



### **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

Menurut Oxford Dictionary (2012), film adalah cerita atau kejadian yang direkam oleh sebuah kamera sebagai kumpulan gambar bergerak dan ditampilkan pada layar lebar atau televisi. Film merupakan sebuah karya seni komunal (dilakukan oleh banyak orang), dimana diperlukan kolaborasi antar kru yang tergabung di dalamnya. (Rilla, 1974, hal.12).

##### 2.1.1. Film Pendek

*Academy of Motion Picture Arts and Sciences* menentukan kualifikasi sebuah film pendek dari segi durasi adalah 40 menit atau kurang (AMPAS, 2012).

Bila sebuah film panjang memiliki kekuatan di dalamnya seperti karakter yang kuat, kompleksitas plot, kemunculan subplot atau cerita sekunder, struktur, dan genre; sebuah film pendek lebih cenderung merupakan sebuah simplifikasi. Sederhananya yang dimaksud antara lain pembatasan jumlah karakter dan plot yang sederhana, biasanya hanya berupa sebuah cerita sederhana. (Cooper & Dancyger, 2005, hal.4)

#### 2.2. Peran Penulis dalam Sebuah Film

Penulis adalah salah satu bagian vital dari produksi film karena skrip yang dibuat penulis merupakan dasar dari visualisasi produksi sebuah film. Seorang protagonis yang dapat membuat penonton empatik, dialog yang mudah diingat, dan akting yang spektakuler bermula dari sebuah skrip yang *solid*.

### 2.3. Peran skrip dalam sebuah film

Menurut *Writers Guild of America*, sebuah skrip terdiri dari berbagai *scene* dan dialog lengkap di dalamnya, disertai dengan hal dasar seperti adaptasi (bila skrip merupakan hasil adaptasi dari media lain), *continuity*, skenario, dan dialog yang digunakan dalam menulis skrip final. (Writers Guild of America [WGA], 2012)

### 2.4. Langkah Pembuatan Skrip

Langkah utama yang harus dilakukan seorang penulis adalah membuat sebuah premis atau *logline* dari film yang akan diproduksi. Premis atau *logline* adalah ringkasan dari esensi keseluruhan cerita di dalam film yang dituangkan dalam satu kalimat (Horowitz, 2012). Menurut Robert Mckee (1999, hal.112), premis merupakan sebuah ide yang menginspirasi keinginan seorang penulis dalam membuat cerita.

Salah satu contoh premis dari film *Doubt* karya John Patrick Shanley:

"Sekelompok biarawan mengkonfrontasi seorang Pastor setelah mereka menuduhnya melakukan hal yang tidak pantas kepada murid baru mereka yang berkulit hitam."

Premis merupakan konsep utama dari sebuah cerita dan seringkali digunakan dalam *pitch* cerita ke pihak tertentu seperti calon investor yang dapat membantu secara finansial (Costello, 2004, hal.38).

Langkah kedua dari penulis sebuah skrip adalah menulis sebuah sinopsis. Sinopsis adalah satu halaman pengembangan dari *logline* yang menjelaskan poin penting dalam plot dengan menggunakan struktur tiga babak. (Horowitz, 2012)

Sebuah sinopsis dapat kemudian dikembangkan sebagai sebuah *outline*, yaitu sebuah dokumen yang panjangnya 30-60 halaman yang menggambarkan kemajuan plot di dalam cerita dengan menggunakan dialog (Field, 2005, hal. 214).

Setelah sebuah sinopsis dan *outline* dibuat, langkah berikutnya adalah mengembangkannya ke dalam sebuah draft awal skrip yang didalamnya tertulis hal yang lebih detail, seperti *scene*, pergerakan aktor di dalamnya, dan deskripsi lingkungan dimana karakter berada. Secara umum, sebuah skrip merupakan instruksi pengambilan gambar *shot* demi *shot* (Field, 2005, hal.241).

## 2.5. Jenis-jenis Skrip

Berdasarkan konten yang dimiliki oleh sebuah skrip, sebuah skrip dapat berupa skrip orisinal dan skrip adaptasi. Skrip orisinal adalah skrip yang dimana cerita & karakternya dibuat langsung untuk media film. Skrip adaptasi merupakan bentuk adaptasi karya tulis orang lain ke dalam bentuk sebuah skrip. Skrip untuk *sequel* atau *prequel* film juga dikategorikan sebagai skrip adaptasi.

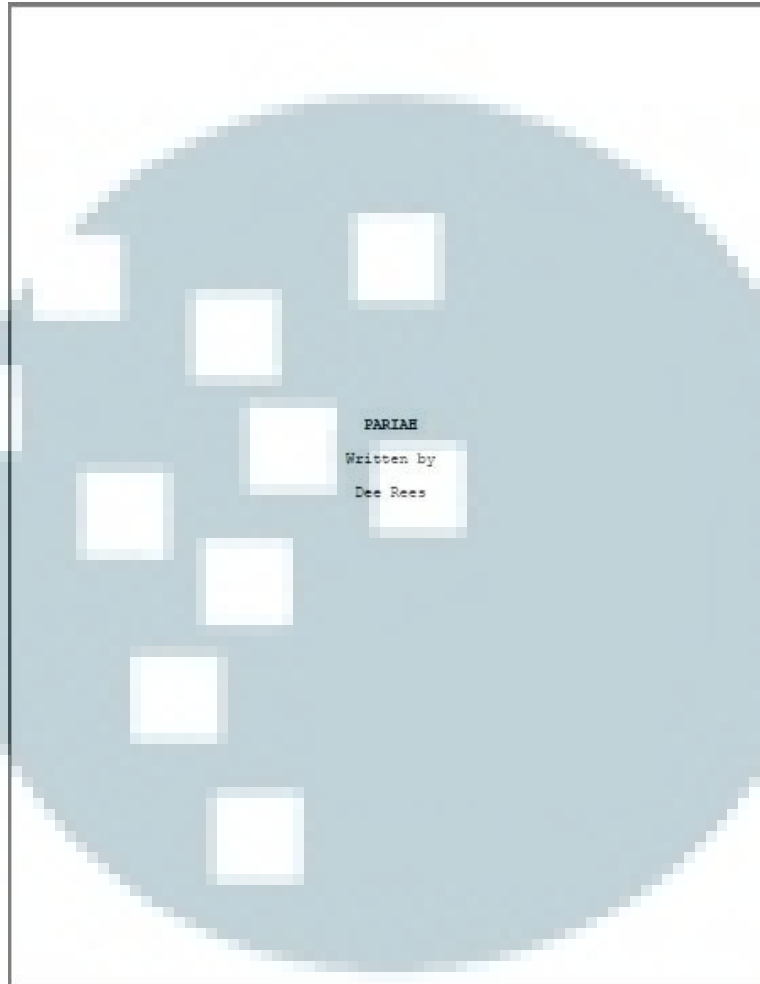
## 2.6. Format Skrip

Skrip memiliki format teknis yang bertujuan untuk memudahkan mekanisme pembacaan dan sebagai indikator waktu dimana satu lembar skrip kurang lebih menunjukkan satu menit waktu tayang di layar, terlepas dari genre dan deskripsi yang tertulis dalam skrip (Field, 2005, hal.22).

### 2.6.1. Keterangan Umum

Sebuah skrip umumnya memiliki panjang 90-120 halaman tergantung dari panjangnya film. Film pendek tentunya memiliki jumlah halaman yang lebih sedikit. Penulisan skrip

menggunakan *font Courier* 12 poin pada kertas ukuran 8.5 inci x 11 inci (legal) yang dilubangi di sisi kiri sebanyak 3 kali.



**Gambar 2.1** Halaman judul skrip “Pariah” karya Dee Rees

(Sumber: <http://www.focusawards2011.com/workspace/pariah-screenplay.pdf>)

Hal yang perlu ditulis dalam halaman judul adalah judul skrip, nama penulis, dan informasi kontak penulis dan agensi (termasuk alamat, nomor telepon, dan e-mail) dan dapat ditulis pada bagian kiri bawah atau kanan bawah halaman judul. Informasi kontak penulis dapat dihilangkan dari halaman judul sesuai dengan kepentingan pembuatan skrip, misalnya penyertaan di dalam lomba dimana penulis dilarang menulis kontak (Seilhamer, 2012).

Margin yang digunakan dalam penulisan skrip adalah 1 inci untuk sisi atas, bawah, dan kanan. Sedangkan sisi kiri diberi margin 1.5 inci karena pada sisi kiri akan dijilid. Spasi yang digunakan adalah satu spasi untuk seluruh isi dokumen.

## 2.6.2. Komponen Skrip



Gambar 2.2 Contoh skrip 'Pariah' karya Dee Rees

(Sumber: <http://www.focusawards2011.com/workspace/pariah-screenplay.pdf>)

Beberapa komponen dari sebuah skrip dan aturannya antara lain menurut The Writers Store (2012) :

1.) FADE IN: Ditulis di awal halaman sebuah skrip, di sebelah kiri.

2.) *Slugline* atau deskripsi *scene* (*scene description*) merupakan keterangan tentang lokasi sebuah cerita, keterangan waktu dan keterangan cerita (*flashback/flashforward*)

INT. AP ENGLISH CLASSROOM - DAY

*Slugline* di atas memberi keterangan bahwa *scene* bertempat di interior sebuah ruang kelas bahasa Inggris (ext. untuk eksterior) pada pagi hari. Penulisan *slugline* adalah rata kiri dengan semua huruf dikapitalisasi, indentasi kiri dan kanan tidak ada, dan lebar maksimum 6 inci.

3.) *Action line* yang mendeskripsikan dengan satu atau dua kalimat keadaan sebuah *scene* dan pergerakan aktor.

Alike hands over her purple and white composition book.  
Mrs. Alvarado thumbs the pages, reading silently.

*Action line* ditulis rata kiri, indentasi kiri dan kanan dan lebar maksimum 6 inci.

4.) Karakter, yaitu nama dari setiap karakter yang tertulis di dalam skrip. Karakter ditulis dengan huruf kapital pada tiap hurufnya apabila karakter baru diperkenalkan. Kapitalisasi selanjutnya digunakan untuk menunjukkan dialog karakter. Bila kemudian nama karakter ditulis lagi pada *action line*, hanya huruf pertama karakter saja yang dikapitalisasi.

MRS. ALVARADO, a middle-aged Californian ex-hippie type

Penulisan nama karakter dalam dialog diberi indentasi sisi kiri sepanjang 2 inci dengan lebar maksimal 4 inci. Setelah penulisan nama karakter, dapat diberi

ekstensi atau keterangan dialog yang ditulis di dalam misalnya: V.O atau *voiceover*, O.S atau *off screen*, CONT'D atau *continued*.

5.) Dialog, yaitu kata-kata yang akan diucapkan oleh aktor, sekalipun aktor tidak terlihat di dalam frame (*off-screen/voiceover*.)

MRS. ALVARADO

Whaddja bring me?

Letaknya 1 inci dari margin kiri dan 1,5 inci dari margin kanan, dengan lebar maksimal 3,5 inci.

6.) *Parenthetical*, merupakan direksi untuk aktor berdasarkan dialog yang diucapkan. Direksi dapat berupa gerakan atau sikap aktor. *Parenthetical* hanya digunakan apabila benar-benar diperlukan. Alasannya adalah: Bila sebuah *line* memerlukan *parenthetical*, kemungkinan *line* itu memerlukan penulisan ulang. Alasan kedua, direksi bagi aktor merupakan tugas sutradara, sehingga kemungkinan direksi yang ditulis oleh penulis akan berbeda di film.

ALIKE

(over a mouthful of pizza)

Indentasi untuk kiri *parenthetical* adalah 1,5 inci dari kiri, 2 inci dari kanan dan lebar maksimal 2,5 inci.

7.) Transisi, yaitu keterangan penyuntingan gambar dari satu shot ke shot lainnya atau dari satu *scene* ke *scene* lainnya. Transisi biasanya hanya muncul pada skrip *shooting* (*shooting script*) Contoh transisi antara lain: *cut to:*, *dissolve to:*, *smash cut:*, *fade to:*. Indentasinya 4 inci dari kiri dan lebar maksimal 2 inci.



Transisi sebaiknya digunakan hanya bila tidak ada cara lain untuk mengindikasikan elemen cerita.

8.) *Shot*, yaitu keterangan dari peletakan kamera pada sebuah *scene*. Sama seperti transisi, *shot* hanya ditulis pada *shooting script*. Penulisannya rata kiri, dengan lebar maksimal 6 inci. Contoh *shot*: POV ALIKE--, EXTREME CLOSE UP--.

## 2.7. Karakter

Karakter merupakan hal yang vital di dalam sebuah film karena film merupakan biografi dari sang tokoh utama dimana cerita hidupnya ditampilkan dalam layar. Karakter harus konsisten, dalam arti ia memiliki sebuah kepribadian yang dapat menunjukkan siapa dirinya yang sesungguhnya (Costello, 2004, hal.64).

Penulis harus tahu benar siapa tokoh yang ditampilkan dalam skrip film tersebut, apa yang ia kerjakan, apa konflik yang dia rasakan di dalam film itu, mengapa dia memilih untuk melakukan apa yang dia inginkan. Tokoh harus tampak riil, tiga dimensional, logis, dan emotif sehingga dapat membuat penonton merasa simpati kepada tokoh atau malah sebaliknya, membuat penonton membenci tokoh tersebut (Costello, 2004, hal.70).

Lajos Egri (1960, hal.33) dalam bukunya, "The Art of Dramatic Writing" mengatakan bahwa manusia memiliki 3 dimensi didalamnya; dimensi fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Dimensi fisiologi adalah karakteristik fisik dari seorang karakter seperti tinggi badan, berat badan, penyakit yang dimiliki, kecacatan tubuh, ras, warna kulit, dan sebagainya. Fisik dari seorang karakter dapat mempengaruhi mentalnya. Misalnya, kecacatan fisik dapat membuat seseorang memiliki rasa minder atau *inferiority complex*. Dimensi sosiologi adalah interaksi karakter dengan lingkungan

sekitarnya. Contohnya tempat kelahiran karakter, kasta, pendidikan, afiliasi politik, lingkungan pergaulannya, pekerjaan, agama, tempat favorit, buku favorit. Dimensi psikologi adalah gabungan dari dua dimensi lainnya yang membentuk karakter seperti ambisi, frustrasi, temperamen, dan motivasi.

Menurut Syd Field (2005,hal. 63), ada empat kualitas esensial di dalam karakter yang dapat membuat karakter menjadi karakter yang baik, yaitu:

- 1.) Karakter memiliki keinginan dramatis yang kuat dan terdefinisikan dengan jelas
- 2.) Karakter memiliki sudut pandang sendiri
- 3.) Karakter merupakan sebuah personifikasi dari sebuah sikap atau tingkah laku
- 4.) Karakter mengalami perubahan atau transformasi

#### 2.7.1. Protagonis

Walaupun sebuah cerita memiliki banyak karakter, dalam sebuah narasi klasik, cerita berpusat pada seorang pahlawan yang disebut sebagai protagonis. Protagonis tersebut adalah seorang karakter yang hidupnya dipengaruhi oleh sebuah kejadian luar biasa, dan sebagai akibatnya, menetapkan sebuah tujuan dalam cerita yang terus ia kejar. (Moritz, 2001, hal.13)

Costello (2004, hal.66) membagi protagonis dibagi menjadi dua kategori berdasarkan cara dan pola pikirnya dalam mencapai tujuan:

##### 2.7.1.1. Protagonis Aktif

Protagonis aktif adalah protagonis yang secara aktif mengejar tujuan dan penonton dapat mengidentifikasi apa tujuan protagonis, bagaimana cara ia memperoleh tujuannya, dan apa saja kendala yang ia hadapi. Cara protagonis dalam mendapatkan tujuannya menjadi plot utama film. Namun, motif protagonis dalam mencapai tujuannya harus menjadi sebuah konsiderasi utama dimana motif adalah

alasan dimana protagonis mengejar impiannya. Tanpa adanya motif, tidak akan muncul sebuah cerita (Kempton, 2004, hal.5). Menurut teori *monomyth* Joseph Campbell dalam bukunya *The Hero With A Thousand Faces* (2004, hal. 28), seorang protagonis keluar dari dunia kesehariannya dan menjelajahi dunia asing dimana ia menghadapi kekuatan dari luar, menghadapinya dan menang atasnya, kemudian kembali ke dunianya dan membagikan kekuatan yang ia dapat kepada orang-orang di sekitarnya.

#### 2.7.1.2. Protagonis Pasif

Protagonis dapat juga menjadi karakter yang pasif, namun karakter ini menjadi aktif ketika mereka harus menghadapi dunia baru yang terbentuk setelah sebuah kejadian yang diluar kendalinya. Ada dua tipe protagonis pasif, yaitu orang dalam dan pendatang (*insider & outsider.*)

Orang dalam adalah protagonis yang hidup di dalam zona nyaman mereka sampai sebuah kejadian besar mengubah hidup mereka. Pendatang adalah orang yang merasa terjebak dalam hidupnya, yang kemudian melakukan sebuah transisi ke dunia yang berbeda karena mereka ingin keluar dari dunia yang mereka tinggali.

#### 2.7.2. Antagonis

Antagonis adalah karakter yang tujuan utamanya berlawanan dengan protagonis. Bentuk antagonisme dapat muncul dalam bentuk non-manusia seperti hewan buas, penyakit, epidemi, organisasi politik yang opresif, dan hantu di dalam diri sang protagonis (Costello, 2004, hal.74-75).

Antagonis harus digambarkan sebagai manusia yang memiliki kekuatan dan kelemahan, sama seperti protagonis. Ia harus lebih kuat, lebih pintar, dan tekadnya lebih bulat dibandingkan protagonis sehingga menjadi tekanan bagi protagonis.

## 2.8. *Character Development*

Robert Mckee dalam bukunya 'Story' (1999, hal.103) mengatakan bahwa bila diakhir cerita sebuah karakter sama dengan ketika ia diintroduksi di awal cerita, maka penonton akan merasa kecewa karena walaupun orang-orang yang tampak satu dimensi ada di dunia ini, mereka adalah orang yang membosankan.

*Character development* membuat cerita menjadi kompleks. Elliot Grove (2009, hal. 53, 58-65) mengatakan bagaimana seorang karakter tumbuh dipengaruhi oleh tujuan yang ia tetapkan dan cara ia mendapatkan tujuannya itu. Ada beberapa komponen *character development* yang Grove sebut dalam bukunya, 'Raindance Writer's Lab + Sell the Hot Screenplay.'

### 2.8.1. Tujuan

Seorang protagonis harus memiliki tujuan yang jelas. Misalnya 'Protagonis harus pergi meninggalkan kota' merupakan tujuan yang umum dibandingkan 'Protagonis harus meninggalkan kota dalam seminggu atau ia akan mendapatkan konsekuensi yang fatal.'

### 2.8.2. Keinginan

Keinginan protagonis dapat membuat personalisasi dari karakter, dimana protagonis harus berhadapan dengan keinginan emosionalnya sementara berusaha untuk mendapatkan tujuannya.

### 2.8.3. Kelemahan

Kelemahan merupakan problem internal yang dimiliki protagonis yang bentuknya dapat berupa kelemahan psikologis, yang hanya mempengaruhi protagonis dan kelemahan moral, yang dapat melukai orang lain.

### 2.8.4. Pencerahan

Protagonis tidak akan mendapatkan tujuan eksternalnya sebelum ia dapat menghadapi isu internalnya. Dalam progresi cerita, protagonis akan menunjukkan pencerahan atau revelasi karakteristik internalnya kepada penonton. Menurut Mckee (1999, hal. 103), apa yang tampak bukanlah apa yang sebenarnya terjadi. Karakter dapat menutupi dirinya dan cara terbaik untuk mengenali kedalaman karakter adalah dengan melihat pilihan yang ia ambil di saat tertekan.

### 2.8.5. Rencana

Dalam mencapai tujuannya, protagonis memerlukan perencanaan yang jelas dan matang. Rencana ini dapat berbentuk fisik seperti cetak biru lokasi pencurian barang, sosiologis seperti akting yang dilakukan Dustin Hoffman dalam *Tootsie*, atau psikologis seperti di film-film percintaan.

### 2.8.6. Hantu

Hantu yang dimaksud tidak harus merupakan sebuah perwujudan fisik, namun dapat pula berupa hal di masa lampau yang masih ditakuti oleh protagonis, seperti fobia, memori yang tidak menyenangkan, dan dendam. Apapun itu, bentuk 'hantu' ini haruslah sulit untuk dilupakan oleh protagonis sehingga dapat menambah kedalaman cerita.

### 2.8.7. Motivasi

Motivasi adalah alasan protagonis ingin mendapatkan tujuannya. Motivasi dapat disampaikan melalui dialog antar tokoh (Field, 2005, hal. 141), namun motivasi dalam dialog tersebut harus terselubung dalam subteks, yaitu apa yang karakter maksud, namun tidak katakan (Akers, 2008, hal. 117.)

### 2.8.8. Jurang yang Dihadapi Protagonis

Meletakkan protagonis di tepi 'jurang' dapat memberikan empati kepada penonton. Contoh 'jurang' tersebut antara lain: kebangkrutan, kematian, perceraian, penyakit, dan lain-lain.

### 2.9. Relasi Antar Karakter

Bila seorang protagonis tidak memiliki relasi dengan tokoh lain, maka yang akan muncul adalah karakter yang datar, satu dimensi, serta kemunculan karakter-karakter minor. Komparasi antara semua karakter dengan protagonis dapat menunjukkan kontras sehingga tiap karakter dapat menonjol.

### 2.10. Plot

Urutan peristiwa yang dilalui oleh tokoh membentuk sebuah cerita atau *storyline*, namun urutan peristiwa yang ditampilkan dalam layar adalah plot. (Costello, 2004, hal.49.) Plot berperan dalam mengontrol emosi penonton sehingga alur cerita tidak membosankan. Bila sebuah *scene* tampak statis, maka perlu tindak dari penulis untuk membuat tensi dari *scene* tersebut sehingga membuat penonton tetap menatap pada layar.

Menurut Robert Mckee (1999, hal.45), ada tiga plot yang umum digunakan yaitu *Archplot*, *Miniplot*, dan *Antiplot*.

### 2.10.1. *Archplot*

*Archplot* adalah struktur klasik sebuah cerita yang berpusat pada seorang protagonis yang berjuang untuk mendapatkan keinginannya dan dalam usahanya harus melawan daya antagonisme dari luar. Elemen-elemen yang sering muncul dalam desain cerita klasik antara lain protagonis tunggal dan aktif, konflik eksternal, waktu yang linear, akhir cerita yang tidak menggantung, realitas yang konsisten, dan adanya hubungan sebab akibat yang jelas yang menyebabkan protagonis mengambil keputusan.

### 2.10.2. *Miniplot*

*Miniplot* adalah bentuk minimalis dari *archplot* yang dibuat untuk mendapatkan simplisitas dan dana yang lebih rendah namun tetap dapat memukau penonton. Elemen-elemen di dalamnya yang berbeda dengan *archplot* adalah konflik internal, protagonis jamak dan pasif, serta akhir cerita yang menggantung sehingga penonton yang menentukan cerita selanjutnya.

### 2.10.3. *Antipplot*

*Antipplot* adalah kebalikan dari *archplot* yang seringkali menolak prinsip formal cerita. Kebetulan dapat terjadi di dalam film, dimana dalam *archplot* harus ada sebab akibat yang jelas. Alur cerita tidak linear atau waktu dapat bergerak dari masa sekarang ke masa lampau dan ke masa depan.

### 2.10.4. *Subplot*

*Subplot* adalah kejadian yang muncul sebagai akibat dari plot utama, baik secara langsung maupun tidak langsung. Kebanyakan subplot memberi revelasi akan karakter internal dari protagonis. Karakter lain juga mungkin terlibat, namun subplot selalu

berevolusi pada protagonis dan aksi-aksinya. Subplot juga dapat berperan sebagai kurir dari tema cerita, seperti ketidakadilan, romansa, dan kebebasan; emosi yang nyata dari cerita. (Costello, 2004, hal.59.)

#### 2.10.5. Konflik

Konflik yang dihadapi seorang protagonis adalah esensi dari progres cerita, dimana kemunculan *plot point* baru merupakan hasil dari konflik yang terjadi. Menurut Victoria Lynn Schmidt dalam bukunya 'Story Structure Architect' (2005, hal.34-35) ada enam tipe konflik yang dapat digunakan dalam cerita, yaitu konflik relasional (protagonis dengan karakter lain atau antagonis), konflik situasional (protagonis dengan alam sekitarnya), konflik internal (protagonis dengan dirinya sendiri), konflik paranormal (protagonis dengan teknologi), konflik kosmis (protagonis dengan Tuhan atau takdir), konflik sosial (protagonis dengan sebuah kelompok sosial.)

#### 2.10.6. Fokus Cerita

Walaupun sebuah cerita harus memiliki sebuah premis yang jelas, karakter yang tiga dimensional, dan plot yang menarik, namun ketiganya tidak selalu menjadi fokus utama. (Milhorn, 2006, hal.135) Sebuah cerita dapat lebih menonjolkan plot dibandingkan karakter di dalamnya atau sebaliknya. Milhorn mengatakan bahwa ada tiga fokus cerita, yaitu ide, plot, dan karakter.

##### 2.10.6.1. Idea-Driven Story

Cerita disini berfokus pada bagaimana sebuah ide dapat direpresentasikan dalam sebuah cerita. Contohnya adalah film 'The Invention Of Lying' yang memiliki ide tentang sebuah dunia dimana orang-orang tidak dapat berbohong, kecuali sang protagonis. Karakter yang ditampilkan dalam film merupakan representasi dari ide tersebut dan plot bermula dari ide tersebut.



#### 2.10.6.2. Plot-Driven Story

Cerita dengan fokus pada plot akan menunjukkan banyak aksi yang menunjukkan banyak revelasi dan *twist*. Karakter menjadi sekunder dalam cerita karena penonton mengharapkan peristiwa apa yang akan terjadi, bukan perkembangan karakter.

#### 2.10.6.3. Character-Driven Story

Dalam cerita tipe ini, perkembangan karakter akan memicu perubahan pada cerita. Penonton berharap akan sifat-sifat yang dimiliki karakter seperti keinginannya dan rasa takutnya.

### 2.11. Struktur

H. Thomas Milhorn dalam 'Writing Genre Fiction: A Guide to the Craft' (2006, hal. 151) mengatakan bahwa struktur adalah sebuah kerangka cerita yang berguna untuk menyusun cerita dalam susunan logis dan dramatis. Struktur dapat dijabarkan menjadi beberapa bagian, antara lain: judul, prolog, permulaan, pertengahan, akhir, dan epilog.

#### 2.11.1 Struktur Lima Babak Robert McKee

Menurut Robert McKee (1999, hal.181), sebuah cerita adalah desain dalam lima bagian. Cerita dimulai dengan *inciting incident*, kejadian awal yang menjadi pemicu empat kejadian berikutnya, yaitu *Progressive Complications*, krisis, klimaks, dan resolusi.

##### 2.11.1.1. Inciting Incident

*Inciting incident* merupakan kejadian yang secara radikal merubah keharmonisan hidup protagonis. Biasanya *inciting incident* terjadi kepada protagonis atau disebabkan oleh protagonis, namun dapat pula terjadi dalam dua kejadian, yaitu *setup* dan *payoff*. *Setup* adalah kejadian yang tidak secara langsung kepada

protagonis, sedangkan *payoff* adalah reaksi protagonis akan kejadian itu. Dengan desain dua kejadian ini, protagonis harus langsung bereaksi terhadap *inciting incident*.

*Inciting incident* pertama mengeluarkan protagonis dari keseimbangan hidup, kemudian memaksanya untuk mengembalikan keseimbangan tersebut. Dari keinginan tersebut, protagonis memiliki keinginan, sesuatu yang dapat berupa benda fisik, keadaan situasional, atau sebuah perbuatan yang ia rasa ia tidak memiliki dan perlu untuk miliki dalam mengembalikan keseimbangan hidup.

Ada dua cara untuk menunjukkan *inciting incident*, yaitu secara acak atau berdasarkan kausalitas (pilihan dari protagonis atau tokoh lain yang mempengaruhi protagonis), namun kemunculannya harus ditampilkan pada layar, tidak pada *backstory* (kejadian-kejadian yang dialami oleh protagonis, namun tidak ditunjukkan di film) atau pada kejadian antar *scene* yang tidak ditampilkan.

#### 2.11.1.2. Progressive Complications

Bagian kedua dari desain lima bagian sebuah cerita adalah *Progressive Complications* atau komplikasi progresif yang berfungsi untuk memberi komplikasi pada protagonis, dalam arti menciptakan semakin banyak konflik dan antagonisme, sehingga protagonis mencapai pada keadaan yang tidak dapat dikembalikan.

Dalam usahanya untuk mencapai tujuan yang ingin ia capai, protagonis memulai dengan mengambil aksi, namun di awal ia hanya akan mengambil langkah minimum. Langkah ini memicu munculnya antagonisme dari keadaan di sekitar protagonis yang membuat protagonis sadar bahwa tindakannya tidak cukup untuk memberikan hasil, sehingga protagonis mengambil langkah lain yang

memiliki dampak dan resiko yang lebih besar yang menuntut keinginan yang lebih dari protagonis.

#### 2.11.1.3. Krisis

Krisis merupakan tahap ketiga dari bentuk lima babak. Didalamnya ditunjukkan tindakan yang diambil oleh protagonis setelah *Progressive Complications*. Tindakan ini merupakan pilihan terakhir dari protagonis karena keadaan telah meningkatkan urgensi. Krisis ada karena bahaya dapat muncul apabila pilihan yang salah diambil dan sebaliknya, kesempatan dapat muncul apabila keputusan yang tepat diambil. (McKee, 1999, hal.303.)

#### 2.11.1.4. Konflik

Tahap konflik adalah perubahan nilai moral dari positif ke negatif atau sebaliknya dengan ada atau tidaknya kemunculan ironi. Perubahan moral ini haruslah pada titik absolut dan tidak dapat dirubah.

#### 2.11.1.5. Resolusi

Resolusi adalah tahap penyelesaian masalah/ konflik yang muncul dari plot utama cerita. Tahap ini memiliki tiga fungsi:

- 1.) Menyelesaikan klimaks yang muncul dari plot utama atau subplot.
- 2.) Menunjukkan penyebaran efek klimaktik yang telah menyentuh khalayak luas.
- 3.) Sebagai konklusi dari film dan rasa hormat terhadap penonton, dimana penonton dapat meninggalkan bioskop tanpa kekecewaan. (McKee, 1999, hal.314).

### 2.11.2. Teori *Hero's Journey* Menurut Joseph Campbell

Sedangkan Joseph Campbell (2004, hal.3) mengatakan bahwa struktur cerita modern mengikuti struktur cerita klasik seperti cerita mitologi Yunani. Teori *Hero's Journey* atau *monomyth* yang ia sebutkan dalam bukunya menjelaskan bahwa seorang protagonis atau *hero* mengalami tiga tahap dalam perjalanannya, yaitu tahap keberangkatan, inisiasi, dan tahap kembali.

#### 2.11.2.1. Keberangkatan

Seorang protagonis tampak di awal cerita menjalani kehidupan sehari-harinya yang biasa-biasa saja hingga sebuah kejadian yang mengubah hidupnya. Kejadian tersebut dapat berupa keinginan dari protagonis sendiri atau dari sebuah kesalahan besar yang ia lakukan. Setelah itu muncul seorang pembawa kabar yang memanggil protagonis ke dalam sebuah petualangan. Ketika mendengar panggilan tersebut, protagonis akan menolak terlebih dulu, seringkali muncul dari rasa takut. Hal ini membawa hidup protagonis kepada masalah baru. Ketika protagonis setuju untuk masuk ke dalam petualangannya, seorang mentor akan datang dan memberikan sebuah benda magis yang kemudian ia gunakan dalam perjalanannya. Dalam perjalanannya, protagonis masuk ke dunia yang belum pernah ia jelajahi sebelumnya dan mencapai titik dimana ia tidak dapat kembali, dan menurut Campbell ia ditelan oleh seekor paus dan tampak telah mati.

#### 2.11.2.2. Inisiasi

Setelah protagonis keluar dari 'perut ekor paus', ia kemudian menghadapi tes dalam mencapai tujuannya. Dalam tahap ini ia akan mengalami cinta dengan seorang wanita atau keinginan terdalamnya yang menjadi penggoda dalam menghindari tujuan utamanya. Protagonis juga harus menghadapi segala hal yang mengikat dirinya, biasanya ditunjukkan dengan rekonsiliasi dengan ayahnya untuk mendewasakan dirinya dan barulah ia dapat mencapai tujuannya.

### 2.11.2.3. Tahap Kembali/Kepulangan

Setelah mendapatkan tujuannya, protagonis biasanya akan menolak untuk kembali tempat ia berasal karena ia telah menjadi makhluk abadi sama seperti dewa-dewa yang tidak ingin berada di bumi. Kembalinya protagonis ke dunia tempat ia berasal seringkali disertai dengan situasi yang memaksa. Hal ini membuat perjalanan pulang sama menariknya dengan perjalanan protagonis datang ke tempat tersebut. Protagonis akhirnya kembali ke tempat asalnya, memberikan hikmat kepada kawan-kawannya dan protagonis menerima untuk hidup dalam dunianya kembali yang biasa-biasa saja, namun orang-orang di sekitarnya telah melihat protagonis sebagai seseorang yang telah mengalami transformasi.

UMMN