

dalam penelitian adalah *scene* ke-1 sampai ke-5 (*ki*), *scene* ke-6 sampai ke-16 (*shō*), *scene* ke-19 (*ten*), dan *scene* ke-21 (*ketsu*).

### 1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan meneliti cara membuat cerita yang menarik menggunakan struktur *kishōtenketsu* .

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1. LANDASAN TEORI

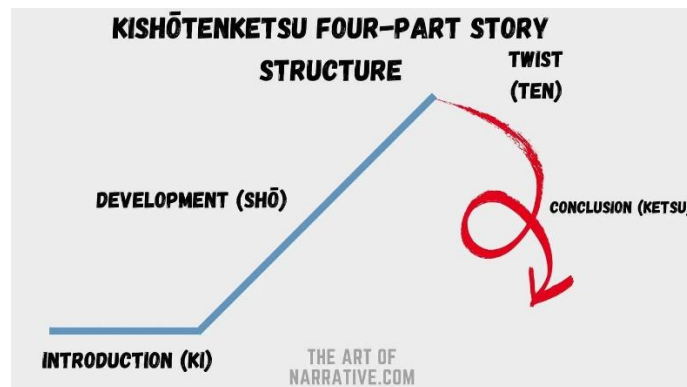
Teori utama adalah *kishōtenketsu* , sebuah teori struktur cerita dari Asia Timur, khususnya di Jepang. *Kishōtenketsu* adalah sebuah struktur naratif yang mempunyai empat babak dibandingkan tiga yang biasa ditemukan di film-film barat. Teori pendukung adalah teori *character arc* yang dibahas lebih dalam di buku oleh Weiland (2017).

### 2.2. KISHŌTENKETSU

*Kishōtenketsu* adalah bentuk struktur cerita yang seringkali digunakan oleh Masyarakat Jepang, Tiongkok, dan Korea dalam pembuatan cerita. Selain struktur *mainstream* di dunia perfilman barat, *kishōtenketsu* menggunakan empat babak dibandingkan tiga. Ciri-ciri khusus *kishōtenketsu* adalah ketiadaan konflik atau sedikitnya konflik di awal cerita. Namun bukan diartikan bahwa cerita tidak mempunyai konflik atau *inciting incident*, namun konflik dalam struktur ini tidak secara langsung ditulis di teorinya, dengan ini, *kishōtenketsu* lebih fokus kepada pembangunan dan perkembangan karakter selama cerita berjalan.

Populernya *kishōtenketsu* dimulai dengan adanya komik Jepang yang disebut *Manga*. Dalam makalah yang berjudul *The Secret Art of Comedy Manga* (Dewi, et al.), di mana para penulis mengutip McCloud (2006), manga dapat dikarakterisasi dengan perbedaan drastic dibandingkan komik Amerika. Manga dikenal dengan

adanya emosi yang lebih tinggi dalam gambar-gambar dan ilustrasiya, *genre maturity*, dan gambar-gambar *ambience* yang tanpa dialog (McCloud, 2006)



Gambar 1. Gambaran Struktur Kishotenketsu

(Sumber: The Art of Narrative)

*Kishōtenketsu* dibagi menjadi empat babak yaitu babak introduksi (*ki*), perkembangan (*shō*), *plot twist* (*ten*), dan penutup (*ketsu*). Struktur *kishōtenketsu* menjadi format struktur yang dipopulerkan dengan komik Jepang yaitu manga, lebih tepatnya lagi adalah *yonkoma*. Format komik *yonkoma* terkenal mempunyai empat panel yang biasanya menceritakan *Kisah-Kisah* komedi. Seperti yang sudah dijelaskan, *kishōtenketsu* berbeda dari struktur barat dengan karena ketidakadaanya konflik di awal cerita (Arnavas & Bellini, 2023).

*Kishōtenketsu* berawal sebagai metode penulisan untuk manga Jepang, khususnya jenis manga empat panel yang bergenre komedi yang disebut dengan *yonkoma*. Seperti yang dijelaskan diatas, *kishōtenketsu* tak hanya dapat digunakan dalam cerita-cerita thriller, namun juga dapat digunakan dalam berbagai macam cerita. Contoh *kishōtenketsu* yang ada dalam industri media adalah gim *Final Fantasy*. Penceritaan dalam seri *Final Fantasy* berakar pada tradisi *kishōtenketsu* di timur, sebuah struktur cerita empat bagian yang terdiri dari pengenalan-pengembangan-pelintiran-kesimpulan, atau *ki-shō-ten-ketsu*. Format ini menekankan pengembangan karakter dengan menghabiskan banyak waktu untuk mengeksplorasi sejarah dan motivasi mereka sebelum membuat konflik yang lebih besar (Anatone, 2023).

Meskipun wacana akademis berbahasa Inggris maupun Indonesia seputar *kishōtenketsu* masih terbatas, para penulis, penggemar, dan perancang *video game* telah mendiskusikan pentingnya *kishōtenketsu* dalam berbagai tingkatan yang berkaitan dengan media Jepang. Penulis manga Hirohiko Araki, penulis *Jojo's Bizarre Adventure* (1987) membahas pula mengenai pengaruh *kishōtenketsu* dalam penceritaannya, dan menggambarkan struktur tersebut sebagai "fondasi dari setiap manga pertarungan shonen di mana protagonis menghadapi dan mengalahkan lawan mereka." Dia memberikan contoh novel "*The Key*" karya Junichiro Tanizaki (1956), sebuah novel yang ditulis dalam bentuk buku harian tentang masalah perkawinan pasangan. Tidak seperti kebanyakan struktur narasi Barat, cerita ini tidak memiliki konfrontasi, dan menggantikan "klimaks→aksi yang jatuh" dengan *twist* yang tak terduga yang tidak pernah benar-benar memberikan penutupan.

### 2.3.CHARACTER ARC

*Character driven stories* adalah kisah-kisah yang tertulis yang digerakan oleh karakternya dibandingkan dengan plot yang menggerakkan cerita. Menurut Brahman dan Huang (2021) dalam tesisnya, Sebuah cerita yang didorong karakter bertujuan untuk mengetahui lebih banyak mengenai karakter tersebut, mulai dari persona, keinginan, hubungan mereka dengan orang lain, emosi, dan lain sebagainya.

Menurut Weiland (2016), dalam bukunya; *Creating Character Arcs*, dia menjelaskan bahwa karakter dan *plot* dari cerita tidak boleh dipisahkan dan McKee (1998), berkata bahwa karakter dan struktur cerita adalah satu hal yang sama, dan mereka memang harus digabungkan dan keduanya sama pentingnya. Dalam bab yang sama pada bukunya, *major plot point* terhubung dengan aksi dan reaksi dari para karakter. Untuk mengembangkan cerita, karakter memerlukan beberapa hal, yaitu, sebuah *arc*, *wants*, dan *needs*. Ketiga hal ini penting untuk mengetahui alur cerita. *want*, adalah sebuah kebohongan yang para karakter percayai dimana mereka kira, dengan *want* mereka, hidup akan baik-baik saja. Melainkan *need* yaitu sebuah kebenaran yang sang karakter harus terima, dan perjalanan dan perubahan para karakter inilah yang disebut *arc* yang bisa berbentuk negatif, atau positif. *Arc* positif