

2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam mengerjakan penelitian ini, penulis menggunakan berbagai teori sebagai acuan analisis dan metode. Teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini bersumber pada buku, artikel, dan jurnal. Teori-teori tersebut digunakan dengan tujuan untuk memperkuat temuan dan analisis dari penelitian ini. Penelitian ini menggunakan teori *storytelling* seperti *Three Act Structures*, *Character's Arc*, subjektivitas dalam *documentary filmmaking*, hingga teori teknis editing seperti *Kuleshov Effect*, dan ritme (Bernard, 2007).

Struktur merupakan fondasi dari sebuah cerita atau film. Walaupun sebuah struktur mengikuti perjalanan seorang karakter, sebuah film bisa saja memiliki lebih dari satu *story lines*. Dalam industri Hollywood terdapat istilah *A stories*, *B stories*, bahkan hingga *C stories*. *A story* harus membawa bagian atau porsi terbesar dari sebuah cerita, tapi cerita lainnya harus juga memiliki puncak dan jurang emosi (Bernard, 2007). Penggunaan beberapa *story lines* memungkinkan film untuk menjadi lebih kompleks.

2.1 Elemen-elemen struktur

Dalam bukunya Bernard juga menjelaskan elemen-elemen dari sebuah struktur film; *shot*, *scene*, *sequence*, *act*, *inciting incident*, *point of attack*, *backstory* (Bernard, 2007).

Backstory adalah bentuk dari eksposisi, tapi tak selalu memiliki arti sama. *Backstory* atau latar belakang mengandung kejadian-kejadian yang terjadi sebelum atau jauh sebelum cerita utama terjadi. Tak hanya kejadian, karakter juga memiliki latar belakang masing-masing. *Backstory* biasanya merupakan informasi penting yang perlu disampaikan ke penonton. *Shot* adalah sebuah "take" tunggal dari sebuah gambar. *Shot* dapat berupa statis atau memiliki pergerakan kamera. Bisa juga berupa *close-up*, *wide shot*, *pan*, atau *track*. Satu *shot* dapat mengandung banyak informasi yang dibutuhkan untuk *storytelling* seperti perspektif, karakter, emosi, latar, mood dan lainnya (Bernard, 2007).

Scene atau adegan adalah sebuah gabungan dari beberapa shot dengan latar tempat dan waktu yang sama. *Scene* disusun dari sebuah runtutan *beat*. Bukan hanya memperlihatkan waktu dan tempat tapi *scene* juga berisi aksi secara keseluruhan. *Sequence* adalah gabungan dari banyak *shot* dan *scene* yang menjadi sebuah cerita yang kurang lebih sebuah kejadian berkesinambungan sehingga menjadi bagian yang lebih besar dari sebuah cerita. Biasanya akhir dari sebuah *sequence* memiliki efek yang lebih besar dibanding akhir sebuah *shot* dan *scene*. Pada dasarnya *sequence* dirangkup berdasarkan perannya dalam keseluruhan cerita (Bernard, 2007).

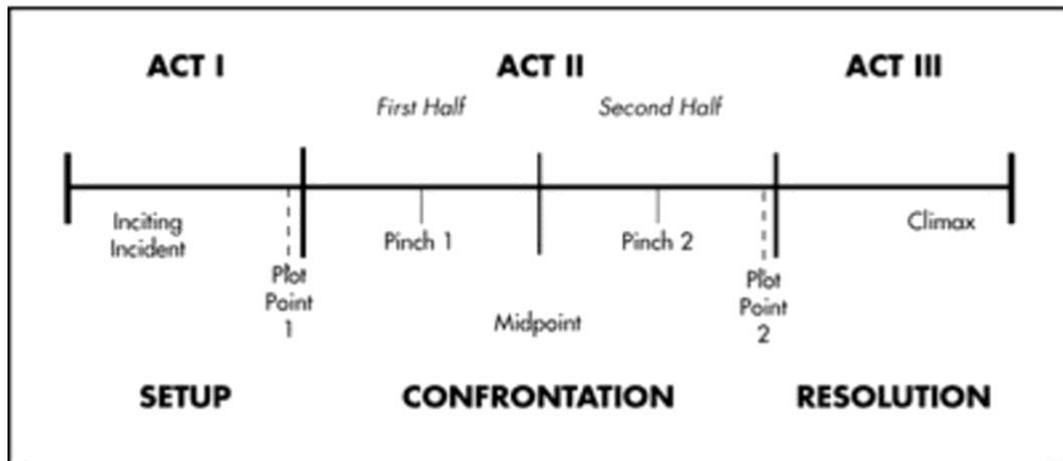
Act atau babak adalah rentetan *sequence* yang mengarah pada titik balik yang lebih besar. Tensi dan momentum dari setiap *act* harus semakin bertambah. Dalam struktur tiga babak atau sering juga disebut stuktur dramatik, babak pertama membuat karakter memanjat sebuah pohon. Pada babak kedua kita melempari karakter dengan batu, untuk memaksanya naik lebih tinggi. Babak terakhir memaksa karakter untuk meraih sebuah ranting yang rapuh dan bisa patah kapan saja. Kemudian di akhir atau *resolution* baru lah karakter tersebut turun dari pohon (Bernard, 2007).

2.2 Three Act Structures

Dalam bukunya, Syd Field menjelaskan secara detil tentang struktur naratif sebuah cerita. Struktur merupakan gravitasi yang merekatkan cerita secara utuh. Struktur ini adalah tulang belakang dan fondasi dari cerita. Syd Field menyebut bentuk struktur ini dengan sebutan paradigma. Paradigma ini adalah struktur dramatik (Field, 1994).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

The Syd Field "Paradigm"



Gambar 2.1 *The Syd Field "Paradigm"*

(sumber buku *The Foundation of Screenwriting*, 1979)

Field juga menjelaskan bahwa sebuah struktur cerita dibagi menjadi tiga babak yang memiliki tujuan masing-masing tapi saling berhubungan. Jika diuraikan akan menjadi sebagai berikut.

2.1.1 *Act I: Set-up*

Setiap cerita memiliki kesamaan, yaitu sama-sama memiliki awal, pertengahan, dan akhir. Babak pertama dimulai dengan tujuan memberi konteks dramatik dari cerita kepada penonton. Disebut juga dengan *set-up*, babak pertama memperkenalkan karakter, latar tempat dan waktu. Di babak inilah pembuat film meletakkan premis dari film (Field, 1994).

2.1.2 *Act II: Confrontation*

Dalam babak kedua, karakter utama menghadapi rintangan atau *obstacle*. Rintangan ini dapat muncul dari luar atau dari dalam diri karakter itu sendiri. Babak kedua menceritakan bagaimana karakter berjuang mencapai tujuannya dan menghadapi rintangan, serta bagaimana ia menerima informasi dari hal-hal tersebut. Babak ini juga menunjukkan usaha dan pertimbangan karakter terhadap cara pandangnya di awal cerita (Field, 1994).

2.1.3 Act III: Resolution

Babak ketiga dan terakhir disebut juga sebagai babak resolusi. Resolusi bukan berarti *ending*. Resolusi berarti solusi (Field, 1994). Apakah karakter utama dari cerita akhirnya hidup, atau mati? Sukses atau gagal? Resolusi adalah babak di mana karakter menemukan jawaban dari perjalanannya dalam cerita. Di babak terakhir ini karakter dapat memiliki sudut pandang dan watak yang berbeda dari awal cerita. Karakter bisa mendapatkan atau tidak mendapatkan *goal* dan/atau *needs*-nya.

2.3 Karakter

Di awal cerita, tokoh utama harus memiliki paling tidak satu kelemahan besar yang menahannya. Ada sesuatu yang hilang dari dirinya. Kelemahan ini disebut *weakness*. Kemudian karakter tersebut membutuhkan sesuatu yang harus didapatkan olehnya untuk memiliki kehidupan yang lebih baik. Kebutuhan ini disebut *needs*. Karakter perlu menghadapi kelemahannya ini dengan berubah atau tumbuh dengan cara tertentu (Truby, 2007)

Karakter atau tokoh dalam cerita memiliki *arc*. Sebuah *character's arc* merujuk pada cara atau jalan yang berisi kejadian-kejadian dalam cerita yang kelak akan merubah karakter dalam film tersebut. Dalam film dokumenter, *arc* cerita bisa sulit untuk ditemukan. Hal ini karena kita tidak tahu apa yang akan terjadi ketika produksi film dokumenter, kecuali didukung oleh bukti faktual. Contoh dalam film *The Day after Trinity*, seorang ilmuwan bernama Robert Oppenheimer berhasil menemukan bom nuklir pertama. Kemudian film mengikuti sisa hidup Oppenheimer yang menyesali temuannya (Bernard, 2007).

John Truby dalam bukunya menjelaskan rentang *self-revelation*. Sebuah pertempuran memberikan pengalaman intens dan menyakitkan kepada tokoh. Pertempuran inilah yang menyebabkan tokoh mendapatkan *revelation* atau wahyu tentang siapa dirinya sebenarnya (Truby, 2007).