

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1 *GENRE ROMANCE*

*Genre* adalah pengkategori dari berbagai film yang berfungsi untuk memberikan penamaan, mengklasifikasi karya berdasarkan konfigurasi yang berulang pada elemen dan tematik yang digunakan. Ketika film menerapkan genre, maka film tersebut diberikan identitas melalui komponen-komponen spesifik yang ada didalamnya. (Hutchinson, 2019)

Genre terbentuk dari pengelompokan berbagai tipe-tipe film yang sudah ada seperti *genre action, comedy, romance, musical* dan lainnya. *Genre* juga berkembang dari zaman ke zaman, para pembuat film mulai menggunakan *twist* pada formula yang lama. *Genre romance* adalah salah satu *genre* paling sering digunakan film sejak dulu. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, lebih dari 100 film *hollywood* yang dirilis pada tahun 1915-1960 sebagai penelitian, ditemukan bahwa 85% pada film *hollywood* menggunakan elemen cinta dalam filmnya, sedangkan 95% lainnya menggunakan *genre romance* dalam film pada era tersebut. (Gracia, 2022:4)

Ramsdell (2012) menegaskan bahwa *romance* berasal dari bagian pengalaman hidup manusia, yang pandangannya dibutakan oleh cinta. Saat sedang jatuh cinta, manusia melihat dunia bukan sebagaimana mestinya, melainkan bagaimana apa yang ingin dilihat mereka. Hal tersebut memiliki kemiripan dengan cara *genre romance* dalam seni. *Genre romance* menggambarkan dunia tidak sebagaimana mestinya, melainkan cenderung romantis dan tidak realistis. Konvensi pada *genre romance* yang mudah dikenalkan yaitu alur cerita yang berfokus pada perkembangan hubungan percintaan dari karakter protagonis, konflik yang dihadapi untuk memperjuangkan atau mempertahankan hubungan asmara karakter tersebut. Dalam alur ceritanya, *genre romance* biasanya menawarkan akhir yang membahagiakan, dan jarang jika karakter akhirnya harus berpisah. Namun jika itu terjadi, penulis dalam cerita tersebut pastinya memiliki alasan yang kuat.

Ramsdell (2012) kembali menegaskan pada bukunya yang berjudul *A Guide to the Genre*, komponen-komponen spesifik dalam membuat karya seni dapat dikategorikan dalam *genre romance*:

1. Alur cerita yang fokus pada pengembangan hubungan tentang cinta karakter protagonis.
2. Cerita harus melibatkan emosional pada penonton
3. Akhir cerita yang memuaskan
4. Meskipun banyaknya masalah yang dihadapi karakter utama dalam meraih atau mempertahankan hubungan cintanya, pada akhirnya segala masalah tersebut terselesaikan.

## 2.2 PLOT

Plot adalah bagaimana cara penulis menyampaikan ceritanya, sedangkan tema adalah alasan penulis menyampaikan cerita tersebut. Plot juga disebut struktur pada sebuah cerita. Karakter dan konflik adalah aspek utama dalam membuat struktur cerita. Sebanyak 95% film-film menggunakan struktur cerita dengan format 3 babak. (Calvisi, 2012)

Plot 3 Babak pada awalnya dikemukakan oleh aristoteles untuk membuat struktur dramatis dalam penceritaan. Plot tiga babak tersebut yaitu cerita Awal, tengah dan akhir, atau biasa disebut *set up*, *conflict* dan yang terakhir *resolution*. Meskipun sudah lama, struktur penceritaan 3 babak tetap dianggap efektif untuk melakukan penceritaan, dan kebanyakan dari kita tidak menyadari adanya struktur ini dalam film ataupun acara tv. (Calvisi, 2012)

Calvisi (2012) kembali menegaskan dalam bukunya yang berjudul *Story Map* struktur 3 babak dipecah menjadi 4 babak untuk pengembangan pada bagian konflik cerita. Setiap struktur memiliki fungsi dalam sebuah cerita, antara lain seperti pada tabel 2.1:

Tabel 2.1 Struktur Penceritaan 4 babak

Babak Cerita	Penjelasan
Babak satu	Zona nyaman terusik, dan terjadinya pengambilan keputusan besar oleh karakter protagonis.
Babak dua awal	Aksi awal yang dilakukan protagonis untuk mencapai tujuannya.
babak dua akhir	Kegagalan dan titik terendah karakter protagonis.
babak tiga	Perjuangan terakhir dan resolusi dari karakter protagonis.

(Sumber: buku *Story maps how to write A Great Screenplay* oleh Daniel Calvisi)

Babak awal, bagian penceritaan untuk memberikan gambaran luas tentang karakter protagonis serta tujuan yang ingin dicapai oleh protagonis. Dalam bagian ini pencerita sudah menjelaskan tema besar dari film tersebut, serta konflik apa yang kiranya akan di hadapi oleh protagonis. Protagonis adalah karakter utama yang akan diikuti dari awal hingga akhir cerita. (Calvisi, 2012)

Protagonis mulai menemukan pilihan dalam mencapai tujuannya. Mungkin karakter utama bertemu dengan karakter dan terciptanya dinamika yang meningkatkan konflik karakter. Pilihan yang diambil oleh protagonis pada akhirnya akan menjadi alasan kuat karakter harus memulai petualangan dalam cerita tersebut.

Babak dua awal, setelah protagonis memilih perjalanannya, selanjutnya protagonis mengambil kontrol penuh atas perbuatan yang akan diambil untuk mendapatkan tujuannya tersebut. Protagonis mulai melakukan aksi pertamanya

dan mencoba berbagai cara. Biasanya bagian ini diakhiri oleh kemenangan semu atau kegagalan yang sangat menyakitkan. Hal itu membawa protagonis dalam perjuangan terakhirnya pada bagian klimaks sebuah cerita. (Calvisi, 2012)

Babak dua akhir, dengan berbagai cara sudah dilakukan protagonis hingga konflik semakin meningkat, dramatisasi juga meningkat hingga akhirnya karakter protagonis pada titik terendahnya dan menghadapi konsekuensi terhadap pilihan yang diambil. Karakter protagonis harus mengambil pilihan kembali untuk mempertaruhkan segalanya dan membuat strategi baru.

Babak tiga, bagian ini adalah hasil dari perjuangan terakhir dari protagonis. Apakah karakter protagonis mendapatkan tujuannya atau tidak. Pada bagian ini sebuah klimaks akan menjadi tema utama pada sebuah film. Protagonis mendapatkan tujuannya seperti resolusi dari yang sudah dilakukannya. (Calvisi, 2012)

Dalam hal ini, penceritaan tiga babak adalah struktur paling cocok untuk mengartikulasikan serta mengeksekusi *dramatic tension*. Struktur penceritaan tiga babak, mengajukan pertanyaan seperti pada babak pertama apakah karakter akan mendapatkan yang ia inginkan? Lalu pada babak kedua mempertunjukkan pertimbangan-pertimbangan, bagaimana karakter berjuang melawan kesulitan ketika meraih tujuannya. Lalu pada babak terakhir memberikan jawaban dari pertanyaan dan kegelisahan karakter protagonis. (Gulio, 2013)

Gulio (2013) menegaskan bahwa pada penceritaan tiga babak, karakter akan selalu menginginkan sesuatu dan menimbulkan sebuah rintangan. Setiap rintangan dan pertanyaan menimbulkan tensi melalui konflik serta resolusi yang dihadapi, hal itu membawa tensi selanjutnya. *Dramatic tension* sebagai alat utama menarik perhatian penonton, dinamakan tensi utama.

### 2.3 TROPE FRIENDS TO LOVER

*Trope* adalah sebuah konsep alur cerita, tema, dan tipe karakter yang telah digunakan secara berulang yang dapat disebut sebagai konvensi dari *genre*. *Trope* tidak hanya ada pada *genre romance* melainkan di berbagai *genre* lain. *Tropes* digunakan untuk menjadi landasan awal pada pembaca ataupun penonton dalam memulai ketertarikan sebuah cerita. (Palmer, 2021)

*Genre* menggambarkan tipe sebuah cerita, sedangkan *trope* menjelaskan elemen-elemen yang akan mendorong perkembangan plot. Selain hal tersebut perbedaannya *genre* dengan *trope* terletak pada fleksibilitasnya. *Genre* mengelompokkan cerita lebih kaku sedangkan *trope* dapat lebih fleksibel dalam penceritaannya. *Trope* dapat dieksekusi dengan berbagai jenis karakter, serta keadaan sesuai yang diinginkan penulis. (Tamburri, 2022)

Palmer (2021) kembali menjelaskan *trope* lahir karena adanya keseragaman pola bercerita pada suatu *genre*. Keseragaman melalui karakter, dialog, konflik dan penerapan dalam alur ceritanya. *Trope* dalam *genre romance* yang paling banyak digemari yaitu *trope friends to lover* dan *enemies to lover*. *Friends to lover* adalah *trope romance* yang biasanya digambarkan dengan cerita cinta antara teman yang sudah lama dekat, menyadari bahwa salah satu atau keduanya memiliki perasaan cinta. (Palmer, 2021)

*Trope Friends to Lover* adalah alur cerita yang sangat populer untuk *genre romance* karena pada alur cerita ini kita dapat merasakan kenyamanan, kehangatan perasaan, dan juga merasa puas dengan takdir. (Rookwood, 2023) Contoh film terbaru yang menggunakan *trope* ini yaitu *when we first met*.

Rookwood (2023) menegaskan dalam jurnalnya bahwa pembuatan cerita *trope friends to lover*, ada beberapa kemungkinan perasaan yang dimiliki karakter antara lain:

1. Salah satu atau kedua karakter belum memiliki perasaan cinta satu dengan yang lain.

2. Salah satu atau kedua karakter masih menyimpan rasa dan merasa cintanya hanya bertepuk sebelah tangan.
3. Salah satu atau kedua karakter tidak ingin mempertaruhkan hubungan pertemanannya.
4. Salah satu atau kedua karakter belum memiliki kesamaan seksual.

Rookwood (2023) kembali menjelaskan bahwa secara garis besar alur cerita *trope friends to lover* seperti yang tertera pada gambar 2.1



Gambar 2.1 Alur cerita *friends to lover*  
(Sumber: Molly Rookwood *Editing*)

Struktur penceritaan pada *trope friends to lover* yaitu pada babak pertama yaitu kedua karakter memiliki hubungan pertemanan. Seringkali pada awal cerita penonton atau pembaca diberikan gambaran bahwa kedua karakter tersebut memiliki hubungan pertemanan yang erat, semakin erat hubungan pertemanannya akan semakin besar juga pertarungan yang nantinya harus dilewati kedua karakter. (Palmer, 2021).

Lalu pada babak kedua, suatu konflik terjadi. Konflik ini bisa dikarenakan salah satu karakter mulai membuka diri untuk memulai hubungan asmara atau hal lainnya. babak kedua pada *trope friends to lover* tidak selalu konflik, namun juga salah satu karakter merasa timbul rasa bahwa mereka pantas memiliki hubungan lebih dari teman.

Pada babak ketiga, kedua karakter biasanya saling membuka diri satu sama lainnya. Konflik-konflik telah mereka lalui bersama, dan hubungan asmara semakin kuat. Hingga pada akhirnya mereka saling jatuh cinta dan akhirnya memiliki hubungan asmara.

Struktur penceritaan *trope friends to lover* tidak memiliki formula pasti dalam menyampaikan ceritanya. Hal yang membedakan *trope* dengan yang lain yaitu pada babak awal dan kedua. Pada babak ketiga, tidak jarang para penulis membuat *twist* cerita agar penonton ataupun pembaca mendapatkan pengalaman yang baru. (Palmer, 2021).

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA