



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Cerita Fantasi dalam Film

Film fantasi sering dikategorikan sebagai film yang memiliki unsur dongeng dan dunia yang jauh dari realita. Debora Thomas (seperti dikutip Walters, 2011) menyatakan bahwa hampir setiap film dapat dikategorikan sebagai film fantasi. Walters (2011) melanjutkan bahwa film yang tidak berbau fantasi pun dapat memiliki momen yang membuatnya film fantasi, seperti momen atau adegan dimana sesuatu hal berubah menjadi supranatural (hlm. 1).

Wolf (2012) menjelaskan bahwa dunia fantasi dibentuk oleh berbagai unsur, seperti teori dan logika dunia lain, serta hubungannya dengan dunia manusia sebenarnya. Dasar pembentukan dunia pun tidak dapat terlepas dari literatur, karena dunia fantasi tidak dapat terbentuk tanpa sebuah dasar atau fondasi dari dunia nyata (hlm. 7). Tolkien, penulis *The Lord of the Ring*, menciptakan sebuah kata *subcreation* dan *secondary world* yang mengartikan sebuah dunia yang berbeda dari dunia sebenarnya dan bagaimana mereka memiliki sebuah hubungan (hlm. 14). *Subcreation* dan *secondary world* sendiri adalah unsur penting dalam cerita fantasi, dimana sebuah dunia yang tidak ada dalam realita, dapat ada pada waktu yang bersamaan dengan dunia manusia sebenarnya. Unsur fantasi terletak dalam sebuah kemungkinan yang nihil dan ada di luar imajinasi, seperti dunia baru.

Seorang filsuf, David Lewis (seperti dikutip Wolf), menyatakan bahwa dunia fantasi adalah dunia sebenarnya bagi penghuni dunia tersebut (hlm. 17). Menurut penyair Samuel Taylor Coleridge (seperti dikutip Wolf), sebuah dunia fantasi dapat dipahami dari persepsi pertama atau Imajinasi Pertama, seperti penglihatan, pendengaran, perasaan, dll, yang kemudian masuk akal saat konsep dan segala hal di dalam dunia menjadi lebih nyata; Imajinasi Kedua. Imajinasi Kedua pun harus dikontrol, seperti menaruh sebuah batasan dan aturan pada dunia tersebut. Batasan dan aturan tersebut dapat berdampak pada karakter dan aksinya (hlm. 21-22).

Ada juga perbedaan antara membangun dunia dan membangun cerita yang harus dipisah. Membangun sebuah dunia akan memasukkan semua unsur yang mungkin tidak memiliki kepentingan bagi cerita secara naratif, namun menjadi lebih deskriptif (hlm. 29). Penulis harus dapat membuat sebuah batasan untuk membangun cerita sesuai dunia fantasi, ataupun sebaliknya, sehingga cerita tidak terbebani oleh informasi dan bentuk dunia fantasi.

Batasan-batasan pun berlaku untuk membedakan antara dunia sebenarnya dengan dunia fantasi. Batasan tersebut dapat berupa lokasi yang mirip dengan apa yang ada di dunia sebenarnya, dan berlaku sebagai zona antardunia. Zona tersebut dapat memiliki sebuah fungsi naratif, seperti tantangan memasuki dunia fantasi, ataupun memasuki dunia sebenarnya. Tidak mudah untuk melangkah masuk ke salah satu dunia saat berada di zona antardunia, karena ada kebutuhan kendaraan, larangan dan peraturan, ataupun tidak ada pintu akses (hlm. 62).

## 2.2. Membangun Dunia Cerita dalam Penulisan Skenario

Sebuah cerita fiksi dapat terbentuk oleh beberapa elemen, seperti cerita, karakter, dan juga dunia dalam cerita. Dalam teori penulisan skenario, McKee (2010) menuliskan bahwa ada berbagai elemen yang harus disatukan seperti struktur cerita, peristiwa, konflik, adegan, sekuens, dsb. Semua elemen ini, jika disatukan, akan membuat sebuah cerita, menggunakan satu sudut pandang dari satu karakter (hlm. 30-31).

Selain elemen-elemen penulisan skenario, ada elemen-elemen khusus yang harus diperhatikan dalam membangun sebuah dunia. Truby (2007) menyatakan bahwa sebenarnya dunia cerita dalam film adalah aspek yang sebenarnya bercerita secara visual (hlm. 145). Truby juga menuliskan beberapa elemen yang harus dipertimbangkan untuk membangun sebuah dunia, yang berhubungan ketat dengan aspek penulisan skenario:

### 1. Prinsip Desain:

Sebuah cerita yang membangun dunia fiksi harus dimulai dari prinsip desain. Prinsip desain terdiri dari prinsip keseluruhan cerita, tema, dan dunia cerita. Prinsip desain dapat menjabarkan alur cerita yang meliputi satu karakter utama, seperti *premise* atau *logline* cerita. Tema menjabarkan apa inti dan pesan dari cerita tersebut. Berbeda dengan dunia cerita yang lebih berputar pada berbagai karakter dan interaksinya di dalam dunia tersebut (hlm. 147). Setelah ketiga elemen ini dapat dijabarkan, maka dapat dibuat sebuah cerita yang lebih dalam dan realistis sehingga dunia cerita dapat terbentuk dengan baik (hlm. 148).

## 2. *Arena:*

Sebuah cerita harus memiliki sebuah arena ruang lingkup yang menjadi tempat utama cerita dan drama terjadi. Arena tersebut dapat dibuat sangat besar, ataupun ruang lingkup yang lebih sederhana. Kemudian, karakter utama dapat berpetualang ke berbagai arena dalam cerita, namun tetap dalam garis cerita. Setiap arena harus memiliki sebuah alur yang jelas dan tetap memiliki hubungan antara satu dengan lainnya (hlm. 151-152).

Karakter dapat juga berpetualang ke arena yang sama, dimana karakter mengakhiri petualangan dengan kembali ke rumah, atau kembali ke awal. Teknik ini digunakan untuk memperlihatkan perubahan dalam karakter sendiri. Selain itu, karakter sendiri dapat didesain sebagai seseorang yang berbeda, dan tidak diterima dalam dunia. Teknik ini dapat berdampak pada karakter yang tidak diterima dalam dunia yang berbeda, atau sebuah lingkungan yang berbeda (hlm. 152).

Sebuah arena juga dapat digunakan secara naratif dalam setiap permasalahan antara karakter utama dengan lawannya. Hal ini dapat dilakukan dengan cara seperti mengidentifikasi kembali perbedaan nilai-nilai yang membuat dua karakter berlawanan. Setelah itu, arena pun dapat terbentuk secara visual dan dapat mendukung perlawanan antara karakter (hlm. 153).

## 3. *Cuaca:*

Cuaca adalah sebuah elemen alami yang muncul secara visual, dan dapat menggambarkan situasi karakter yang tidak diperlihatkan secara langsung. Cuaca seperti petir dapat merepresentasikan sebuah turbulensi yang positif ataupun

negatif, seperti gairah, ketakutan atau kematian. Hujan digunakan untuk menggambarkan kondisi yang mengarah kesendirian, seperti sedih, bosan, ataupun kenyamanan. Angin, walaupun secara visual terlihat saat angin bersentuhan dengan objek atau manusia, dapat menggambarkan sebuah ketidakpastian, seperti kesedihan, dan kerusakan.

Kabut adalah sebuah elemen yang sering digunakan untuk menggambarkan misteri dan kebingungan, karena segala hal tidak dapat terlihat dengan jelas. Berbeda dengan cahaya atau matahari sendiri, yang menggambarkan kesenangan, dan kebebasan, namun dapat juga digunakan sebagai fasad dibalik emosi sebenarnya. Cuaca yang terakhir adalah salju, yang dapat menimbulkan antara sebuah perasaan yang nyaman dan tenang, ataupun kematian (hlm. 162).

#### 4. *Ruang Buatan Manusia:*

Ruang buatan manusia dapat lebih merefleksikan lingkungan di sekitar karakter, seperti kondisi waktu, tempat, dan masyarakat. Satu elemen ruang buatan manusia yang paling dekat dengan karakter adalah rumah, yang memperlihatkan kondisi dan juga memperkenalkan seorang karakter. Hubungan karakter dengan keluarga, ataupun dengan dirinya dapat tercerminkan dari rumah. Rumah juga bersifat sebagai tempat berteduh dan menjadi tempat berlindung. Rumah juga tempat yang dipercaya dan memiliki fondasi yang kuat karena ada di antara tanah dan langit (hlm. 163).

Semakin banyak ruangan dan tempat berlindung, maka sebuah rumah lebih hangat. Sebuah teori bernama *buzzing household* mendeskripsikan sebuah rumah

kecil yang terisi penuh oleh orang, yang sering beraktivitas, sehingga rumah tidak pernah diam dan hampa (hlm. 164). Bertolak belakang dengan rumah yang hangat adalah rumah yang seram. Rumah yang seram bisa hampa ataupun terisi, namun tidak ada hubungan dengan karakter yang tinggal di rumah secara langsung. Rumah seram adalah simbol untuk penjara, ataupun tempat yang tidak bebas untuk seorang karakter sebagai individu (hlm. 166-167).

Jalanan adalah sebuah struktur buatan manusia, dan dapat menjadi sebuah simbol untuk perjalanan atau petualangan. Jalanan seperti mengikuti alur cerita yang linear, karena perkembangan cerita berjalan seiring jalanan. Selain itu, jalanan sering digunakan untuk menggambarkan keberanian seorang karakter yang ingin mencari antara kebutuhan atau keinginannya. Terkadang, jalanan digunakan sebagai rute untuk kembali ke rumah, dimana sebenarnya apa yang dibutuhkan oleh karakter ada di rumah. Perjalanan sendiri akan mengiringi perubahan yang dialami oleh karakter (hlm. 168).

##### 5. *Transportasi:*

Dalam sebuah dunia, transportasi menjadi elemen penting dalam membantu karakter utama. Transportasi adalah sebuah cara, sekaligus arena, yang digunakan karakter utama untuk berkendara. Namun, transportasi juga dapat menjadi sebuah cara untuk membawa lawan cerita ke tujuan sama yang ingin dicapai oleh karakter, karena transportasi mudah dan cepat untuk diakses (hlm. 160).

##### 6. *Akses Antara Dua Dunia:*

Dalam cerita fantasi, seringkali ada dua dunia sangat berbeda, dan harus dapat diakses. Terkadang akses ini digunakan saat dua dunia sangat berbeda; bukan hanya sekedar pergi ke suatu lokasi yang dapat diakses dengan berjalan kaki. Akses ini tidak hanya digunakan oleh karakter untuk memulai petualangan, namun juga sebagai transisi antar dua dunia bagi penonton. Akses sendiri akan berlaku sebagai tempat yang berbeda dengan realitas, dan mulai memiliki elemen-elemen yang unik, berbeda, dan tidak biasa (hlm. 175-176).

#### 7. *Peralatan (Teknologi):*

Sebuah dunia dapat memiliki peralatan atau teknologi yang unik bagi dunia itu sendiri. Alat yang digunakan bukan hanya sekedar alat untuk membantu naratif cerita, namun dapat mencerminkan sebuah sistem dalam dunia. Alat dapat memiliki daya kekuatan, walaupun tidak terlihat sangat penting saat digunakan oleh karakter. Seringkali, alat pun dapat digunakan oleh karakter sehingga menjadi sebuah identitas bagi karakter tersebut (hlm. 176-177).

#### 8. *Waktu:*

Elemen yang paling penting adalah waktu. Waktu dapat menggunakan masa lalu, masa depan, musim, liburan atau ritual. Saat menulis tentang masa lalu, penulis membuat sebuah perspektif baru yang dapat dimengerti dan dicerna oleh penonton. Sama dengan menulis masa depan, penulis membuat perspektif apa yang mungkin terjadi di masa depan, namun tetap dengan perspektif yang dapat dimengerti oleh penonton (hlm. 184-185).



Sebuah cara yang paling terlihat dalam film adalah elemen musim. Musim memiliki siklus dan dapat mencerminkan perkembangan karakter dan cerita. Dapat juga dibuat sebaliknya, dimana musim mencerminkan bagaimana tidak ada perubahan. Selain itu, musim juga dapat digambarkan sebagai musim kehidupan, dari awal kehidupan sampai kematian. Jika mengikuti empat musim, setiap perubahan cerita dapat mengikuti setiap pergantian musim, seperti, masalah karakter muncul saat musim gugur, namun resolusi dapat terjadi saat musim panas (hlm. 185-186).

Ritual atau liburan dapat digunakan untuk menandakan waktu. Setiap ritual memiliki unsur kebutuhan dan aksi tersendiri, yang dapat muncul secara visual. Ritual dapat digunakan untuk menceritakan waktu, namun juga harus memasukkan filosofi dibalik ritual supaya memperkaya cerita (hlm 186).

#### 9. *Miniatur:*

Miniatur adalah sebuah teknik yang digunakan untuk menerapkan sebuah sistem masyarakat besar dalam kemasan yang lebih kecil. Miniatur berlaku dalam semua ruang buatan manusia, dan dapat terlihat secara keseluruhan oleh penonton, sehingga dapat dimengerti tanpa melihat keseluruhan (hlm. 172). Miniatur seperti simbol untuk menjelaskan bagaimana sebuah dunia bekerja, seperti yang disebut oleh Truby, *subworld*. Namun ini tidak hanya berlaku secara dunia dan apa yang terlihat, namun harus berbobot secara nilai cerita (hlm. 173).

#### 10. *Simbol:*

Truby menuliskan bahwa elemen simbol penting bagi cerita. Sebuah simbol dapat digunakan untuk menyatakan pesan tersirat berdasarkan cerita, ataupun karakter. Simbol harus dapat memiliki arti bagi penonton, sehingga saat simbol digunakan, maka penonton dapat mengartikan sesuatu dari simbol tersebut. Simbol pun tidak dapat berdiri sendiri tanpa berhubungan dengan beberapa objek lainnya, dan juga tema besar cerita. Simbol pun harus dapat memiliki hubungan dengan karakter, seperti bagaimana simbol dapat menggambarkan karakter (hlm. 221). Selain itu, simbol dapat menjadi bagian besar dan penting bagi dunia cerita.

Simbol dapat memiliki hubungan erat dengan apa yang sudah diciptakan secara dunia dalam cerita. Seperti teori mengenai waktu, teknologi, dan ruang buatan manusia, dapat menjadi bagian dari simbol dalam dunia cerita. Hal ini memiliki hubungan yang lebih erat dengan keseluruhan dan juga kesinambungan cerita. Simbol pun dapat mencerminkan keseluruhan dan bagaimana dunia berfungsi (hlm. 236-237).

Sebuah simbol tidak harus memiliki fungsi yang sama selama cerita berjalan. Simbol dapat digunakan oleh penulis untuk membuat penonton tidak menduga atau berekspektasi hal yang sama dari simbol yang sama. Penulis dapat merubah arti dari sebuah simbol ataupun menggunakan simbol sehingga menghasilkan sebuah konteks yang berbeda. Teknis ini dapat merubah suasana keseluruhan cerita, sebagai *twist* (hlm. 247). Perubahan ini juga dapat berhubungan dengan perubahan dari karakter sendiri, sehingga ada perubahan dari awal sampai akhir cerita.

### 11. Perubahan Karakter dengan Dunia Cerita:

Truby menjelaskan bahwa sosok karakter terbangun oleh kebutuhan dan keinginan, yang seiring berjalannya waktu, dapat berubah. Perubahan dapat terjadi, seperti apa yang diinginkan di awal berubah menjadi sebuah perubahan karakter yang positif, ataupun negatif. Perubahan ini dapat juga berjalan sesuai dunia, seperti karakter yang pada awal berada di posisi yang bebas, namun pada akhirnya terperangkap dalam dunia yang lebih tidak ideal (hlm. 181-182).

Salah satu teori perubahan adalah *Slavery to Temporary Freedom to Greater Slavery or Death* untuk karakter dan juga dunia cerita. Teori tersebut memiliki dua dunia yang memiliki perbedaan, dimana dunia pertama adalah tempat yang sangat tidak ideal bagi karakter, kemudian dunia kedua adalah tempat yang sangat berbeda dan ideal bagi karakter, namun sebenarnya adalah tempat yang lebih buruk untuk karakter (hlm. 183).

Selain itu, nasib karakter bergantung pada karakter sendiri, bukan hanya pada dunia. Jika karakter berada di situasi yang tidak ideal, maka sebenarnya bukan hanya karena aspek atau elemen luar, namun karena kelemahan dan kondisi psikologis (hlm. 178). Dampak atas apa yang terjadi terhadap karakter meliputi segala aspek dari dirinya sampai hubungan dengan elemen di luar. Dalam dunia cerita, dunia pun berubah saat ada perubahan karakter, karena perubahan dunia adalah visualisasi perubahan karakter.

### **2.3. Tradisi Tionghoa**

Tradisi Tionghoa memiliki berbagai unsur kepercayaan yang berlaku dalam kekeluargaan. Antara berbagai tradisi adalah pemujaan leluhur, *Ceng Beng*, dan kepercayaan dunia setelah kematian.

#### **2.3.1. Pemujaan Leluhur**

Menurut Dorothy Perkins (seperti dikutip Danandjaja, 2007), pemujaan leluhur menjadi unsur penting dalam kepercayaan Tionghoa yang sangat mendasar. Ikatan keluarga dengan leluhur sangat kuat. Ulasan mengenai pentingnya pemujaan leluhur dari Hsu, O'Connor, & Lee (2009), menyatakan bahwa pemujaan leluhur berkaitan dengan definisi keluarga, yang dianggap sebagai pilar berbagai aspek seperti penyembahan, ekonomi, dan dukungan moral bagi orang Tionghoa (hlm. 154).

Dalam melaksanakan ritual pemujaan leluhur, kerabat yang masih hidup harus memberi sesajian sebagai bentuk persembahan, seperti makanan, lilin, dupa, arak, dan bunga. Praktik sesajian biasa dilaksanakan oleh keluarga atau klan yang masih hidup, dan juga menjadi suatu tanda penghormatan kepada leluhur. Danandjaja juga menuliskan kalau nasib arwah kerabat bergantung pada pemberian sesajian, karena arwah kemungkinan berubah menjadi arwah jahat yang mengganggu manusia dan tidak memiliki tempat tinggal (hlm. 259).

#### **2.3.2. Ceng Beng**

Arti dari *Ceng Beng* sendiri, menurut David Kwa (seperti dikutip Santosa, 2012), adalah untuk kepentingan kerabat dan leluhur berkumpul (hlm. 67-68). Kegiatan

*Ceng Beng*, sesuai yang dinyatakan oleh Brigjen Tedy Jusuf (seperti dikutip Danandjaja, 2007), dilaksanakan setiap tahunnya, selama sepuluh hari sebelum dan sesudah 5 April, untuk membersihkan kuburan leluhur dan memberi persembahan (hlm. 381). Proses ritual memberi persembahan adalah membakar kertas *joss*, yaitu barang-barang manusia dalam bentuk kertas seperti tas, handphone, uang, rumah, dsb. Barang-barang tersebut dipercaya dapat muncul di alam baka membekali arwah leluhur (hlm. 350). Arwah leluhur juga dipercaya akan turun ke kuburan saat keluarga berziarah, untuk ikut berkumpul.

Setelah ritual *Ceng Beng* selesai, sebuah kertas kuning panjang diletakkan di atas kuburan. Kertas kuning adalah tanda bahwa kerabat telah berziarah ke makam leluhur. Jika sebuah kuburan tidak didatangi, maka pengurus tanah makam yang mendoakan dan beri persembahan, namun kertas kuning tidak diletakkan di atas kuburan (hlm. 381).

### **2.3.3. Dunia Setelah Kematian dalam Kepercayaan Tionghoa**

Apa yang diperbuat dalam masa kehidupan seseorang dapat menentukan nasib arwah di alam baka, mau itu baik ataupun buruk. Jochim (2003) menuliskan bahwa alam baka Tionghoa dipercaya menyerupai dunia manusia, dimana arwah tidak hanya butuh uang dan kebutuhan sehari-hari dari kerabat yang masih hidup, namun dapat bekerja juga untuk meningkatkan kehidupannya di hirarki alam baka (hlm. 158-159). Kepercayaan Tionghoa juga mengilustrasikan bahwa alam, atau dunia, setelah kematian memiliki sistem birokrasi bernama *Ten Courts of Hell*. Menurut Teiser (1996), sistem *Ten Courts of Hell* mengacu pada hirarki dewa-

dewa Tionghoa, dimana beragam dewa dapat menghakimi nasib arwah-arwah berdasarkan perbuatannya selama masa hidupnya (hlm. 33).

Menurut Jochim, kepercayaan mengenai konsep *Ten Courts of Hell* mengacu kuat pada hukum karma (hlm. 160). Apa yang dilakukan oleh seseorang dalam hidupnya dapat tercermin di kehidupan alam baka. Namun, nasib arwah tidak akan selalu terpuruk, karena dapat dibantu oleh kerabat yang masih hidup. Dengan bantuan kerabat yang masih hidup, nasib arwah pun dapat meningkat, sehingga mereka tidak menjadi arwah kelaparan (*egui*), dan sebaliknya, arwah leluhur dapat membantu meningkatkan kehidupan kerabatnya (hlm. 159). Sistem *Ten Courts of Hell* pun memiliki sistem birokrasi yang mirip seperti sistem birokrasi pada umumnya, dimana berkomunikasi dengan pejabat harus melalui pegawai, dengan mengisi berbagai macam formulir, dsb, (hlm 28).

UMMN