

1. LATAR BELAKANG

Salah satu jurnal karya McCabe dan Peterson (1984), keduanya menjelaskan bahwa sebuah cerita harus mempunyai struktur, dan setelah memperkenalkan karakter, diperlukanlah “*problem solving episodes*”. Episode-episode yang dimaksud berguna untuk membuat sang karakter terus bergerak untuk meraih *goal* mereka. Weiland (2016) menulis di bukunya bahwa sebuah struktur cerita berbasis dari aksi dan reaksi para karakternya, dan pula, bahwa struktur cerita digabungkan dengan adanya karakter di sebuah cerita (McKee, 1998).

Satu hal yang seringkali digunakan untuk menulis sebuah cerita adalah teori 3 babak. Dalam banyak cerita, tiga babak menjadi populer sebagai patokan pembuatan cerita melalui buku oleh Syd Field yaitu *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (2005). Field menjelaskan beberapa esensial teori tiga babak yaitu pengenalan karakter dan *inciting insident (act 1)*, cerita dan *midpoint (act 2)*, dan konklusi (*act 3*). Walaupun teori tiga babak sering digunakan untuk membuat sebuah kisah, teori ini bukan satu-satunya yang dapat digunakan, dan ada banyak contoh struktur cerita yang menggunakan lebih dari tiga babak, seperti *Freytag’s Pyramid*, yang di kembangkan oleh Gustav Freytag.

Teori tiga babak, walau sudah menjadi sebuah patokan yang populer dan standar di dunia penceritaan di dunia barat, terdapat pula sebuah struktur naratif yang populer digunakan di Jepang, dan menjadi standar penulisan cerita di negeri ini. Struktur cerita ini adalah *kishōtenketsu*. Dalam manga Jepang, *comic-strip* empat panel (*yonkoma*) yang dibaca dari atas ke bawah ini biasanya digunakan untuk cerita pendek. Komik empat panel di Jepang memiliki struktur *kishōtenketsu* yang mewakili karakter kanji Jepang yang terkenal (Mori, et al., 2019).

Kishōtenketsu adalah jenis struktur naratif yang pertama kali muncul dalam puisi Tiongkok klasik, namun dengan berjalannya waktu, berkembang menjadi sebuah metode struktur cerita yang seringkali digunakan di pembuatan cerita di Jepang dan Korea. *Kishōtenketsu* dapat disebut unik karena struktur cerita ini

dikarakterisasikan dengan sedikitnya sebuah konflik di awal cerita (Arnavas & Bellini, 2023).

Jika naratif *Hero's Journey* menggunakan struktur dengan tiga babak, *Kishōtenketsu* mencakup empat bagian: *ki*, situasi awal; *shō*, perkembangan awal situasi tersebut; *ten*, "twist" atau penyimpangan; dan *ketsu*, menyatukan segala sesuatu untuk mencapai sebuah kesimpulan. Dalam makalahnya yang sama, menyorotkan bahwa yang sangat membingungkan dari sudut pandang barat adalah penggunaan *ten* dan *ketsu* (Arnavas & Bellini, 2023).

Dalam skripsi penciptaan ini, yang ingin peneliti terapkan adalah teori empat babak dalam naskah yang peneliti tulis yang berjudul *Car Wash*. Dalam hal ini, peneliti ingin mengarahkan pembahasan pada unsur cerita yang berfungsi untuk membuat sebuah *twist* di klimaks cerita. Film Pendek *Car Wash* adalah sebuah film yang menceritakan kisah lima kawan yang bekerja di tempat cuci mobil di kota fiktif bernama kota Ciwastra. Kota yang mereka huni adalah kota yang rusak, korup, dan penuh kekerasan. Bisa dilihat dari situasi dan kondisi hidup para kawan ini. Dalam Kisah ini, keempat dari lima kawan harus mencari tahu yang mana diantara mereka yang membunuh salah satu kawan mereka, Sang Bos. Karakter utama, Mira harus mencoba untuk menjadi pemimpin dan mencoba memediasi teman-temannya yang lain untuk memecahkan kasus ini. Dengan demikian, skripsi ini akan membahas penerapan teori empat babak *kishōtenketsu* dalam penulisan naskah *Car Wash*.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana struktur cerita dan *character arc* dapat diterapkan dalam pembentukan cerita pada naskah *Car Wash*?

1.2.BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam beberapa *scene* pada naskah film *Car Wash* berkaitan dengan struktur empat babak *kishōtenketsu* . Beberapa *scene* yang dibicarakan