

2. STUDI LITERATUR

2.1. SKENARIO

Sebuah skenario atau *script* dapat disebut sebagai kerangka dalam sebuah film. Film yang baik lahir dari skenario yang baik pula. Orang yang bertanggung jawab atas penulisan skenario dapat disebut sebagai *scriptwriter*. Seorang *scriptwriter* adalah orang yang mempunyai keahlian dalam menuliskan ide cerita ke dalam skenario yang nantinya akan dituangkan ke dalam bentuk visual. Skenario merupakan sebuah ide cerita dengan desain penyampaian gagasan atau cerita untuk sebuah media film. *Script* dapat dikatakan sebagai rancangan konseptual dari sebuah film dengan menggunakan format penulisan skenario yang pada umumnya berisi dialog, deskripsi aksi, dan peletakan konteks dramatik (Biran, 2010).

Sebuah skenario film pendek adalah sebuah skenario yang dapat menghasilkan sebuah konflik yang bisa diselesaikan dalam waktu tertentu, dimana setiap karakter dapat memegang kendali untuk menghadapi konflik yang ia alami dan mampu membuat keputusan dalam ceritanya (Grove, 2009). Selain itu, dalam membuat cerita melalui media skenario, kejelasan serta kesederhanaan dalam bercerita diharapkan dapat mempengaruhi segala elemen yang terdapat dalam cerita berjalan dengan koheren (hlm. 114).

2.2. KONFLIK INTERNAL

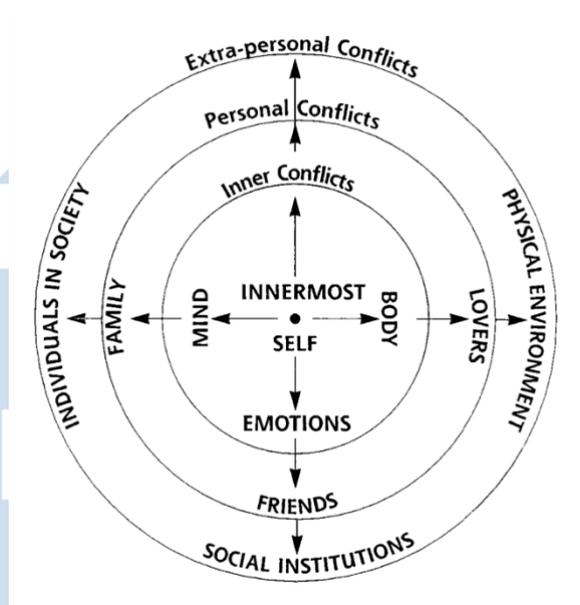
Menurut Ballon (2005), suatu skenario dapat dikatakan hidup disebabkan adanya jantung di dalamnya, yaitu konflik yang dialami karakter. Karakter dalam film membuat keputusan dan pilihan tindakan sesuai dengan konflik yang ia alami. Sebuah skenario dapat dikatakan skenario yang baik karena mempunyai hubungan emosional yang berkaitan dengan konflik di dalam diri karakter maupun antara karakter. Oleh sebab itu, pemahaman dunia emosi dalam karakter sangat berperan penting untuk menghasilkan cerita yang menarik (hlm. 94). Ballon (2005) juga berpendapat bahwa karakter utama harus mempunyai *goal* tertentu untuk mengalami konflik, dan dihadap oleh *obstacle* ataupun musuh. Semakin kompleks

dan besar hambatan yang dialami oleh karakter utama, maka akan semakin rumit juga konflik yang akan dialaminya (hlm. 50).

McKee (1997) mengatakan suatu penggerak dalam cerita yang paling kuat adalah menggunakan konflik. Konflik dapat diibaratkan seperti musik dalam sebuah cerita. Konflik dan musik dapat disebutkan sebagai seni temporal. Pekerjaan yang paling menantang dalam seorang seniman temporal adalah menarik perhatian, menahan ketiadaan gangguan dari konsentrasi, lalu melewati waktu tanpa disadari. Musik juga membawa para penikmatnya lewat alat musik dan alunan nada waktu tanpa sadar. Begitu pula dengan konflik jika dapat dimainkan dengan baik, maka para penonton dapat tenggelam dalam cerita dan dapat membuat penonton melewatkan waktu tanpa disadari (hlm. 210-211).

Field (2006) mengatakan konflik dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu konflik internal dan konflik eksternal. Yang termasuk dari konflik internal adalah ketakutan, kehilangan emosi, dan kendali, sedangkan konflik eksternal merupakan kecelakaan fisik, pengaruh alam, peperangan, atau bertahan hidup (hlm. 282). Menurut McKee (1997), dalam dunia karakter terdapat lingkaran konflik yang mengelilingi identitas kesadaran karakter, lingkaran konflik dalam hidup karakter tersebut, yaitu *inner conflicts*, *personal conflicts*, dan *extra-personal conflicts* (hlm. 145).





Gambar 2. 1. *The Three Levels of Conflicts* (McKee, 1977)

Menurut McKee (1997) dunia karakter dapat digambarkan sebagai suatu lingkaran konsentris yang mengelilingi inti dari identitas atau kesadaran yang mentah. Lingkaran tersebut mempunyai tingkatan konflik yang terjadi dalam kehidupan karakter. Pada bagian lingkaran terdalam, terdapat diri karakter itu sendiri dan konflik yang muncul dari unsur-unsur sifat karakter, seperti: pikiran, tubuh, dan emosi (hlm. 145).

Sebagai contohnya, ketika seorang karakter mengambil tindakan, pikirannya mungkin saja tidak bereaksi seperti apa yang ia antisipasi, tidak secepat dan secemerlang yang ia harapkan. Tubuhnya juga tidak bereaksi seperti yang ia bayangkan, tidak sekuat itu, dan mungkin saja tidak dapat melakukan beberapa pekerjaan yang karakter itu inginkan. Emosi yang dirasakan dapat mengkhianati karakter itu. Hal tersebut dapat disebut sebagai *inner conflict*. Maka, dapat dikatakan bahwa dunia antagonis yang paling dekat dengan karakter adalah dirinya sendiri: perasaan dan emosinya, pikiran dan tubuh.

Pada lingkaran kedua, terdapat *personal conflict*, yang mengandung hubungan pribadi, hubungan keintiman yang lebih dalam daripada peran sosial. Pada lingkaran ini, konflik yang terjadi berhubungan dengan peran luar, seperti

anak dengan orang tua, murid dengan gurunya, antarteman, ataupun kekasih. Jika hubungan-hubungan itu jatuh tidak seperti yang karakter harapkan, maka akan terjadilah konflik personal. Kemudian, pada lingkaran ketiga yang merupakan lingkaran terluar ada *extra-personal conflicts* yang mempunyai antagonis yang berasal dari luar pribadi personal seorang karakter, seperti konflik individu dengan suatu institusi, konflik individu dengan lingkungan alam maupun non-alam, konflik dengan ruang, waktu dan objek yang ada di dalamnya.

McKee (1997) juga berpendapat bahwa dengan adanya tiga tingkatan konflik, maka terciptalah teori komplikasi dan teori kompleksitas. Komplikasi cerita hanya menggunakan satu konflik dari ketiga tingkatan konflik, sedangkan kompleksitas adalah disaat cerita menggunakan ketiga tingkatan konflik yang ada, yang berarti cerita dapat menggunakan tingkatan konflik yang berdiri sendiri maupun tingkatan konflik yang saling berkaitan menurut (hlm. 146-147).

2.3. PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARAKTER

McKee (1997) berpendapat bahwa semua karakter dalam mengejar keinginan apapun, dalam keadaan apapun, akan mengambil tindakan yang minimal dan konservatif dari sudut pandangannya. Begitu pula dengan semua makhluk hidup, mereka tidak akan mengambil dan menghabiskan banyak energi dengan mengambil tindakan yang tidak seharusnya dilakukan atau tidak penting. Dalam kata lain manusia, cenderung mengambil tindakan secara sadar maupun tidak sadar. Apa yang dilakukan manusia merupakan spontanitas yang terjadi kebanyakan waktu saat kita membuka mulut ataupun melangkah. Di dalam cerita, kita berfokus pada momen dan hanya pada momen saat itu, di saat karakter mengambil keputusan dengan mengharapkan reaksi yang berguna dari dunianya. Akan tetapi, keputusannya malah memancing tindakan dari antagonis (hlm. 144-145).

Karakter akan secara sadar maupun tidak sadar mengambil keputusan yang termotivasi dari pikiran atau perasaan yang menggambarkan tindakan yang ia ambil akan berpengaruh positif terhadap dunianya untuk mencapai keinginannya. Dari sudut pandang karakter, ia akan mengambil tindakan yang minimal, konservatif tapi

cukup untuk memenuhi ekspektasi yang diinginkan. Tapi, ketika karakter mengambil keputusan, objektivitas dalam kehidupan eksistensialnya, hubungan personal, ekstra-personal, atau kombinasi dari semua dunia itu, dapat bereaksi lebih kuat atau berbeda dari ekspektasinya (McKee, 1997).

Lanjut menurut McKee (1997), setiap manusia bertindak dari satu momen ke momen lainnya, dengan mengetahui atau tanpa mengetahui dari apa yang diharapkan terjadi ketika tindakan itu diambil. Sama halnya dalam cerita fiksi, ketika ada sebuah celah yang terbuka, yang tidak sesuai dengan ekspektasinya, karakter itu akan mengambil tindakan selanjutnya untuk melewati celah itu. Biasanya, tindakan ini, sudah bukan merupakan sesuatu yang diinginkan karakter dari awal. Apabila titik dunia subjektif dan objektif bertabrakan, yaitu perbedaan antara antisipasi dan hasil, antara dunia yang dirasakan karakter sebelum bertindak dan kebenaran yang ditemukannya dalam mengambil keputusan (hlm. 148).

2.4. HUBUNGAN ANTARA ANAK LAKI-LAKI DAN AYAH YANG BERSELINGKUH

Menurut Guy CorNeau (1991) kunci dari sebuah pemahaman yang berkaitan dengan kematangan identitas diri seorang anak laki-laki adalah hubungan anak tersebut dengan ayahnya. Pada zaman dulu, pada suku primitif, upacara inisiasi bagi anak laki-laki untuk menuju ke tahap dewasanya adalah dengan mengikuti ayahnya berburu, berkelana dalam rimba. Tapi sejak terjadinya revolusi industri, waktu berhubungan antara anak laki-laki dan ayahnya semakin jarang, sehingga mengakibatkan adanya jarak dan ikatan psikologis yang semakin jauh. Kondisi ini menciptakan rasa kekosongan bahkan distorsi tentang sosok ayah sebagai laki-laki.

Ketidakhadiran sosok peran ayah dapat meninggalkan rasa bersalah, kecewa, marah, idealisasi, dan mistrust dalam diri anak. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), *broken home* adalah perpecahan dalam keluarga. *Broken home* dapat diartikan juga sebagai kondisi keluarga yang tidak harmonis, tidak berjalan lancar layaknya keluarga rukun, damai, dan sejahtera yang seharusnya, karena sering terjadi pertengkaran, keributan serta perselisihan dan dapat berakhir

pada perceraian. Menurut Muhajarah (2016) perselingkuhan orang tua dipercaya mempunyai dampak negatif terhadap pertumbuhan anak, antara lain adalah anak menjadi tidak bahagia atau menderita, terutama anak yang usianya masih kecil, lebih buruknya lagi, anak dapat merasa tidak nyaman dan membenci orang tuanya.

Zimmerman dan Thayer (2003) juga mengatakan anak yang menjadi korban perselingkuhan atau *broken home*, pada usia dewasa akan kehilangan rasa kepercayaan terhadap kehidupan pernikahan. Hal demikian terjadi karena mereka mempunyai ekspektasi atau cenderung menganggap bahwa orang tua mereka idaman, namun pada nyatanya keluarganya hancur. Lalu, menurut Dewanggana dan Setyawan (2021) dalam penelitian kualitatif fenomenologi yang berjudul *Pengalaman Anak Laki-laki Dengan Ayah yang Berselingkuh* ada 2 dari 3 responden yang mengatakan bahwa mereka mengalami trauma terhadap hubungan, terutama hubungan pernikahan. Disebabkan oleh ayah mereka yang selingkuh sehingga mereka takut nantinya mereka akan mengikuti sifat, karakter dan watak ayahnya yang seperti itu. Menurut Rodriguez dan Arnold (1998) perselingkuhan yang dilakukan oleh ayah juga dapat mengakibatkan kekecewaan anak terhadap perilaku ayah mereka, agar perasaan itu teralihkan, anak cenderung menekan perasaan itu dengan melakukan perilaku yang negatif.

2.5. BACKSTORY

Menurut Cook (2019), *backstory* atau biasa disebut sebagai latar belakang, merupakan perjalanan kehidupan penting yang dialami oleh karakter mulai dari peristiwa saat kecil sampai akhirnya beberapa peristiwa penting itu membentuk bagaimana karakter melihat dunia, orang-orang di sekitarnya sampai dirinya sendiri (hlm. 36). *Backstory* biasanya tidak ditunjukkan kepada penonton secara jelas di dalam film. Namun dengan terciptanya latar belakang dari kehidupan karakter penulis dan penonton dipermudah untuk melihat dunia yang ada dalam film melalui sudut pandang karakter tersebut, sehingga penulis skenario dan penonton dapat lebih memahami bagaimana cara karakter melihat dunia, orang-orang di sekitarnya dan dirinya sendiri, serta dapat memahami alasan jika karakter mengambil tindakan

tertentu. Dengan adanya *backstory*, dipermudah untuk menentukan karakter yang lebih berdimensi dan tetap realistis (hlm. 36).

Dethridge (2003) menambahkan bahwa penggunaan *backstory* dapat mendeskripsikan tindakan karakter atau adegan dalam sebuah film, yang menjadi dasar dari pembuatan dialog. Pembuatan latar belakang karakter sangat penting untuk menerjemahkan peristiwa sebelum cerita di dalam film dimulai (hlm. 62-63). Trottier (2010) memiliki pernyataan yang serupa, *backstory* berperan penting dalam penunjukkan adegan sebelum film dimulai. Latar belakang karakter maupun cerita tidak dipertontonkan dalam film maupun diperlihatkan di dalam skenario. Penonton tidak dapat melihat secara langsung, tetapi dapat merasakan hadirnya karakter yang dibayangi oleh latar cerita dan latar karakter. Tidak semua karakter dibayangi *backstory*, tetapi dapat dibayangi melalui dialog atau perlakuan karakter (hlm. 53-54).

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA