

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam penulisan skenario film panjang fiksi berjudul “Di Kota Kecil” ini, menceritakan tentang seorang mantan anak berandalan bernama Peter yang kembali ke dunia kriminal jalanan setelah mendapati dirinya terjebak dalam situasi jalanan, di mana si tokoh utama harus membayar hutang mendiang ayahnya demi melindungi dirinya dan keluarganya dari ancaman seorang penyelundup di kotanya yang pernah berbisnis dengan mendiang ayahnya.

Dalam prosesnya, Peter terjebak dengan moralnya yang tidak ingin lagi berurusan dengan dunia kriminal, namun di saat yang bersamaan harus terjun ke dalam dunia kriminal demi melindungi keluarganya. Dualitas yang dimiliki oleh karakter Peter, membuat sepanjang jalan penceritaan, menunjukkan perubahan Peter akan pandangannya terhadap dunia jalanan dan prioritas moralnya yang harus dikorbankannya demi hal yang lebih penting.

Penulis yang berperan sebagai penulis skenario “Di Kota Kecil” akan membahas mengenai proses perubahan karakter atau *character arc* dari tokoh Peter. Penulis membuat skripsi ini sebagai pendukung dalam pembuatan skenario film panjang fiksi “Di Kota Kecil” dan menganalisa skenario dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif dan menjelaskan hasil analisa serta menguji teori-teori yang ada pada skenario ini secara deskriptif.

3.1.1. Sinopsis

Cerita berawal dari seorang mantan berandalan bernama Peter (24), yang pergi meninggalkan lingkungan kota kecil serta keluarganya dan pergi merantau ke ibukota selama lima tahun untuk menghindari kehidupan jalanannya yang lama. Namun, setelah mendengar kematian ayahnya akibat kecelakaan, Peter kembali ke kota untuk mengubur ayahnya.

Peter mendapati dirinya terjebak kembali ke dalam situasi jalanan, di mana Peter harus berurusan dengan Aji (44) seorang penyelundup di kota yang mengancam keluarganya, di mana mendiang ayah Peter yang pernah berbisnis dengan Aji, namun kematian ayah Peter juga menghilangkan uang yang seharusnya menjadi milik Aji. Peter harus membayar hutang mendiang ayahnya kepada Aji, demi menyelamatkan dirinya dan keluarganya.

Terseret ke dalam situasi yang buruk di waktu yang salah, membuat Peter tidak memiliki pilihan. Peter kembali kepada teman-teman lamanya, dan kembali lagi ke dunia kriminal untuk melunasi hutang ayahnya dan menjauhkan Aji dari keluarganya. Peter yang juga terjebak dengan moralnya yang tidak ingin melakukan tindakan kriminal lagi, harus mengesampingkan kepercayaannya demi melindungi sesuatu yang jauh lebih penting, yaitu nyawanya dan keluarganya.

3.1.2. Posisi Penulis

Penulis memiliki posisi sebagai seorang penulis skenario, yang mengembangkan plot, dan karakter dari skenario film panjang fiksi yang ditulis oleh penulis.

3.1.3. Peralatan

Dalam menulis skenario film panjang fiksi “Di Kota Kecil” dan juga penulisan skripsi ini, penulis menggunakan *software* pendukung untuk membantu penulis dalam melaksanakan pekerjaan. Penyusunan skripsi dilakukan oleh penulis menggunakan *software* penulisan *Microsoft Word*, yang juga digunakan oleh penulis untuk merancang karakter, dan poin plot untuk skenario. Berikutnya, penulis juga menggunakan *software* penulisan skenario bernama *Final Draft 11* untuk mengetik dan merancang skenario “Di Kota Kecil”.

3.2. Tahapan Kerja

Dalam merancang skenario film panjang fiksi “Di Kota Kecil” penulis melakukan berbagai tahapan kerja yang akan dijelaskan sebagai berikut:

3.2.1. Ide Cerita

Tahap pertama yang dilakukan oleh penulis adalah menentukan ide cerita, di mana penulis menonton film-film yang memiliki topik yang serupa, dan memiliki cerita yang terdapat topik yang penulis minati. Dalam hal ini, penulis menonton film yang memiliki *genre drama-crime* untuk dijadikan referensi dan ide awal untuk membuat skenario film panjang fiksi.

Penulis juga menambahkan pengalaman pribadi penulis, yang pernah tinggal di dalam lingkungan kota kecil yang penuh dengan berandalan dan aktivitas jalanan yang menjerat anak-anak remaja dan dewasa muda ke dalam kehidupan

jalanan. Pada akhirnya penulis keluar dengan ide cerita tentang seorang mantan anak jalanan yang harus kembali ke lingkungan lamanya untuk menyelamatkan keluarganya dari jeratan seorang kriminal yang mengancam dirinya dan keluarganya. Ide cerita yang muncul ini karena ketertarikan penulis dalam membuat cerita tentang interaksi tokoh utama dengan lingkungan.

3.2.2. Perancangan Karakter

Setelah merancang ide cerita awal, dan membuat premis/logline sebagai landasan awal pembuatan cerita, penulis kemudian lanjut membuat karakter. Dalam merancang karakter, agar memiliki dimensi dan kedalaman, penulis membuat karakter secara kompleks dengan adanya ciri fisiologi, sosiologi, dan psikologis agar karakter terkesan hidup.

Penulis juga merancang karakter lain, seperti antagonis dan karakter penolong (*sidekick*) yang menggunakan metode yang sama ketika penulis merancang karakter utama agar karakter-karakter yang diciptakan dapat memiliki hubungan satu sama lain. Penulis juga menambahkan latar belakang pada tiap-tiap karakter, untuk memudahkan penulis dalam menentukan sikap dan bentuk dimensi karakter dan sebagai alat dalam membentuk cerita berdasarkan informasi yang diberikan pada karakter.

3.2.3. Konflik Pada Karakter

Penulis membagi konflik menjadi dua, yaitu konflik eksternal dan konflik internal karakter. Penulis kemudian mengambil karakter utama, dan membuat konflik

eksternal dan internal untuk membuat cerita lebih berlapis. Dalam skenario “Di Kota Kecil” Penulis membuat karakter Peter, memiliki isu dan konflik yang berkejolak di dalam dirinya. Di dalam konflik eksternalnya, adalah situasi Peter yang harus melunasi hutang ayahnya dan melindungi keluarganya dari ancaman seorang penjahat, namun di sisi internalnya, Peter bertarung dengan moralnya yang tidak ingin kembali lagi ke dalam kehidupan jalanan, walaupun situasi konflik eksternal memaksanya untuk kembali ke kehidupan kriminal.

3.2.4. Perancangan *Character Arc*

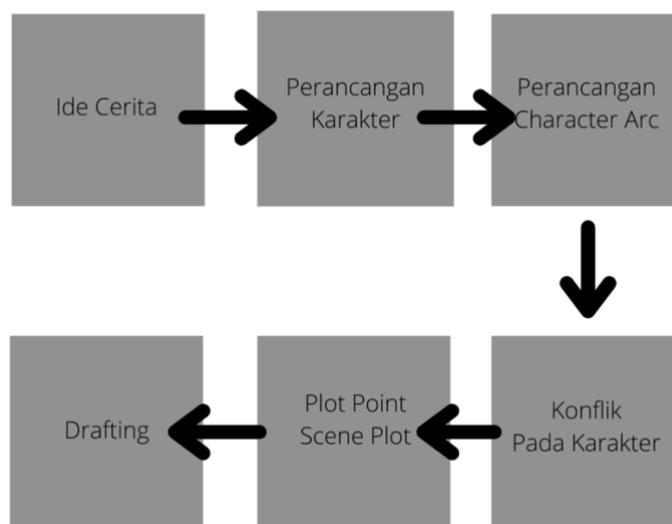
Penulis menerapkan teori *Negative Change Arc* yang dari K.M Weiland pada karakter yang dibuat oleh penulis untuk menggerakkan dan membangun struktur penceritaan dari awal, hingga akhir cerita. Penerapan teori *Negative Change Arc* yang dibuat oleh penulis adalah untuk membahas perubahan karakter dalam mengembangkan cerita. Secara spesifik, penulis menggunakan teori *Negative Change Arc: Corruption Arc*.

3.2.5. Perancangan *Plot Point & Scene Plot*

Penulis kemudian lanjut membuat *plot point* sebagai landasan awal penulis untuk membuat kerangka struktur cerita yang akan menjadi acuan penulis dalam menulis skenario yang bertahap sesuai dengan *sequence* yang sudah ditentukan agar penulis dapat merancang skenario dengan teratur. Penulis juga merancang *Scene Plot* secara satu dengan Plottingan agar proses perancangan lebih cepat.

3.2.6. Drafting

Setelah menentukan *plot point* dan menulis *scene plot* untuk menyempurnakan kerangka cerita, penulis kemudian melakukan drafting untuk menyempurnakan *scene plot* dan menulis skenario yang dirancang sesuai dengan arahan dari *plot point* yang sudah terstruktur.



Gambar 3. 1 Tahapan Kerja
(Sumber: dokumentasi pribadi)

3.3. Acuan

Penulis menggunakan acuan dari beberapa film yang digunakan oleh penulis sebagai acuan dalam membuat skripsi ini. Film-film yang menjadi acuan oleh penulis adalah film yang memiliki tema yang mirip atau mendekati dengan rancangan Penulis dalam membuat skenario dan mengangkatnya untuk karya skenario film Penulis. Hal-hal yang diambil oleh penulis tidak lain adalah bentuk

karakter, konflik, dan bentuk dunia/lingkungan yang dijadikan oleh Penulis sebagai referensi untuk membuat skenario. Film-film tersebut adalah:

1. *Lock, Stock and Two Smoking Barrels (1998)*



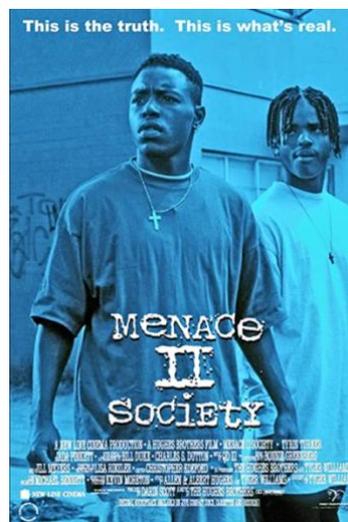
Gambar 3. 2 Poster Film *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*
(Sumber: <https://www.imdb.com>, 21/11/2021, 17:26)

Film berikut dipilih oleh penulis sebagai salah satu acuan dalam membuat cerita karena memiliki konflik, serta hubungan antar karakter yang menurut penulis cocok digunakan sebagai referensi.

Film ini menceritakan tentang Eddie, seorang anak muda penjudi yang suatu hari kalah bermain judi oleh seorang gangster lokal bernama Hatchet Harry. Eddie membujuk teman-temannya untuk membantunya dalam menebus hutangnya pada Harry dengan melakukan perampokan pada seorang pengedar marijuana di kota dan melunasi hutangnya selama seminggu sebelum Harry menangih hutangnya dan mengancam untuk memotong jari Eddie.

Film ini menjadi salah satu acuan utama penulis karena di samping karakter utama, tiap-tiap karakter memiliki cerita tersendiri yang saling berhubungan dengan konflik utama, walaupun karakter protagonis utama dan antagonis utama tidak secara langsung berhadapan, namun tetap masuk ke dalam konflik cerita yang sama-sama berjalan.

2. *Menace II Society* (1993)



Gambar 3. 3 Poster film *Menace II Society*

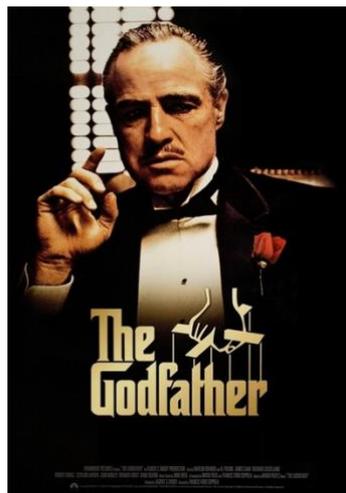
(Sumber: <https://www.imdb.com>, 21/11/2021, 17:30)

Film kedua yang menjadi acuan bagi penulis adalah *Menace II Society* sebuah film bertema *Hood Movie* yang di mana penulis mengambil bentuk interaksi antara karakter dan lingkungan yang ada di dalam film ini. Film ini memiliki hubungan antar karakter dan lingkungannya yang menjadi inti utama penceritaan, dan menunjukkan perjalanan internal karakter utama.

Film ini menceritakan tentang karakter bernama Cain, seorang anak jalanan yang sering melakukan kenakalan dan aktivitas kriminal seperti menjual obat terlarang semasa sekolahnya. Cain kemudian diperhadapkan dengan realita apakah dia akan tetap tinggal di lingkungannya dan hidup sebagai gangster jalanan, atau keluar dari lingkungannya dan pergi mengejar nasib yang lebih baik. Cain menghadapi godaan lingkungannya yang kotor, dan penuh dengan kejahatan serta uang haram dan caranya untuk menghadapi. Semua hal itu di masa mudanya.

Film ini dipilih oleh penulis karena memiliki karakter yang unik, serta interaksinya terhadap lingkungan yang kuat, dan bagaimana karakter utama harus menghadapi lingkungan tempat dia dibesarkan, dan mempertanyakan kembali nilai-nilai yang didapatinya sejak kecil.

3. *The Godfather* (1972)



Gambar 3. 4 Poster film *The Godfather*

(Sumber: <https://www.imdb.com>, 21/11/2021, 17:44)

Film ketiga yang digunakan penulis sebagai acuan adalah *The Godfather*, yang dipilih penulis karena memiliki bentuk *character arc* yang sesuai dengan apa yang dibahas dan diterapkan oleh penulis dalam membuat skenario.

Film ini menceritakan tentang veteran perang bernama Michael Corleone, yang lahir dari keluarga mafia Sisilia dengan ayahnya Vito Corleone, sebagai ketua mafia. Michael berusaha untuk tidak ingin terlibat dengan bisnis keluarganya dan hidup tidak seperti saudara-saudara dan ayahnya. Namun, suatu hari, Vito Corleone tertembak dan membuat keluarga mafia Corleone terancam. Michael yang walaupun tidak ingin terlibat dengan mafia, akhirnya masuk ke dalam kehidupan keluarganya karena Michael masih menghargai nilai persaudaraan dan kekerabatan keluarganya. Michael pun akhirnya memutuskan untuk membalas dendam terhadap orang-orang yang mau mengacaukan keluarga Corleone. Michael akhirnya mengorbankan niatnya yang tidak ingin terlibat bisnis keluarga, menjadi masuk dan tenggelam ke dalam dunia kotor kehidupan mafia.

Penulis menyukai bentuk dari *character arc* dari Michael yang menunjukkan perkembangan karakter, dalam hal ini *negative character arc* yang menurut penulis adalah bentuk karakter yang terbentuk dengan baik, dan menunjukkan perjalanan internal Michael, yang membawanya ke tempat yang dalam perspektifnya, adalah tempat yang lebih “buruk”.