

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1 PENULIS SKENARIO

*Scriptwriter* merupakan salah satu anggota terpenting yang ada dalam sebuah *production house* atau *creative agency*. Dengan adanya *scriptwriter*, maka sebuah ide gagasan nantinya akan dapat dibentuk menjadi sebuah cerita oleh penulis skenario. Metode awal yang dapat dilakukan untuk membuat sebuah skrip adalah dengan membuat *outline* atau cetak biru dari sebuah ide terlebih dahulu. Pada tahap ini merupakan tahap dimana seorang penulis skenario dan juga tim bisa memikirkan dan menentukan mengenai topik yang akan diangkat. Sebuah *outline* skrip biasanya berisikan apa saja yang menjadi ide pokok utama, misalnya ketika terdapat dialog-dialog yang penting, pembuka, dan penutup sebuah film (Millerson & Owens, 2008, hlm. 66).

Dalam pembuatan skrip biasanya akan terbagi menjadi tipe-tipe yang berbeda menyesuaikan dengan *output* program yang akan dibuat adalah seperti apa. Sebagai contoh, ketika seorang penulis skenario diminta untuk membuat skrip untuk film pendek, maka tipe skrip yang akan dibuat dan ditulis tentunya menyesuaikan sesuai dengan format skrip untuk pembuatan film. Jika skrip yang dibuat nantinya untuk video klip, maka format atau tipe skrip yang dibuat oleh penulis skenario harus mengikuti sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan oleh sutradara, tim, hingga aktor agar lebih mudah membaca dan memahami mengenai adegan dan *timing* yang tepat dalam video klip yang akan diproduksi (Millerson & Owens, 2008, hlm. 66).

Millerson dan Owens (2008) berkata bahwa tidak terdapat jalan cepat dalam membuat sebuah skrip yang bagus. Mereka juga menuliskan bahwa seorang penulis skenario agar dapat menghasilkan skrip yang baik adalah melalui pengalaman dalam menulis, observasi, serta memperbanyak ilmu dengan membaca (hlm. 71).

### 2.2 MUSIK VIDEO

Seiringan dengan berjalannya waktu, video klip atau musik video semakin populer dan semakin banyak diminati oleh masyarakat terlebih dengan kalangan-kalangan pecinta musik maupun pembuat musik itu sendiri. Dengan tujuan untuk mempromosikan lagu yang akan atau tengah dirilis, banyak orang memutuskan

untuk membuat musik video / video klip agar mereka memiliki suatu video yang dapat memvisualisasikan musik yang dibuat. Menurut Burns dan Hawkins (2019) dituliskan bahwa musik video pertama muncul pada awal abad lalu dan sejak masa itu peluncuran musik video sangat terkenal dan sangat diminati pada tahun 1980-an (hlm. 1).

Sebelum terdapat *platform* sosial seperti *youtube*, musik video lebih dikenal sebagai MTV (*Music Television*). Awalnya seluruh video musik akan ditayangkan pada saluran televisi MTV yang memiliki fokus pada tayangan musik. MTV sendiri didirikan pada tahun 1977 ketika Warner Cable mulai mengaplikasikan sistem televisi dua arah interaktif. Sejak saat itu, perkembangan musik video semakin pesat dan menjadi semakin menarik dan juga diminati oleh banyak kalangan khususnya remaja dan dewasa muda. Fungsi yang paling menonjol dari pembuatan musik video adalah sebagai sarana promosi dari artis-artis. Menurut Lori dan Stan, pembuatan musik video memberikan keuntungan yang pesat untuk artis-artis karena melalui konten musik video materi promosi mereka menjadi sangat cepat untuk sampai kepada penggemar dan juga target mereka (Burns & Hawkins, 2019, hlm. 1).

Sebagai tambahan, Bruns dan Hawkins (2019) juga menuliskan bahwa dilihat melalui bagaimana musik video turut ikut beradaptasi dalam perkembangan teknologi yang cepat seperti pertumbuhan media komunikasi sosial yang baru, misalnya Facebook (2004), Youtube (2005), Twitter (2006), dan Instagram (2010) maka hingga kapanpun musik video pastinya akan terus termasuk dan ikut dalam perkembangan budaya di seluruh platform media sosial untuk mempromosikan musik dan juga musisi yang bersangkutan (hlm. 2).

### **2.3 NARATIF**

Genette (1980) menuliskan bahwa dalam sebuah penceritaan atau ‘naratif’ dibagi menjadi tiga buah pengertian yang berbeda-beda. Pertama Genette menuliskan bahwa naratif merupakan wacana lisan yang digunakan untuk menceritakan kembali suatu peristiwa. Kedua, naratif sebagai penunjuk rangkaian peristiwa yang nyata maupun fiktif. Kemudian yang terakhir adalah naratif kembali merujuk

kepada suatu penceritaan suatu peristiwa. Baik itu ceritanya sendiri atau bagaimana seseorang menceritakan kembali cerita tersebut (hlm. 25-26).

Naratif sendiri juga terbagi atas beberapa struktur, yaitu:

1. Order atau Urutan Naratif (hlm. 33)

Dalam urutan naratif kemudian akan dibagi kembali menjadi dua jenis.

A. *Achrony* (Akroni) yang merupakan dimana waktu penceritaan dengan waktu dalam cerita masih berjalan dengan normal atau dengan kata lain masih berjalan secara linear dan beraturan.

B. *Anachrony* (Anakroni) kemudian terdapat juga jenis kedua yaitu anakroni yang dimana antara waktu penceritaan dan waktu cerita atau peristiwa tidak berjalan secara semestinya dan tidak beraturan. Anakroni sendiri kemudian juga dibagi kembali menjadi dua jenis yaitu prolepsis (*flashforward*) dan juga analepsis (*flashback*).

2. *Duration* atau Durasi Naratif (hlm. 86)

3. *Frequency* atau Frekuensi Naratif (hlm. 113)

4. *Mood* (hlm. 161)

5. *Voice* atau Suara Naratif (hlm. 212)

## 2.4 ANAKRONI

Konsep teori anakroni menurut Genette akan terjadi ketika antara waktu cerita dan juga waktu sebuah penceritaan dalam sebuah skenario tidak berjalan secara linear sesuai dengan tatanan waktu. Dengan kata lain jika sebuah skenario berjalan tidak sesuai dan tidak berjalan secara normal maka hal tersebut dapat dimasukkan ke dalam urutan naratif anakroni. Untuk mempelajari tatanan sebuah narasi, penulis sendiri harus dapat membandingkan antara urutan peristiwa dengan wacana naratif agar sesuai dengan peristiwa yang ada di dalam cerita. Genette juga menjelaskan bahwa anakroni dalam naratif dapat menjangkau masa depan maupun masa lalu baik itu lebih atau kurang dari masa sekarang (Genette, 1980, hlm. 48).

Menurut Genette (dalam Didipu, 2019, hlm.167) dijelaskan bahwa Anakroni terbagi lagi menjadi dua buah jenis yang berbeda. Yang pertama adalah prolepsis

yang dengan kata lain merupakan *flashforward*, merupakan jalan cerita yang terjadi jika perencanaan jalan cerita berjalan jauh ke masa depan melampaui peristiwa yang sedang terjadi saat ini. Kemudian yang kedua terdapat juga istilah analepsis atau dengan kata lain adalah *flashback* yang dimana akan disebut sebagai analepsis jika jalan cerita berjalan kembali ke belakang jauh dari peristiwa yang tengah terjadi dalam skenario saat ini.

## **2.5 ANAKRONI ANALEPSIS**

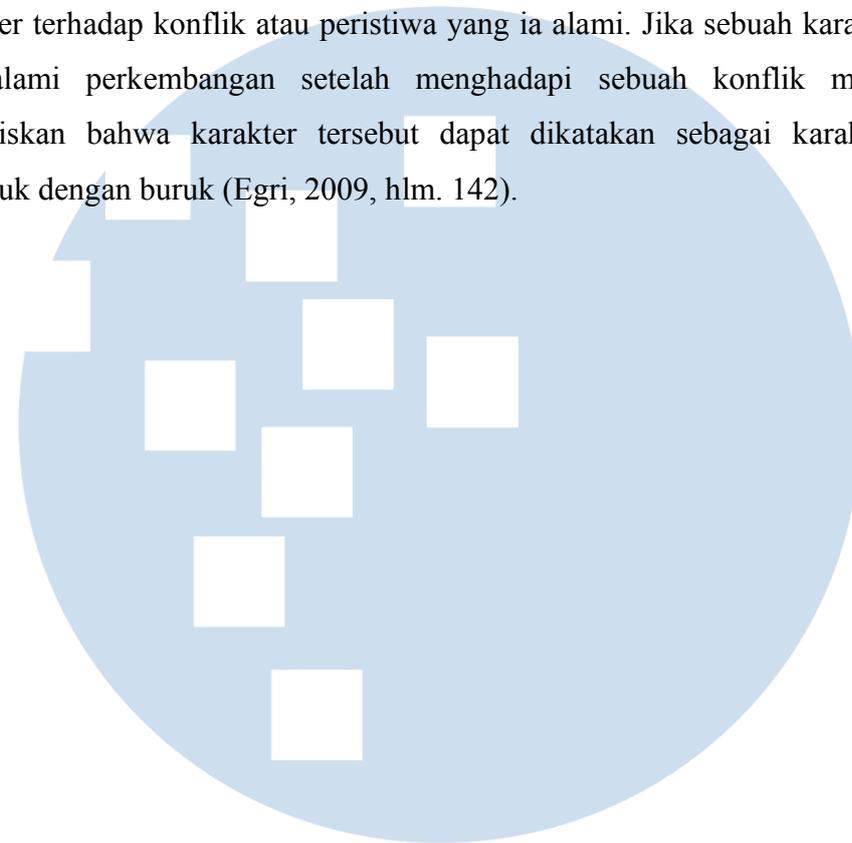
Genette (dalam Chatman, 1980, hlm. 64) menyatakan bahwa jenis pertama dari anakroni adalah analepsis atau *flashback* yang akan terlihat jika terdapat suatu hal yang memutuskan sebuah jalan cerita naratif dengan tujuan untuk mengingat atau mengenang suatu peristiwa lampau. Jika diberikan contoh urutan melalui angka maka untuk sebuah *sequence* normal adalah 1 2 3 4 dimana jalan cerita berjalan sesuai dengan urutannya. Sedangkan untuk contoh analepsis adalah 2 1 3 4 atau dengan kata lain terdapat urutan naratif yang berubah dan teracak sehingga tidak berjalan secara normal atau linear.

## **2.6 PERKEMBANGAN KARAKTER**

Menurut Egri (2009), dalam bentuk apapun sebuah naskah atau skenario yang nantinya akan dibuat seorang penulis atau pembuat karakter, seorang penulis harus dapat mengenal karakter mereka sendiri secara menyeluruh. Egri menyatakan bahwa segala sesuatu yang terdapat di alam ini akan terus berubah-ubah seiringan dengan berjalannya waktu, sama halnya dengan manusia (hlm. 140). Ia juga menegaskan bahwa tidak akan ada manusia yang tidak mengalami perubahan jika terdapat suatu konflik atau peristiwa yang nantinya akan mempengaruhi cara hidupnya (hlm. 142).

Sebuah perubahan akan terlihat dari sebuah karakter ketika karakter tersebut kemudian dihadapkan dengan suatu peristiwa atau sebuah konflik yang membuat karakter tersebut diharuskan untuk memikirkan solusi dan mengambil keputusan. Melalui keputusan tersebut karakter dalam cerita akan mulai untuk mengalami

sebuah perkembangan. Dengan kata lain, pertumbuhan merupakan reaksi dari karakter terhadap konflik atau peristiwa yang ia alami. Jika sebuah karakter tidak mengalami perkembangan setelah menghadapi sebuah konflik maka Egri menuliskan bahwa karakter tersebut dapat dikatakan sebagai karakter yang dibentuk dengan buruk (Egri, 2009, hlm. 142).



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA