

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Genre Romance*

Moine (2009) mendefinisikan konsep *genre* sebagai suatu kategori empiris yang berfungsi untuk memberi penamaan, membedakan, dan mengklasifikasikan karya berdasarkan konfigurasi berulang dari elemen formal dan tematik yang digunakan. Ketika menetapkan film ke dalam *genre*, film diberikan sebuah identitas yang lebih besar dari sekedar komponen-komponen spesifik yang ada di dalamnya.

Bordwell dan Thompson (2013) memperjelas pernyataan tersebut dengan menyebutkan tema film, cara film mempresentasikan dirinya, pola alur cerita yang digunakan dalam film, dan efek emosi atau perasaan yang diberikan film kepada penonton sebagai komponen-komponen spesifik yang digunakan untuk mengelompokkan film ke dalam *genre*.

Genre romance merupakan salah satu *genre* yang paling sering digunakan dalam film sejak dulu. Berdasarkan hasil penelitian yang menggunakan 100 film Hollywood yang dirilis pada tahun 1915-1960 sebagai bahan penelitian, ditemukan bahwa 85% film Hollywood menggunakan elemen cinta dalam film mereka, sedangkan, 95% lainnya menggunakan *genre romance* dalam film mereka (Bordwell et al., 2003).

Pengaruh awal dari *genre romance* dimulai dari kisah-kisah cinta yang memang sudah ada sejak awal kehidupan manusia, yang kemudian tercatat sebagai kisah sejarah, hingga akhirnya diabadikan melalui karya seni yang awalnya berupa karya sastra (Ramsdell, 2012).

Romance sebagai bagian dari pengalaman hidup manusia, telah ada sejak pertama kali sepasang kekasih saling menatap satu sama lain dengan pandangan yang dibutakan oleh cinta. Saat sedang jatuh cinta, manusia melihat dunia bukan sebagaimana mestinya, melainkan sebagai apa yang mereka inginkan. Hal ini serupa dengan bagaimana cara *genre romance* bekerja dalam seni. *Genre romance* menggambarkan dunia bukan sebagaimana mestinya, melainkan secara romantis dan cenderung tidak realistis (Ramsdell, 2012).

Salah satu daya tarik yang mendasar dari *genre romance* adalah keinginan dan kebutuhan dasar manusia untuk melarikan diri dari realita kehidupan sehari-hari ke dalam karya fiksi untuk mengubah segala kekhawatiran yang ada dalam kehidupan nyata menjadi sebuah fantasi melalui karya fiksi. Di mana dalam karya fiksi, segala sesuatunya dapat berubah menjadi baru, berbeda, menarik, serta “tepat” atau berjalan dengan sebagaimana mestinya. Sangat jarang terdapat akhir cerita dimana kedua karakter utamanya berpisah dalam *genre romance*. Namun bila terjadi, biasanya karena perpisahan itu memang merupakan akhir yang “tepat” untuk kedua karakter (Ramsdell, 2012).

Tan (2018) juga memperkuat pernyataan tersebut dengan menyebutkan bahwa bagi penonton, fungsi film adalah sebagai hiburan. Penonton sadar bahwa kejadian dalam film tidak nyata, namun penonton tetap menerima dan tidak memusingkannya demi kesenangan yang dapat diterima walau hanya sesaat.

Dalam bukunya yang berjudul *Romance Fiction: A Guide to the Genre*, Ramsdell (2012) menjelaskan komponen spesifik yang membuat suatu karya seni dapat dikategorikan dalam *genre romance*:

1. Alur cerita utama yang fokus berkembang dan menceritakan tentang hubungan cinta karakter protagonis.
2. Akhir cerita yang memuaskan.
3. Cerita harus melibatkan penonton secara emosional.
4. Meskipun ada banyak permasalahan yang terjadi dalam cerita, pada akhirnya permasalahan mengenai hubungan cinta karakter protagonis tetap terselesaikan.

Coplan (2006) memperjelas komponen spesifik tersebut dengan menyebutkan bahwa keterlibatan penonton secara emosional pada film dapat dibangun melalui adanya pemberian informasi yang cukup kepada penonton.

2.2 Trope Enemies to Lovers

Menurut Palmer (2021), *trope* adalah perangkat alur cerita, tema, dan tipe karakter yang telah digunakan begitu lama sehingga dapat disebut sebagai konvensi dari *genre*. *Trope* adalah alat dalam penceritaan yang mendeskripsikan situasi yang akan terjadi dalam cerita kepada penonton dan menjadi acuan bagi pembuat cerita dalam merangkai ceritanya. *Trope* lahir karena adanya keseragaman cerita pada suatu *genre*. *Trope* dapat diterapkan dalam karakter, dialog, konflik, dan yang paling sering dilakukan adalah penerapannya dalam alur cerita.

Enemies to lovers merupakan salah satu *trope* yang paling banyak digemari. *Trope* ini dipopulerkan oleh Jane Austen melalui novel klasiknya yang berjudul *Pride & Prejudice*. Alur cerita merupakan hal yang mendasari terbentuknya suatu *trope*. Salao (2022) membagi alur cerita *trope enemies to lovers* menjadi tiga bagian seperti yang terlihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2. 1 Alur Cerita *Trope Enemies to Lovers*

(Sumber: The Cornell Daily Sun)

Alur cerita *trope enemies to lovers* dimulai dengan pertemuan dua karakter yang saling membenci satu sama lain, biasanya karena alasan yang konyol, kesalahpahaman, atau pandangan serta pendapat yang berbeda atau berlawanan. Kemudian, kejengkelan atau kebencian antar keduanya memuncak, perlahan mereka mulai mengenal satu sama lain dan mengatasi segala perbedaan atau salah paham yang terjadi di antara mereka, hingga akhirnya menyadari perasaan cinta mereka terhadap satu sama lain. Alur cerita *trope enemies to lovers* ditutup dengan kedua karakter yang saling menyatakan perasaan cinta mereka kepada satu sama lain.

Sosa (2022) pernah memaparkan bahwa sebagai pembuat cerita, penting untuk mendasari cerita dengan konflik yang dapat dipercaya dan konflik adalah inti dari premis *trope enemies to lovers*. Semua cerita membutuhkan konflik agar dapat bergerak dan membangun karakternya, *trope enemies to lovers* menempatkan konflik sebagai pusat dan fokus utama dari para karakternya.

Lauren (2022) juga memperkuat pemaparan tersebut dengan menambahkan bahwa karena adanya konflik dalam *trope enemies to lovers*, tercipta suatu ketegangan dalam cerita yang membangun antisipasi dan pertanyaan tentang kapan dan bagaimana kedua karakter akan berakhir bersama. Dalam *trope enemies to lovers*, ketegangan, perseteruan, dan kebencian yang dibangun di awal, perlahan berubah menjadi suatu perasaan lain di akhir cerita.

Reliford (2022) memaparkan beberapa sifat yang menjadi alasan kuat *trope enemies to lovers* sangat digemari, antara lain:

1. Dipenuhi oleh ketegangan.
2. Dipenuhi oleh tawa.
3. Menunjukkan bahwa manusia lebih dari sekedar kekurangannya saja.
4. Akhir cerita bahagia yang pantas dinantikan.

Penonton menyukai *genre romance* karena mencari kenyamanan dan membutuhkan akhir cerita yang bahagia dari karakter-karakter yang tidak membosankan dan mudah untuk disukai. *Trope enemies to lovers* menjanjikan akhir cerita bahagia sejak awal, namun tanpa memberitahukan bagaimana dan kapan kedua karakter akan berakhir bahagia bersama. Hal ini membangun ketegangan dan membuat kedua karakter menjadi menarik dan tidak membosankan dalam alur cerita *trope enemies to lovers*.

Bukan rahasia umum bahwa *genre romance* merupakan salah satu *genre* yang dapat ditebak karena selalu menawarkan akhir cerita yang bahagia atau HEA (*happily ever after*). Salah satu hal yang membuat *genre romance* tetap segar adalah bagaimana cara pembuat cerita membangun dan mengatur jalannya alur cerita

menuju akhir cerita yang bahagia. Dalam *trope enemies to lovers*, alur ceritanya dipenuhi dengan pertengkaran, perseteruan, argumen, dan kesalahpahaman antar kedua karakter hingga menuntut kemampuan pembuat cerita dalam membuat lelucon melalui potongan kejadian yang menghibur dan potongan dialog yang lucu serta realistis.

Sosa (2022) menambahkan bahwa membuat dialog yang lucu serta realistis itu mudah jika kedua karakter dapat sedikit jahat kepada satu sama lain. Sosa memberi penekanan pada kata sedikit, yakni hanya sebatas komentar tajam yang dilontarkan kepada satu sama lain saja. Hal ini ditekankan Sosa karena banyaknya kesalahpahaman umum mengenai *trope enemies to lovers* yang dianggap hanya dapat berhasil dibuat dengan baik jika kedua karakter sangat kejam dan tidak menghormati satu sama lain. Menurut Sosa, *trope enemies to lovers* sudah cukup luas dan mendalam untuk menghibur tanpa harus adanya pernyataan atau tindakan kejam yang dilakukan kedua karakter untuk melukai satu sama lain.

Hanya dalam *trope enemies to lovers* pandangan karakter dapat berubah begitu drastis terhadap karakter yang lain. Karakter lain yang awalnya hadir bagaikan suatu kutukan atau malapetaka dalam kehidupan karakter utama, berubah menjadi sosok karakter penting yang membuat karakter utama tidak dapat hidup tanpanya. Kekurangan karakter lain yang awalnya mengganggu karakter utama, kini membuat karakter utama tidak dapat berhenti memikirkan karakter lain dan tidak lagi menghalangi kedua karakter untuk berakhir bersama.

Menurut Livesay (2022) *trope enemies to lovers* adalah satu-satunya *trope* yang dapat membuktikan dengan realistis bahwa cinta dapat menaklukkan segalanya. Hal ini karena dibutuhkan begitu banyak perasaan cinta dan begitu besar perasaan sayang dalam mengubah sosok yang awalnya hadir bagaikan seorang musuh menjadi sosok orang yang sangat dicintai dan disayangi hingga akhirnya menjadi seorang kekasih.

Setelah penantian panjang melewati begitu banyak ketegangan, kelucuan, masalah, dan perubahan perspektif yang dibangun dalam alur cerita secara perlahan, akhir cerita yang bahagia pun tiba. Akhir cerita yang bahagia seolah hadir bagaikan sebuah pencapaian atau hadiah besar karena penonton sudah bertahan dalam mengikuti perjalanan panjang kedua karakter. Akhir cerita yang bahagia dalam *trope enemies to lovers* menangkap ketidakmungkinan dan kemungkinan yang dapat terjadi dalam hubungan cinta dengan sempurna. Tidak ada yang lebih indah daripada melihat dua orang yang awalnya tidak tahan terhadap kehadiran satu sama lain, menyadari bahwa rasa saling benci mereka telah berubah menjadi rasa cinta yang mendalam hingga akhirnya mereka tidak bisa hidup tanpa kehadiran satu sama lain (Sosa, 2022).

Vosburgh (2021) memaparkan beberapa alasan penonton menyukai penggunaan *trope enemies to lovers* dalam film melalui hasil wawancaranya di koran DEN, sebagai berikut:

1. Penonton menyukai proses terbangunnya suatu hubungan antar kedua karakter yang awalnya tidak saling menyukai satu sama lain.
2. Penonton menyukai ketegangan yang dibangun saat akhirnya kedua karakter menyadari perasaan suka mereka kepada satu sama lain, hingga ditutup dengan akhir cerita yang bahagia, di mana kedua karakter berakhir bersama.
3. Penonton menyukai *genre romance* karena mencari kenyamanan dan membutuhkan akhir cerita yang bahagia dari karakter-karakter yang tidak membosankan dan mudah untuk disukai.
4. *Trope enemies to lovers* menjanjikan akhir yang bahagia sejak awal, namun tanpa memberitahukan bagaimana dan kapan kedua karakter akan berakhir bahagia bersama. Hal ini membuat kedua karakter dan ketegangan yang dibangun antar kedua karakter menjadi menarik dan tidak membosankan dalam alur cerita *trope enemies to lovers*.

Trope enemies to lovers memperkenalkan dua karakter dari sisi berlawanan di awal, kemudian terjadi kesalahpahaman antar keduanya, terdapat keraguan kedua

karakter untuk mencoba melihat suatu hal dari sisi yang berbeda. Kedua karakter kemudian bekerja sama untuk mengakhiri konflik dalam cerita mereka. Pada saat kedua karakter mulai mengenal dan tidak lagi memandang satu sama lain dari satu sisi saja, kedua karakter menyadari bahwa mereka memiliki kesamaan atau kecocokan yang menghadirkan rasa kagum dan hormat mereka kepada satu sama lain hingga akhirnya perasaan-perasaan ini berubah menjadi cinta (Vosburgh, 2021).

Hubungan yang dibangun dalam *trope enemies to lovers* menawarkan harapan. Harapan bahwa adanya fleksibilitas dalam suatu hubungan dan harapan bahwa seseorang dapat berubah. *Trope enemies to lovers* mengingatkan bahwa impresi awal kita terhadap orang lain tidak dapat menentukan siapa mereka sesungguhnya dan hubungan antar manusia tidak berjalan secara statis atau hakiki. Dua orang dapat tumbuh bersama dan berusaha memperbaiki diri mereka masing-masing, kemudian memahami satu sama lain dan membangun suatu hubungan yang indah (Gottfried, 2021).



2.3 Story Map

Story map merupakan metode konstruksi dan dekonstruksi naratif. *Story map* yang utuh adalah keseluruhan struktur cerita dalam naskah. Jika tema adalah alasan penulisan suatu cerita, struktur adalah cara bagaimana sebuah cerita diceritakan. Struktur harus kuat dan memiliki tolak ukur yang pasti (Calvisi, 2011).

Story map menyediakan perencanaan, pengecekan, dan penilaian pada proses pembuatan cerita. Pada proses sebelum penulisan cerita, seperti riset dan perancangan cerita; kemudian pada proses penulisan cerita itu sendiri; serta pada proses pasca penulisan cerita, seperti pada saat mengulas atau merevisi cerita. *Story map* sangat efektif digunakan untuk menganalisis cerita (Sidekli, 2013).

Hal ini berhubungan dengan fungsi *story map* yang digunakan sebagai alat visual yang menunjukkan keterkaitan antara ide, gagasan, dan fakta penting yang terjadi dalam cerita. Dengan bantuan *story map*, dapat dipelajari hubungan antar tiap bagian atau elemen cerita (Gardill dan Jitendra, 1999).

Calvisi (2011) menyebutkan struktur *story map* terdiri dari tiga babak cerita yang kemudian dipecah menjadi empat bagian seperti yang tertera pada Tabel 2.2.

Babak Cerita	Penjelasan
Babak Satu	Terusiknya zona nyaman dan terjadinya pengambilan keputusan besar oleh karakter protagonis
Babak Dua Awal	Aksi yang dilakukan karakter protagonis dalam mencapai tujuannya
Babak Dua Akhir	Kehancuran atau kegagalan karakter protagonis
Babak Tiga	Perjuangan terakhir dan hasil dari perjalanan karakter protagonis

Tabel 2. 1 Struktur *Story Map*

(Sumber: Buku *Story Maps How To Write A Great Screenplay* Oleh Daniel Calvisi)

Babak satu menetapkan tatanan cerita, karakter protagonis, tema utama, dan tujuan karakter protagonis. Konflik cerita diperkenalkan dan membuat jalannya tatanan cerita menjadi berantakan karena mengusik tujuan karakter utama. Karakter utama bertemu dengan satu karakter lain yang membuat jalannya tatanan cerita menjadi lebih dinamis karena meningkatkan konflik dan membawa karakter utama dalam sebuah perjalanan yang tampaknya memiliki konsekuensi serius. Karakter antagonis juga diperkenalkan pada babak satu

Pada babak dua awal, karakter protagonis memegang kendali dalam mencapai tujuannya, menentang karakter antagonis, dan bertindak terhadap konflik yang dihadapi. Karakter protagonis membuat sekutu dan mencoba mengatasi konflik. Suatu masalah atau hambatan kemudian terjadi sehingga semua usaha dan rencana karakter protagonis menjadi hancur berantakan. Solusi baru kemudian diperkenalkan dan menuntun karakter protagonis serta penonton ke dalam klimaks cerita.

Pada babak dua akhir, konflik semakin bertambah banyak dan rumit. Ruang dramatis meluas dan karakter protagonis percaya diri dalam melancarkan aksi berdasarkan kekuatannya sendiri. Namun, kesuksesan yang dialami pun tidak ada yang bertahan lama, karakter protagonis akhirnya mencapai titik terendah. Karakter antagonis menang dan karakter protagonis dihadapkan dengan konsekuensi dari tindakan atau keputusan yang diambil pada akhir babak satu. Karakter protagonis dihadapkan untuk mengambil keputusan baru dalam menghadapi konflik terbesar yang dialaminya. Melalui rencana baru, karakter protagonis biasanya memutuskan untuk mempengaruhi semua dalam mencapai tujuannya.

Pada babak tiga, karakter protagonis memformulasikan sebuah metode untuk mengalahkan karakter antagonis dalam perlawanan terakhir setelah melihat pertemuan antar setiap garis alur cerita dan karakter yang saling berhubungan dalam narasi cerita.

Calvisi (2011) kemudian menjelaskan isi dari tiap babak sebagai apa yang tertera pada Tabel 2.3.

Babak Cerita	Isi
Babak Satu	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Opening</i> • <i>Inciting Incident</i> • <i>Strong Movement Forward</i> • <i>Turn & Decision</i> (Akhir Babak Satu)
Babak Dua Awal	<ul style="list-style-type: none"> • <i>First Trial / First Casualty</i> • <i>Midpoint</i>
Babak Dua Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Declaration of War / Assumption of Power</i> • <i>Turn & Decision</i> (Akhir Babak Dua)
Babak Tiga	<ul style="list-style-type: none"> • <i>True Point of No Return</i> • <i>Climax</i> • <i>Epilogue</i>

Tabel 2. 2 Isi Struktur *Story Map*

(Sumber: Buku *Story Maps How To Write A Great Screenplay* Oleh Daniel Calvisi)

Bagian *opening* dalam babak satu menggambarkan dunia cerita, karakter protagonis, dan tema besar film. Tidak jarang juga tujuan dan hambatan besar yang akan dihadapi karakter protagonis diperkenalkan di dalam bagian *opening*.

Bagian *inciting incident* merupakan hambatan pertama yang dialami karakter protagonis sehingga menggerakkan jalannya cerita. *Inciting incident* juga berperan sebagai hambatan utama yang dihadapi oleh karakter protagonis. Perkenalan karakter antagonis juga ditempatkan pada bagian *inciting incident*.

Bagian *strong movie forward* adalah aksi pertama yang dilakukan oleh karakter protagonis dalam perjalanan mencapai tujuan. Aksi ini biasa dilakukan karena inspirasi yang didapat oleh karakter protagonis dari pihak eksternal maupun sosok mentor yang diperkenalkan pada bagian ini.

Bagian akhir dari babak satu atau *turn & decision* terdiri dari sebuah konflik tak terduga yang dialami karakter protagonis sehingga mampu mengganti arah perjalanan karakter protagonis. Pada bagian ini, karakter protagonis aktif memilih jalan baru yang kembali menggerakkan cerita ke arah tujuan yang baru.

Babak dua awal terdiri dari bagian *first trial* atau *first casualty* yang merupakan hambatan besar pertama yang menghadang karakter protagonis dalam perjalanan barunya. Bagian ini memperkenalkan sebuah pertarungan dengan taruhan yang lebih besar dan mengingatkan karakter protagonis terhadap konsekuensi dari keputusan yang diambil.

Bagian *midpoint* adalah dimana karakter protagonis seolah mengalami kehancuran, kekalahan, dan kehilangan semua hal yang ia miliki di awal. Bagian ini seolah mengancam tercapai atau tidaknya tujuan karakter protagonis. Faktor-faktor lain seperti tenggat waktu juga turut menaikkan konflik dan memperdalam konsekuensi yang akan diterima karakter protagonis.

Babak dua akhir terdiri dari bagian *declaration of war* atau *assumption of power*. Pada bagian ini, karakter protagonis mengalami sebuah dorongan kekuatan dan menyadari kemampuan yang selama ini dimiliki untuk melanjutkan perjalanan ceritanya.

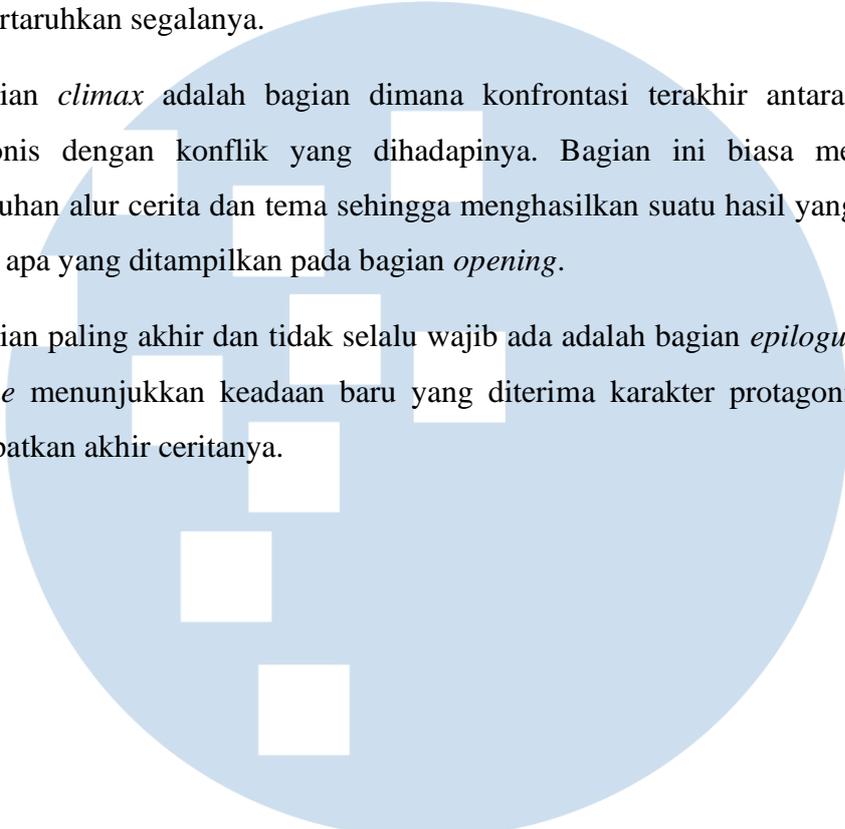
Bagian akhir dari babak dua akhir atau *turn & decision* merupakan bagian dimana suatu kejadian besar yang tak terduga kembali terjadi dan mengarahkan perjalanan karakter utama ke arah yang baru. Pada bagian ini, karakter protagonis biasanya berduka atas konsekuensi yang diterima karena langkah atau keputusan yang diambil pada akhir babak satu. Karakter protagonis kemudian mengambil sebuah keputusan baru dengan mempertaruhkan semuanya. Bagian ini mendorong arah cerita memasuki babak tiga dan klimaks.

Babak tiga terdiri dari *true point of no return*. Pada bagian ini cerita berjalan menanjak karena karakter protagonis sudah menemukan metode untuk menyelesaikan konflik yang dihadapi pada pertarungan terakhirnya. Pada tahap ini,

karakter protagonis benar-benar berada di ujung pertarungan dengan mempertaruhkan segalanya.

Bagian *climax* adalah bagian dimana konfrontasi terakhir antara karakter protagonis dengan konflik yang dihadapinya. Bagian ini biasa merangkum keseluruhan alur cerita dan tema sehingga menghasilkan suatu hasil yang berbeda dengan apa yang ditampilkan pada bagian *opening*.

Bagian paling akhir dan tidak selalu wajib ada adalah bagian *epilogue*. Bagian *epilogue* menunjukkan keadaan baru yang diterima karakter protagonis setelah mendapatkan akhir ceritanya.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape on the left and a stylized 'M' shape on the right, both composed of white squares. The logo is semi-transparent and serves as a background for the text.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA