



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

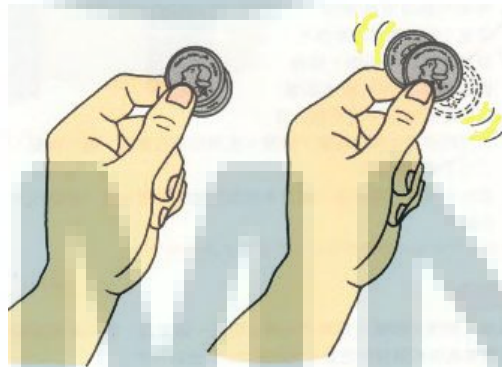
BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Film

Penemuan alat bernama *Obscura* berperan besar dalam berkembangnya *motion-picture*. *Motion-picture* secara sederhana dapat diartikan sebagai gambar yang bergerak. Gerakan pada gambar terjadi akibat adanya perbedaan gambar satu dengan yang lainnya ketika gambar di gerakan secara bergantian. Fenomena tersebut adalah fenomena ilusi pada mata yang lebih dikenal dengan istilah *presistence of vision*.

Persistence of vision adalah sebuah fenomena ketika mata menangkap gambar yang baru saja menghilang dan merekamnya hingga gambar yang baru muncul. Hal ini terjadi akibat kecepatan pergerakan gambar dari satu gambar ke gambar yang lain.



Gambar 2.1 *Persistence of vision*

(Sumber: VanCleave, 2010)

Film kini bukan hanya sekedar kumpulan gambar yang bergerak, namun film menjadi salah satu media untuk menyampaikan pesan-pesan yang biasanya tidak dapat disampaikan secara langsung. Pesan-pesan ini dikemas kedalam sebuah cerita yang disusun di dalam sebuah skenario film.

2.2 Skenario

Menurut Misbach (2010, hal.6) dalam bukunya yang berjudul *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*, Skenario adalah desain penyampaian cerita atau gagasan dengan media film. Dapat dikatakan bahwa skenario merupakan rancangan konseptual sebuah cerita melalui format penulisan skenario pada umumnya yang berisi dialog, deskripsi, dan peletakan konteks unsur dramatis, perisis seperti yang dikatakan oleh Field (2005, hal.2) dalam bukunya.

Sejarah film yang panjang lebih mencatat mengenai teknis film itu sendiri. Walaupun film dan skenario merupakan satu kesatuan, tidak lantas skenario hadir berbarengan dengan munculnya film. Sejarah skenario sendiri sangat sulit untuk dijejaki. Ini dikarenakan istilah *screenplay* sendiri baru digunakan pada tahun 1940-an.

Raynauld (2005) mengatakan skenario pada awalnya ditulis dengan format penulisan sinopsis yang ditulis tidak lebih panjang dari satu paragraf dan disertai dengan judul dan deskripsi dari adegan yang akan terlihat. Penulisan skenario dengan format seperti ini ada pada tahun 1896 sampai 1901 (hal.834-838).

Setelah 1901, durasi film tumbuh menjadi lebih panjang dan penceritaan naratif menjadi sangat diperhatikan, pentingnya skenario sebagai alat konseptual

meningkat. Kebutuhan akan kesinambungan pada cerita yang cukup panjang, melahirkan format penulisan skenario yang tepat (Balázs, 1970, hal.247).

Boon (2008, hal.4), pada bukunya yang berjudul *Script Culture and the American Screenplay*, memberikan beberapa contoh skenario terdahulu, seperti film milik Georges Melies, *A Trip to the Moon*, dan *The Great Train Robbery* karya Edwin S. Porter, untuk menunjukkan seberapa pesat perkembangan praktik penulisan skenario pada abad itu.

Film milik Georges Melies merupakan film yang rumit yang membutuhkan persiapan yang serius. Dibawah ini merupakan contoh skenario milik George Melies (Boon, 2008, hal.4).

1. The Scientific Congress at the Astronomic Club.
2. Planning the Trip. Appointing the Explorers and Servants. Farewell.
3. The Workshops. Constructing the Projectile.
4. The Foundries. The Chimney-stack. The Casting of the Monster Gun/Cannon.
5. The Astronomers-Scientists Enter the Shell.
6. Loading the Gun.
7. The Monster Gun. March Past the Gunners. Fire!!! Saluting the Flag.
8. The Flight Through Space. Approaching the Moon.
9. Landing Right in the Moon's Eye!!!
10. Flight of the Rocket Shell into the Moon. Appearance of the Earth From the Moon.
11. The Plain of Craters. Volcanic Eruption.
12. The Dream of 'Stars' (the Bolies, the Great Bear, Phoebus, the Twin Stars, Saturn).
13. The Snowstorm.
14. 40 Degrees Below Zero. Descent Into a Lunar Crater.

15. In the Interior of the Moon. The Giant Mushroom Grotto.
16. Encounter and Fight with the Selenites.
17. Taken Prisoners!!
18. The Kingdom of the Moon. The Selenite Army.
19. The Flight or Escape.
20. Wild Pursuit.
21. The Astronomers Find the Shell Again. Departure from the Moon in the Rocket.
22. The Rocket's Vertical Drop into Space.
23. Splashing into the Open Sea.
24. Submerged At the Bottom of the Ocean.
25. The Rescue. Return to Port and Land.
26. Great Fetes and Celebrations.
27. Crowning and Decorating the Heroes of the Trip.
28. Procession of Marines and Fire Brigade. Triumphal March Past.
29. Erection of the Commemorative Statue by the Mayor and Council.
30. Public Rejoicings.

Gambar 2.2 Contoh skenario *Trip To the Moon*

(Sumber: "History of Scripting and The Screenplay," n.d.)

Skenario diatas, nyatanya hanya sekedar bantuan teknis yang berupa urutan *scene* dan *shot* untuk kenyamanan sang sutradara. Skenario sederhana milik Georges Melies ini menuliskan apa yang akan muncul pada gambar dan urutannya, namun tidak menjelaskan bagaimana hal ini akan ditampilkan, namun skenario ini sukses menceritakan secara naratif pada film ini (Béla, 1970, hal.248).

Berbeda dengan Georges Melies, skenario milik Scott Marble untuk film yang disutradarai oleh Edwin S. Porter, *The Great Train Robbery*, sudah

mencantumkan elemen-elemen apa yang akan ditampilkan, yang kini dikenal sebagai *Master Scene Format*, hanya saja tanpa dialog (Boon, 2008, hal.5-6).

1 INTERIOR OF RAILROAD TELEGRAPH OFFICE.

Two masked robbers enter and compel the operator to get the "signal block" to stop the approaching train, and make him write a fictitious order to the engineer to take water at this station, instead of "Red Lodge," the regular watering stop. The train comes to a standstill (seen through window of office); the conductor comes to the window, and the frightened operator delivers the order while the bandits crouch out of sight, at the same time keeping him covered with their revolvers. As soon as the conductor leaves, they fall upon the operator, bind and gag him, and hastily depart to catch the moving train.

2 RAILROAD WATER TOWER.

The bandits are hiding behind the tank as the train, under the false order, stops to take water. Just before she pulls out they stealthily board the train between the express car and the tender.

3 INTERIOR OF EXPRESS CAR.

Messenger is busily engaged. An unusual sound alarms him. He goes to the door, peeps through the keyhole and discovers two men trying to break in. He starts back bewildered, but, quickly recovering, he hastily locks the strong box containing the valuables and throws the key through the open side door. Drawing his revolver, he crouches behind a desk. In the meantime, the two robbers have succeeded in breaking in the door and enter cautiously. The messenger opens fire, and a desperate pistol duel takes place in which the messenger is killed. One of the robbers stands watch while the other tries to open the treasure box. Finding it locked, he vainly searches the messenger for the key, and blows the safe open with dynamite. Securing the valuables and mail bags they leave the car.

4 THE TENDER AND INTERIOR OF THE LOCOMOTIVE CAB

This thrilling scene shows THE TENDER AND INTERIOR OF THE LOCOMOTIVE CAB, while the the train is running forty miles an hour. While two of the bandits have been robbing the mail car, two others climb over the tender. One of them holds up the engineer while the other covers the fireman, who seizes a coal shovel and climbs up on the tender, where a desperate fight takes place. They struggle fiercely all over the tank and narrowly escape being hurled over the side of the tender. Finally they fall, with the robber on top. He seizes a lump of coal, and strikes the fireman on the head until he becomes senseless. He then hurls the body from the swiftly moving train. The bandits then compel the engineer to bring the train to a stop.

5 SHOWS THE TRAIN COMING TO A STOP

Shows THE TRAIN coming to a stop. The engineer leaves the locomotive, uncouples it from the train, and pulls ahead about 100 feet while the robbers hold their pistols to his face.

6 EXTERIOR SCENE SHOWING TRAIN.

The bandits compel the passengers to leave the coaches, "hands up," and line up along the tracks. One of the robbers covers them with a revolver in each hand, while the others relieve the passengers of their valuables. A passenger attempts to escape, and is instantly shot down. Securing everything of value, the band terrorize the passengers by firing their revolvers in the air, while they make their escape to the locomotive.

7 LOCOMOTIVE.

The desperadoes board the locomotive with this booty, compel the engineer to start, and disappear in the distance.

8 THE ROBBERS

Bring the engine to a stop several miles from the scene of the "hold up," and take to the mountains.

9 VALLEY

A beautiful scene in A VALLEY. The bandits come down the

side of a hill, across a narrow stream, mounting their horses, and make for the wilderness.

10 INTERIOR OF TELEGRAPH OFFICE.

The operator lies bound and gagged on the floor. After struggling to his feet, he leans on the table, and telegraphs for assistance by manipulating the key with his chin, and then faints from exhaustion. His little daughter enters with his dinner pail. She cuts the rope, throws a glass of water in his face, restores him to consciousness, and, recalling his thrilling experience, he rushes out to give the alarm.

11 INTERIOR OF A TYPICAL WESTERN DANCE HALL.

Shows a number of men and women in a lively quadrille. A "tenderfoot" is quickly spotted and pushed to the center of the hall, and compelled to do a jig, while bystanders amuse themselves by shooting dangerously close to his feet. Suddenly the door opens and the half-dead telegraph operator staggers in. The dance breaks up in confusion. The men secure their rifles and hastily leave the room.

12 RUGGED HILL

Shows the mounted robbers dashing down A RUGGED HILL at a terrific pace, followed closely by a large posse, both parties firing as they ride. One of the desperadoes is shot and plunges headlong from his horse. Staggering to his feet, he fires at the nearest pursuer, only to be shot dead a moment later.

13 THE THREE REMAINING BANDITS

Thinking they have eluded the pursuers, have dismounted from their horses, and after carefully surveying their surroundings, they start to examine the contents of the mail pouches. They are so grossly engaged in their work that they do not realize the approaching danger until too late. The pursuers, having left their horses, steal noiselessly down upon them until they are completely surrounded. A desperate battle then takes place, and after a brave stand all the robbers and some of the posse bite the dust.

14 BARNES

A life-size [close-up] picture of Barnes, leader of the outlaw band, taking aim and firing point-blank at the audience. The resulting excitement is great. This scene can be used to begin or end the picture.

Gambar 2.2 Contoh skenario *The Great Train Robbery*
(Sumber: "History of Scripting and The Screenplay," n.d.)

2.2.1 Format Skenario

Format penulisan film *The Great Train Robbery* memang sudah mendekati format penulisan skenario yang dikenal saat ini. Walaupun format skenario terbukti memenuhi syarat untuk koherensi cerita, perkembangan film era baru dalam penggunaan pemotongan *multiple shot* di dalam satu *scene*, memancing timbulnya kompleksitas yaitu koherensi secara visual. Hal ini mendorong adanya sedikit perubahan dalam penulisan pada *scene heading*.

Sejarah skenario dimulai pada tahun 1910-an, ketika Thomas Harper Ince mulai membuat film. Di bawah arahan Ince, menulis untuk film menjadi sangat efisien untuk pertama kalinya dan dikembangkan ke dalam inti yang memang sangat dibutuhkan pada sistem pembuatan film. Skenario untuk produksi film menjadi bagian dari bentuk penulisan sastra (Boon, 2008, hal.3).

Keunikan dari skenario ialah memiliki sekitar 90-120 halaman, dalam format skenario film dengan panjang durasi sekitar 90 menit hingga 120 menit. Beberapa film ada yang memiliki durasi lebih pendek atau lebih panjang, namun patokan diatas adalah standar yang biasa dipakai dalam industri (Dyas, 1993, hal.41).

Skenario memiliki ciri khas dilihat dari segi format penulisan yang membuat skenario film memiliki konsistensi. Konsistensi penulisan skenario terlihat pada elemen-elemen skenario yang digunakan. Elemen ini akan selalu sama dan inilah yang membuat skenario dapat dimengerti oleh pembaca di industri perfilman. Elemen-elemen dalam skenario itu adalah:

2.2.1.1 *Slugline*

Slugline dikenal juga sebagai *Scene Heading*. *Slugline* memberikan informasi kepada pembaca mengenai dimana adegan itu berlatar. Interior (INT) atau Exterior (EXT), lalu keterangan nama tempat, dan terakhir diikuti oleh keterangan waktu, *DAY* or *NIGHT*. Contoh penulisan dari *Slugline* adalah sebagai berikut:

Tetaplah kepada konsistensi *Slugline* sehingga memudahkan pembaca untuk mengenali tempat atau lokasi dan tidak mengira bahwa ini adalah set baru (“Scene Heading,” 2010).

2.2.1.2 *Action*

Action atau *Description*, mendeskripsikan set pada *scene*, dan membolehkan penulis untuk memperkenalkan karakter dan set lokasi untuk adegan ini. *Action* ditulis dalam keterangan waktu saat ini (*present*) (“Action,” 2010).

2

INT. NINA'S BEDROOM - MORNING

2

In the darkness, a pair of EYES emerge. They belong to NINA, the same dancer. She lies awake in bed, thinking about her dream.

The door opens, throwing LIGHT on her face. Nina looks towards the door and smiles softly at whoever opened it.

Nina sits up and hangs her BARE FEET off the side of the bed. Like all ballerinas, she's beautiful and her feet are atrocious. Covered in corns, broken blisters and bunions. She arches them, doing her first extensions of the day.

Gambar 2.2.1.22 Contoh Skenario dengan *Action*

(Sumber: *Black Swan Screenplay*)

2.2.1.3 *Character Name*

Sebelum karakter berdialog, penulis skenario mencantumkan *Character Name*, agar pembaca tahu karakter yang mana yang sedang berdialog.

Karakter dapat berupa nama asli atau berbentuk deskripsi atau pekerjaan. Terkadang penulis skenario menggunakan nomor pada karakter ("Character Name," 2010).

4

INT. KITCHEN - MORNING

4

Nina sits at the table, a HALF-GRAPEFRUIT placed in front of her, and a neatly arranged row of VITAMINS beside it.

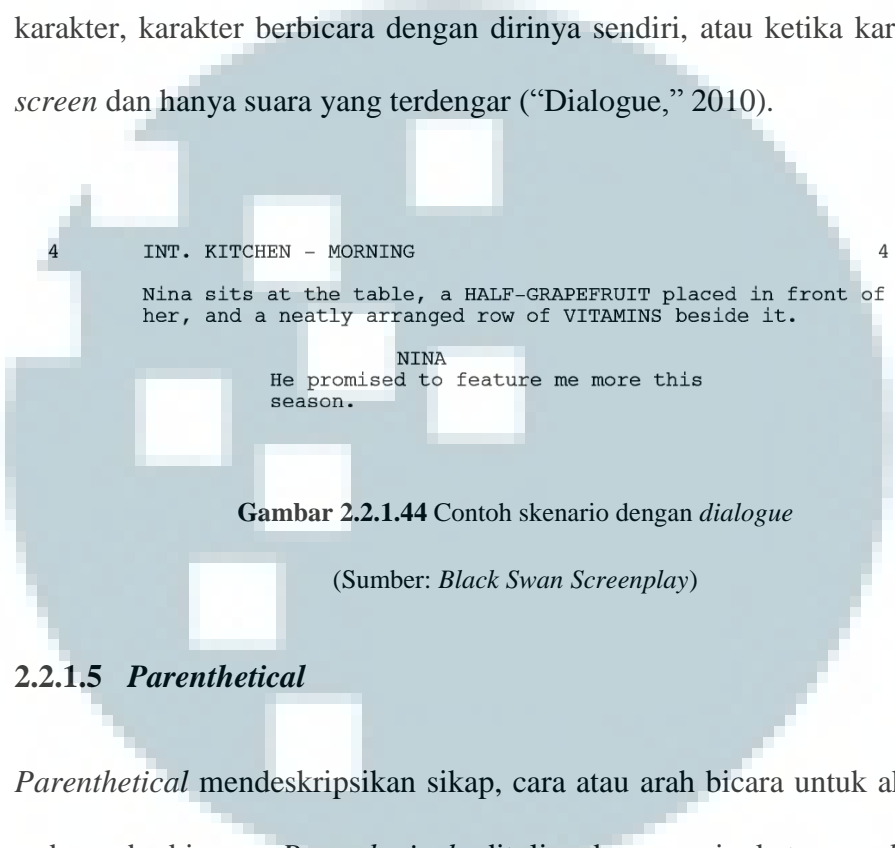
NINA

Gambar 2.2.1.3.3 Contoh skenario dengan *Character Name*

(Sumber: *Black Swan Screenplay*)

2.2.1.4 *Dialogue*

Dialogue ditulis ketika ada seseorang yang berbicara. Baik percakapan antar karakter, karakter berbicara dengan dirinya sendiri, atau ketika karakter *off-screen* dan hanya suara yang terdengar (“Dialogue,” 2010).



```
4          INT. KITCHEN - MORNING          4
Nina sits at the table, a HALF-GRAPEFRUIT placed in front of
her, and a neatly arranged row of VITAMINS beside it.
          NINA
He promised to feature me more this
season.
```

Gambar 2.2.1.44 Contoh skenario dengan *dialogue*

(Sumber: *Black Swan Screenplay*)

2.2.1.5 *Parenthetical*

Parenthetical mendeskripsikan sikap, cara atau arah bicara untuk aktor yang sedang berbicara. *Parenthetical* ditulis dengan singkat, *to the point*, deskriptif, dan hanya digunakan pada situasi yang penting.

Parenthetical juga digunakan sebagai catatan sambungan dialog (“Parenthetical,” 2010).

ERICA (CONT'D)
(noticing something)
What's that?

NINA
What?

ERICA
There.

Erica points to her shoulder. Nina feels and finds a small
SCRATCH MARK.

She shrugs and shakes her head.

Erica gives her a suspicious look, but lets it go and smiles.
Nina finishes pulling down the sweatshirt.

Erica hugs Nina into her chest and kisses the top of her
head.

ERICA (CONT'D)
Sweet girl.

Erica releases her and Nina begins eating.

Gambar 2.2.1.5.5 Contoh skenario dengan *parenthetical*

(Sumber: *Black Swan Screenplay*)

2.2.1.6 *Extensions*

Extension secara teknis ditulis di sebelah kanan dari *character name* yang menunjukkan bagaimana suara karakter akan terdengar oleh pendengar. Suara *off-screen* (O.S) akan didengar dari karakter yang tidak muncul di layar.

Beberapa penulis menggunakan O.C (*off camera*). Selain itu, *extension* yang dapat digunakan adalah V.O (*Voice Over*). V.O merupakan narasi atau karakter berbicara namun disaat ia tidak berada dalam *scene* itu. Atau, bisa saja karakter berada dalam *scene* itu, namun sedang bertindak sebagai narator (“*Extension*,” 2010).

The door to the practice room closes behind her. Nina paces back and forth, losing it. MUSIC begins playing.

She glances back through the glass window and sees Veronica spinning, a smile on her face.

BRENNAN (O.S.)
(muffled, through door)
Yes, Veronica. Good, good.

Nina's face tenses.

She hears the VOICES of dancers approaching, and bottles her anger in.

She clips down the hall, desperate to leave.

Gambar 2.2.1.6.6 Contoh skenario dengan *extension*

(Sumber: *Black Swan Screenplay*)

2.2.1.7 Transition

Transisi digunakan untuk menjembatani perpindahan antar *scene*. Beberapa transisi yang biasanya digunakan:

- 1.) *Cut to*
- 2.) *Dissolve to*
- 3.) *Smash cut*
- 4.) *Fade to*
- 5.) *Fade out*

(“Transition,” 2010).

She spins, panicking, clawing at her body with her hands, trying to stop it. But it's too late.

As she turns, she morphs into the WHITE SWAN, the iconic protagonist of SWAN LAKE.

CUT TO BLACK.

Gambar 2.2.1.77 Contoh skenario dengan *transition*.

(Sumber: *Black Swan Screenplay*)

2.2.2 Jenis Skenario

Adapun jenis skenario terbagi kedalam beberapa kategori berdasarkan sumber penulisannya dan tujuan penulisannya

2.2.2.1 *Original*

Skenario jenis *original* ditulis tanpa berdasarkan sumber cerita apapun selain imajinasi dari sang penulis.

2.2.2.2 *Adapted*

Skenario adaptasi sebenarnya lebih umum dibanding skenario *original*.

Skenario ini merupakan interpretasi dari sumber lain, seperti novel, cerita pendek, puisi, atau bahkan film lain. Banyak penulis naskah yang mendapatkan inspirasi dari berbagai macam sumber. Membuat skenario adaptasi merupakan proses yang penuh tantangan, karena penulisnya harus memiliki rasa yang kuat dan tepat atas interpretasinya terhadap cerita yang akan di adaptasi (Ellis, 2003).

2.2.2.3 *Spec and Commissioned*

Spec atau *Speculative* skenario adalah skenario yang ditulis dengan harapan akan terjual pada pasar terbuka dengan tidak adanya pembayaran di muka atau janji pembayaran sebelumnya. Muatan skenario di dalamnya biasanya diciptakan dan dikarang oleh penulis, meskipun *Spec* skenario juga dapat diangkat dari orang atau kejadian nyata. Skenario jenis ini ditulis tanpa dipekerjakan (“*Spec script*,” 2010).

Commissioned skenario ditulis oleh penulis yang dipekerjakan. Konsepnya biasanya dikembangkan jauh sebelum penulis skenario dilibatkan, dan seringkali beberapa penulis skenario bekerja untuk ini sebelum skenario distujui (“*Script*,” 2007).

2.3 Penulis Skenario

Skenario ditulis oleh seorang penulis skenario yang bertanggung jawab atas penemuan cerita, pengembangan cerita secara naratif, penulisan skenario, dan mengirimkannya, dalam format penulisan yang benar kepada *Development Executives*.

Penulis skenario memiliki pengaruh yang kuat dalam arahan yang kreatif dan dampak emosional pada keseluruhan hasil akhir film karena penulisan skenario menuntut emosional dan intelektual, dan membutuhkan kedalaman pemahaman penyampaian cerita secara visual, dan dalam berbagai cara film mempengaruhi para penontonnya. Ia menyediakan *blueprint* untuk produser,

sutradara, *production designer*, *composer*, dan *editor*, para pemain dan *crew* agar dapat menggali ide kreatif yang sudah ditulis (“Screenwriter,” 2007).

2.3.1 Premise

Segala sesuatu memiliki tujuan atau *premise*. Setiap pertunjukan yang bagus, pasti telah meracik *premis* dengan baik. Tidak adanya *premise* pada cerita menyebabkan tidak adanya tujuan akhir kemana cerita itu dibawa, walaupun penulis skenario memodifikasi, mengembangkan, merubah ide atau situasi original, atau bahkan membawa jiwa sang penulis skenario kedalam situasi yang berbeda (Egri, 1960, hal.6)

2.3.2 Sinopsis

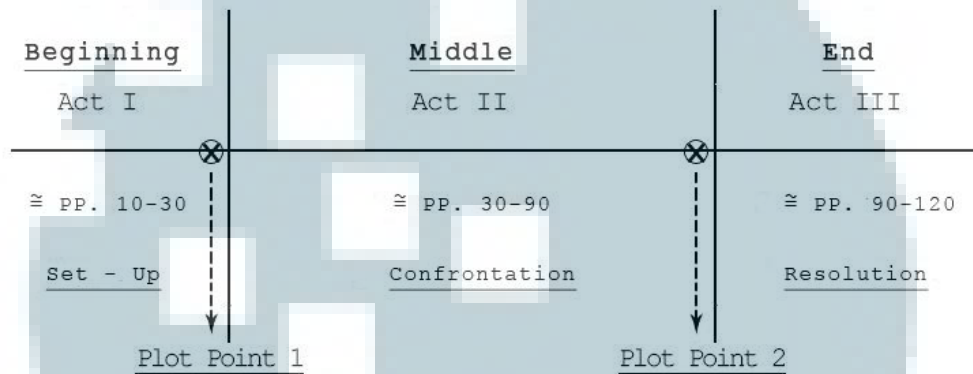
Sinopsis merupakan ringkasan cerita, tanpa mengurangi pesan, atau nilai yang ingin disampaikan. Sinopsis berperan sebagai ‘penjual’ cerita kepada calon penonton, pendengar, atau pembaca.

Sinopsis adalah cerita dengan satu halaman yang secara akurat menggambarkan isi dari cerita. Sinopsis sangat berguna ketika menjelaskan cerita kepada agen, produser, dan editor.

Banyak penulis yang berjuang keras menulis satu halaman sinopsis, karena mereka harus menyusun runtutan kejadian dari karakter-karakter yang mereka punya. Untuk menjelaskan cerita, pada paragraf pertama di mulai dengan permasalahan apa yang hadapi sepanjang cerita.

Sinopsis harus menjelaskan secara jernih mengenai permasalahan pada cerita, sebelum memperkenalkan karakter-karakter pada cerita (Johnson, 1998).

2.4 Struktur Drama



Gambar 2.4 Sistem Tiga Babak.

(Sumber: Field, 2005)

Framework mendukung CHNS (*Classic Hollywood Narrative System*) yaitu sistem tiga babak. Permulaan, tengah, dan akhir. Bagian tengah cerita biasanya memiliki panjang durasi dua kali lebih panjang dari babak permulaan dan babak akhir. Prinsip yang sering digunakan adalah bahwa satu halaman naskah dengan format penulisan naskah yang benar sama dengan satu setengah menit dalam tampilan layar (Costello, 2004, hal.89).

2.4.1 Act I: Set-Up/ Situation/ Establishment

Pada bagian ini, penulis mulai membangun cerita, memperkenalkan karakter, meluncurkan *premise* cerita, menggambarkan situasi cerita, dan menciptakan hubungan antar karakter. Penulis skenario hanya membutuhkan sepuluh menit untuk memperkenalkan cerita (untuk skenario dengan format *featured film*), karena penonton dengan sadar atau tidak sadar akan menentukan apakah mereka suka atau tidak dengan film ini dari penalaran cerita. Jika penonton tidak mengerti apa yang terjadi dan pada pembukaan cerita karena pembukaan cerita yang mengambang dan membosankan, fokus dan konsentrasi mereka akan melayang dan mulai berpeltualang (Field, 2005, hal.23).

2.4.2 Act II: Confrontation

Babak kedua dikenal dengan *confrontation*. Pada babak ini protagonis menjumpai rintangan-rintangan dalam mendapatkan apa yang ia butuhkan, yang didefinisikan sebagai apa yang karakter ingin menangkan dan dapatkan selama cerita berlangsung. Rintangan diciptakan karena adanya tujuan yang dituju oleh karakter yaitu, mendapatkan apa yang ia inginkan, walaupun pada akhirnya karakter bisa saja tidak mendapatkan apa yang ia inginkan, melainkan apa yang ia butuhkan, atau bahkan tidak mendapatkan apa-apa.

Semua drama adalah konflik. Tanpa konflik, tidak ada tindakan. Tidak adanya tindakan berarti tidak ada karakter. Tanpa karakter, tidak akan ada cerita. Tidak ada cerita, berarti tidak ada skenario (Field, 2005, hal.25).

2.4.3 Act III: Resolution

Babak ketiga adalah babak terakhir dalam cerita, yaitu *resolution*. Resolusi bukan berarti *ending*, resolusi berarti solusi. Babak ketiga berisi tindakan yang menyelesaikan cerita. Ini bukanlah *ending*. *Ending* mengarah kepada yang lebih spesifik yaitu *scene* atau *shot* atau *sequence* yang mengakhiri skenario (Field, 2005, hal.27).

2.4.4 Plot Point

Awal, tengah, dan akhir; Babak kesatu, babak kedua, dan babak ketiga. *Set-up*, *Confrontation*, *Resolution* – Bagian-bagian ini adalah satu kesatuan. Ini adalah hubungan antara bagian-bagian yang menentukan keseluruhan cerita. Namun, setiap babak ini harus memiliki pengait agar dapat terhubung dari babak kesatu dan babak kedua, babak kedua dan babak ketiga. Penulis harus menciptakan *Plot Point*, pada akhir babak ketau dan babak kedua.

Plot point didefinisikan sebagai peristiwa, episode, atau kejadian yang menjadi pengait atas *action* yang membawa cerita ke babak selanjutnya. *Plot point I* berjalan maju ke Babak kedua, *plot poin II* berjalan maju ke babak ketiga. *Plot poin I* terjadi pada bagian akhir babak kesatu.

Plot point melayani tujuan penting di skenario. *Plot point* adalah kemajuan utama dalam cerita dan membuat cerita tetap pada garisnya. Peristiwa pada *plot point* tidak harus peristiwa besar, bisa saja berupa *scene* yang sangat tenang yang di dalamnya ada keputusan penting yang diambil (Field, 2005, hal.27).

2.5 Plot dan Subplot

Plot adalah cara sebuah cerita dieksekusi. Plot merupakan segala sesuatu yang terjadi kepada karakter yang dibawa dari awal, lalu ke tengah, dan ke akhir cerita (Dyas, 1993, hal.23).

Subplot merupakan kejadian-kejadian yang memperluas lingkup cerita atau plot utama dalam bentuk detail-detail yang menyingkap karakter-karakter dalam cerita. Subplot seperti adanya cerita didalam cerita. Dengan subplot, cerita utama menjadi memiliki kedalaman, karena subplot memang digunakan untuk memperjelas motivasi dari karakter pendukung baik yang melawan protagonis atau yang bekerja untuk protagonis. Pentingnya subplot sebagai rantai pendukung plot utama, membuat subplot juga harus memiliki awal, klimaks, dan akhir (Hawk, n.d.).

2.6 Karakter

Dalam sebuah cerita karakter merupakan hal paling mendasar. Secara umum, karakter terbagi menjadi protagonis dan antagonis.

2.6.1 Jenis Karakter

2.6.1.1 Protagonis

Protagonis disebut juga sebagai *the pivotal character* karena protagonis merupakan karakter terpenting dalam sebuah cerita. Protagonis ini merupakan karakter utama dalam cerita yang akan memimpin jalannya cerita. Protagonis

yang menciptakan konflik dan membuat cerita mengalir. Protagonis harus tahu apa yang ia mau (*want*). Tanpa protagonis, cerita akan terasa janggal, nyatanya tidak akan ada cerita.

Dalam menginginkan sesuatu, protagonis harus memiliki hasrat yang kuat dalam mengabdikan keinginannya sehingga dalam perjalanan untuk mendapatkan apa yang ia inginkan, ia akan menyerang atau diserang (Egri, 1960, hal.106).

Contohnya, Tom Hansen adalah protagonis dalam film *500days of Summer* yang jatuh cinta kepada Summer Fin, wanita yang percaya bahwa cinta sejati itu tidak pernah ada.

2.6.1.2 Antagonis

Karakter yang menentang atau melawan karakter utama akan menjadi penentang atau antagonis. Antagonis adalah karakter yang akan merusak usaha protagonis dan akan menekan keadaan protagonist dengan segala kekuatan yang ia punya.

Protagonis dan antagonis menjadi lawan yang memiliki kekuatan yang sama, agar terjadi perlawanan yang seimbang (Egri, 1960, hal.113).

Karena fungsinya yang penting dalam cerita, penulis skenario terlebih dahulu harus mengenal karakter-karakter yang akan ditulis dengan sepenuhnya. Karakter-karakter inilah yang nanti akan mengendalikan cerita.

2.6.2 Pengembangan Karakter

Setiap objek memiliki tiga dimensi: tinggi (y), panjang (x), dan lebar (z). Manusia pun memiliki unsur tambahan tiga dimensi: fisiologi, psikologi, dan sosiologi. Tanpa pengetahuan atas tiga dimensi ini, penulis skenario tidak dapat menilai karakter manusia pada umumnya (Egri, 1960, hal.33).

2.6.2.1 Fisiologi

Dimensi yang pertama adalah fisiologi. Aspek fisiologi dapat dilihat berdasarkan keadaan fisik karakter. Keadaan fisik setiap orang dapat mempengaruhi cara pandang seseorang. Si buta, si tulis, si cantik, si tinggi, si pendek, memandang segala hal berbeda dari yang lainnya. Seseorang yang sedang sakit, akan melihat kesehatan adalah kebutuhan yang paling penting, sedangkan orang tanpa gangguan kesehatan akan meremehkan kesehatan, itupun jika ia memikirkannya.

Penampilan fisik seseorang dianggap dapat menggambarkan warna dari hidup seseorang. Penampilan fisik mempengaruhi manusia tanpa henti dalam pengembangan mental yang berfungsi sebagai dasar kepribadian *inferiority* dan *superiority*. Inilah hal yang paling jelas dari set pertama dimensi seseorang.

Berikut adalah aspek-aspek yang termasuk kedalam fisiologi:

- 1.) Jenis kelamin
- 2.) Umur

- 3.) Tinggi badan dan berat badan
- 4.) Warna mata, kulit, rambut
- 5.) Postur tubuh
- 6.) *Appearance*: berpenampilan menarik, kelebihan atau kekurangan berat badan, bersih. Bentuk kepala, wajah dan *limbs*.
- 7.) *Defects*: Abnormal, tanda lahir, penyakit.
- 8.) *Heredity*.

2.6.2.2 Sosiologi

Sosiologi hal ke kedua dari tiga dimensi karakter yang harus dipelajari. Orang-orang yang terlahir di lingkungan pinggiran kota yang kotor, akan memiliki pola pikir dan reaksi yang berbeda dibanding orang-orang yang terlahir dari lingkungan yang serba bersih dan teratur.

Secara sederhana, sosiologi menganalisa karakter seseorang melalui lingkungan tempat ia lahir dan dibesarkan, juga bagaimana orang-orang disekitarnya memperlakukannya.

Unsur yang termasuk kedalam dimensi sosiologi adalah:

- 1.) Kelas sosial: Bawah, menengah, atas.
- 2.) Pekerjaan: Jenis pekerjaan, jam kerja, penghasilan, kondisi pekerjaan, serikat atau tidak berserikat, perilaku di organisasi, kecocokan dengan pekerjaan.

- 3.) Pendidikan: jumlah biaya pendidikan, jenis sekolah, nilai, pelajaran favorit, pelajaran yang dibenci, bakat.
- 4.) Kehidupan di rumah: orang tua yang masih hidup, kekuasaan, yatim piatu, orang tua berpisah atau bercerai, kebiasaan orang tua, pengembangan mental orang tua, kejahatan orang tua, pengabaian, status perkawinan.
- 5.) Agama
- 6.) Ras, kebangsaan
- 7.) Posisi di komunitas: Pemimpin diantara teman, berkelompok, berolahraga
- 8.) Anggota politik
- 9.) Kesenangan, hobi: buku, koran, majalah.

2.6.2.3 Psikologi

Psikologi adalah hasil dari gabungan dua dimensi yang lain, fisiologi dan sosiologi. Kombinasi ini melahirkan ambisi dalam hidup, rasa frustrasi, watak, tingkah laku, dan kepribadian.

Yang termasuk kedalam aspek psikologi adalah:

- 1.) Kehidupan seksual, standar moral.
- 2.) Alasan personal, ambisi.
- 3.) Frustrasi, kekecewaan.
- 4.) Watak: koleris, *easygoing*, pesimistis, optimistis.

- 5.) Perilaku terhadap hidup: pengunduran diri, militan, pengalah.
- 6.) *Complexes*: Obesesi, kekangan, takhyul, fobia.
- 7.) *Extrovert, introvert, ambivert*.
- 8.) Kemampuan: bahasa, talenta
- 9.) Kualitas: imajinasi, penilaian, selera,
- 10.) IQ

2.6.3 *Ensemble Characters*

Ensemble characters atau *ensemble cast* adalah beberapa karakter yang diberikan kesamaan status pada sebuah cerita. Pada *ensemble cast*, karakter-karakter ini memiliki peranan yang penting bagi pembuat cerita, karena karakter-karakter ini dapat menghasilkan banyak cerita dan menjadikan cerita bervariasi.

Ensemble cast umumnya diterapkan dalam produksi industri pertelevisian. Penggunaan *ensemble cast* sebagai latar untuk menciptakan lapisan cerita yang kompleks (Smith, n.d.).

Selain digunakan pada produksi industri pertelevisian, *ensemble cast* juga berhasil diterapkan dalam film. Beberapa contoh film dengan *ensemble cast* adalah *Pulp Fiction*, *The Royal Tenenbaums*, *Best in Show*, *Ocean's Eleven*, *Boogie Nights*, dan masih banyak lagi (Marder, 2011).

Kata *ensemble* sendiri berasal dari perbendaharaan kata Latin, *insimul*. Kata *ensemble* memiliki arti setiap komponen dari suatu benda yang dikumpulkan, hingga setiap komponen itu menjadi bagian dari keseluruhan benda tersebut dan

menghasilkan harmoni. Istilah *ensemble* tidak hanya digunakan untuk istilah pada seni peran, namun juga sering digunakan untuk seni musik, seni tari, dan juga pakaian (Ensemble, n.d.).

Ensemble atau cerita dengan banyak plot adalah film yang mengikuti banyak protagonis yang berbeda dalam meraih tujuan dan memecahkan masalah mereka masing-masing. Banyak pembuat film yang mencoba jenis film ini dan banyak dari mereka yang gagal. Namun, ketika film dengan *ensemble characters* ini berhasil, ini dapat sangat memuaskan penontonnya (Cowgill, n.d, para.1).

Film *ensemble* pada dasarnya adalah gabungan subplot-subplot, yang terhubung dengan plot utama yang mengikat mereka menjadi satu. “Mini-plots” ini memiliki tokoh protagonis dengan konflik dan resolusi mereka masing-masing, tapi tidak cukup kuat untuk membawa momentum ini untuk keseluruhan film; plot-plot ini memiliki alur cerita yang sederhana. Namun, bagaimanapun juga pokok dari cerita harus diciptakan untuk merajut plot utama dengan sub plot kedalam satu wadah yang berisi seluruh hubungan (Cowgill, n.d, para.3).

Kesulitan dalam menulis dan membuat film dengan *ensemble characters* adalah seperti, bagaimana penulis fokus pada cerita dan tetap menjaga perhatian para penonton, bagaimana penulis berpindah dari plot satu ke plot lainnya, bagaimana penulis menciptakan sintesis yang mengikat seluruh plot bersama-sama. Tidak ada aturan baku yang mengatur konstruksi film dengan *ensemble characters*. Namun, kunci dari setiap film *ensemble characters* yang berhasil adalah kesatuan dramatis – kesinambungan ide dan pergerakan plot – yang

memungkinkan penulisnya memadukan *lines of action* dengan format struktur drama (Cowgill, n.d, para.4).

2.7 Tema

Setiap skenario untuk film memiliki tema. Tema dapat berupa pernyataan dan pertanyaan. Pada cerita hanya akan ada satu tema. Tema berfungsi sebagai identitas film. Untuk memadukan tema pada skenario, penulis skenario membutuhkan lebih dari sekedar mengetahui tema dari skenarionya, penulis skenario harus memilikinya. Untuk memenuhi itu, penulis harus mampu menarik hubungan antara tema, ide, dan cerita, karena ide dan cerita yang akan menghasilkan tema.

Beberapa penulis skenario mulai dengan tema untuk mengembangkan cerita yang baru berupa ide atau pesan yang ingin penulis dalami. Tema memberikan cerita sebuah jalan, akan kemana cerita akan dibawa karena tema mengontrol tindakan tokoh, dan plot (Calvis, 2012, hal.73-75).

UMMN