali-kali.

Langkah selanjutnya adalah membuat *sequence breakdown* sesuai dengan *plotting theory*. Melalui buku *The Writer's Journey*, penulis menemukan karakter-karakter yang biasanya muncul dalam cerita film panjang, yaitu: *Hero*, *Shadow*, *Ally*, *Shapeshifter*, *Trickster*, *Mentor*, *Threshold Guardian*, dan *Herald*. Karakter-karakter ini diperlukan untuk menciptakan dimensi pada cerita. Sehingga, penulis menambahkan karakter-karakter yang belum ada dengan tujuan yang sama. Dilanjutkan dengan menulis *scene plot treatment* yang menjabarkan masing-masing *scene* dan penjelasan terkait apa yang terjadi di setiap *scene*. Penulis memastikan bahwa semua *scene* yang ada berguna dan jelas tujuannya.

Akhirnya, penulis memulai proses *drafting* berdasarkan *scene plot* yang ada, sampai akhirnya menjadi hasil akhir berupa naskah film panjang *draft 1*. Sebagai ringkasan proses perancangan, dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 3.7. Sistematika Proses Perancangan

(Sumber: dokumentasi pribadi)