

2. STUDI LITERATUR

1. Teori utama pada penelitian ini adalah mengenai elemen dialog pada penceritaan
2. Teori pendukung pada penelitian ini adalah *genre* komedi berdasarkan *element of surprise dan superioritas*



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.1. DIALOG

Menurut Howard & Mabley (2011) salah satu elemen kunci dalam penulisan cerita yang efektif yaitu dialog, karena dialog dapat digunakan dengan baik untuk mengembangkan karakter, memajukan plot dan menyampaikan tema. Alasan utama mengapa penulis skenario pemula membuat naskah yang panjang dan kurang menarik adalah karena kurangnya pemahaman mereka tentang teknik kompresi dialog, yang memungkinkan untuk menyampaikan beberapa konsep sekaligus dengan efektif. Dialog yang berkualitas memberi kesempatan bagi aktor untuk berpartisipasi dalam memperkuat niat penulis skenario serta menerangi jalannya cerita dengan pemahaman mereka tentang karakter secara mendalam (hlm 84).

Seorang penulis naskah harus mempertimbangkan semua yang harus dicapai, karena dialog membawa beban yang luar biasa seperti dialog harus mampu mencerminkan karakter pembicara, Dialog dalam skenario harus mempertahankan keunikan gaya pembicara, sambil tetap sesuai dengan keseluruhan gaya skenario, kalimat dalam dialog juga harus mampu mencerminkan suasana hati pembicara dan memberikan wawasan ke dalam kehidupan batinnya, dialog harus mengungkapkan motivasi atau usaha pembicara untuk menyembunyikan motivasinya, dialog harus mencerminkan hubungan antara pembicara dengan karakter lainnya, dialog juga harus berfungsi sebagai penghubung, yang dimana dialog tumbuh dari pidato atau tindakan sebelumnya dan mengarah ke tindakan selanjutnya, dialog harus memajukan plot dan tindakan cerita, terkadang dialog harus menyampaikan informasi atau eksposisi, dialog juga seringkali memberikan petunjuk tentang apa yang akan terjadi selanjutnya, dan yang terakhir dialog harus jelas dan dapat dipahami oleh audiens. (Howard & Mabley, 85)

Menurut Truby (2008) Dialog merupakan salah satu alat untuk menggunakan deskripsi setelah menyusun adegan cerita. Didalam penulisan naskah Dialog seringkali menjadi salah satu aspek dalam penulisan yang sering disalah pahami. Salah satu kesalahpahaman yang umum terkait dengan peran

dialog dalam narasi adalah kecenderungan penulis untuk menempatkan terlalu banyak beban pada dialog, yang seharusnya merupakan tanggung jawab dari struktur cerita. Hal ini sering menghasilkan dialog yang terasa kaku, dipaksakan, dan tidak alami. Dialog yang baik selalu lebih cerdas, lebih lucu, dan lebih metaforis, dan lebih baik argumentasinya dibandingkan dalam kehidupan nyata (hlm. 376).

Dialog dapat dipandang sebagai bentuk musik dalam konteks narasi. Seperti musik, dialog merupakan komunikasi yang diatur oleh ritme dan nada. Dialog yang efektif sering kali memadukan beberapa elemen sekaligus, mirip dengan komposisi musik yang menggabungkan berbagai trek secara bersamaan. Masalah yang sering dihadapi oleh penulis adalah mereka cenderung menulis dialog dengan fokus hanya pada satu aspek, seperti "melodi", yang mengarah pada dialog yang hanya menjelaskan peristiwa dalam cerita. Namun, dialog yang unggul seharusnya bukan hanya melodi tunggal, melainkan simfoni yang terdiri dari beberapa elemen yang bisa mendukung dialog pada cerita, yaitu *Goal*, *Conflict*, *Plan*, *Twist* dan *Endpoint* (GCPTTE). Truby mengembangkan kerangka kerja tersebut untuk membantu penulis membangun cerita yang kuat dan menarik (hlm. 377).

2.1.1 CONFLICT

Menurut Truby (2008), Konflik dianggap sebagai elemen penting dalam dialog. Menurut Truby, konflik dalam dialog terjadi ketika dua atau lebih karakter memiliki tujuan, keinginan, atau nilai-nilai yang bertentangan. Selain menciptakan ketegangan yang penting dalam narasi, konflik dalam dialog juga membantu mengungkapkan karakter secara lebih dalam. Truby menyatakan bahwa sumber konflik dalam dialog dapat berasal dari berbagai aspek, termasuk perbedaan pandangan, kebutuhan yang saling bertentangan, atau pertentangan antara karakter. Kehadiran konflik yang kuat dalam dialog memungkinkan pengembangan karakter yang lebih baik, menghasilkan ketegangan yang menarik, dan memajukan alur cerita (hlm. 387).

Dalam membuat penulisan yang berkualitas, terdapat fondasi penting dari semua penulisan drama yang baik, Field (2018) menjelaskan bahwa konflik merupakan salah satu fondasi penting tersebut. Semua cerita drama melibatkan konflik; tanpa konflik, tidak akan ada peristiwa yang terjadi; tanpa peristiwa, tidak akan ada karakter yang terbentuk; tanpa karakter, tidak akan ada narasi yang berjalan; dan tanpa narasi, tidak akan ada dasar untuk menulis skenario. Konflik dapat berupa berbagai situasi: pertarungan fisik, pertentangan verbal, konfrontasi emosional, atau bahkan adegan kejar-kejaran. Itu bisa melibatkan ketakutan akan kegagalan atau keberhasilan, dilema, atau rintangan. Terpenting, konflik bisa berasal dari aspek emosional, fisik, atau mental, dan variasi ini tidaklah menjadi masalah. Menurut Field, konflik dalam dialog adalah bentuk ketegangan atau pertentangan yang terjadi antara karakter dalam percakapan mereka. Maka dari itu dialog merupakan elemen penting yang harus dipertimbangkan dan dikembangkan dengan baik dalam penulisan skenario untuk menciptakan cerita yang kuat dan menarik (hlm. 246).

Elemen penting yang menciptakan ketegangan dan memacu perubahan dalam cerita disebut konflik menurut. Konflik dapat muncul dari faktor-faktor eksternal, internal karakter, atau dari interaksi yang kompleks antara kedua faktor tersebut. Konflik dijabarkan dengan adanya konflik eksternal, konflik internal, dan konflik eksternal internal. Dalam semua situasi tersebut, Konflik juga bisa terlihat dalam perbedaan antara "benar vs salah" atau dalam hal kerumitan dan relatifnya sifat manusia (Rabiger, hlm 34).

2.1.2 TWIST

Truby (2008) mengungkapkan *twist* dalam dialog adalah momen di mana cerita atau percakapan mengalami perubahan yang tidak terduga atau mengejutkan. Truby menekankan bahwa *twist* yang efektif dalam dialog haruslah terjalin secara alami dengan alur cerita dan karakter. *Twist* tersebut sebaiknya tidak terasa dipaksakan atau bertentangan dengan perkembangan karakter atau alur cerita yang

telah diatur sebelumnya. *Twist* dalam dialog harus memberikan kejutan yang menarik bagi pembaca atau penonton, sambil tetap sesuai dengan kepribadian dan motivasi karakter yang terlibat (hlm. 374).

Menurut Synder (2018), *twist* merupakan salah satu elemen penting dalam pembangunan cerita yang menarik. *Twist* yang berhasil dapat menambah dinamika cerita, dan meningkatkan daya tarik naratif. *Twist* harus relevan dengan cerita dan tidak boleh terasa dipaksakan, dan *twist* yang efektif harus mengubah arah cerita secara signifikan, membuka jalan untuk konflik baru atau memberikan pemahaman baru tentang karakter atau situasi. Inilah perjuangan universal yang selalu diperjuangkan oleh para pendongeng yang baik (hlm. 21).

2.1.3 ENDPOINT

Menurut Truby (2008), salah satu strategi yang sangat berharga dalam semua proses penulisan karya fiksi adalah memulai dengan memahami titik akhir cerita, karena setiap narasi melibatkan perjalanan perkembangan yang dialami oleh karakter, yang mungkin melibatkan perjalanan fisik atau tidak. Seperti halnya perjalanan apa pun, sebelum anda dapat mengambil langkah pertama, anda akan berjalan berputar-putar atau mengembara tanpa tujuan. Saat menulis sebuah dialog, penulis harus mengetahui *endpoint* dari keinginan karakter, karena *endpoint* memberikan garis dialog untuk adegan tersebut, karena jika tidak akan menggantung. Truby menekankan pentingnya menjaga konsistensi karakter dan alur cerita saat mencapai titik akhir percakapan atau dialog (hlm. 377).

Menurut McKee (2020), *Endpoint* merupakan salah satu bagian penting dari struktur cerita. Menurut McKee *endpoint* dari cerita merupakan semua elemen plot dan konflik yang mencapai resolusi. Ini adalah momen di mana semua pertanyaan yang dihadapi oleh karakter utama dijawab, dan konflik utama dalam cerita diselesaikan. *Endpoint* sering kali menjadi momen yang paling dramatis, emosional, atau signifikan dalam cerita (hlm. 303).

2.2. GENRE KOMEDI

Menurut Kaplan (2018), secara khusus, komedi menceritakan tentang kebenaran manusia. Komedi adalah seni yang menceritakan kebenaran tentang bagaimana rasanya jadi manusia. Dalam *genre* komedi, terdapat refleksi terhadap sisi kemanusiaan kita yang kompleks dan kesalahan yang kita buat, serta realitas hidup yang konyol dan menyedihkan, tanpa menolak keduanya. Esensi komedi terletak pada kemampuannya untuk mencintai dan menerima sifat kemanusiaan tanpa perlu menghakimi. Komedi menggambarkan perjalanan seorang individu biasa yang berjuang menghadapi rintangan yang tidak terhindarkan dengan keterampilan dan alat yang terbatas, namun tetap mempertahankan harapan. (hlm. 18)

Menurut Helitzer (2016), komedi merupakan seni yang membuat orang tertawa tanpa membuat mereka muntah. Kreativitas merupakan kunci mesin komedi, yang dimana hal tersebut tidak akan terjadi berbalik tanpa imajinasi yang tak terkendali. Komedi sangat mengontrol pembaca untuk tertawa, dan ketika terdengar gelombang tawa kembali ke arah penulis, maka itulah yang penulis sebabkan (hlm. 7).

2.2.1 ELEMENT OF SURPRISE

Menurut Kaplan (2018), Salah satu aspek penting dalam menciptakan humor dan menjaga ketertarikan penonton dalam komedi adalah unsur kejutan (*element of surprise*). Dalam konteks komedi, unsur kejutan sering kali digunakan untuk memecah kebiasaan dan ekspektasi penonton, mengubah arah cerita, atau menghadirkan *twist* yang tidak terduga dalam situasi atau karakter (hlm. 113).

Menurut Helitzer (2016), Dalam konteks komedi, penting untuk menggali kebenaran yang sederhana di bawah alur cerita untuk mencapai efektivitas. Perlu diingat bahwa salah satu tujuan utamanya adalah untuk menciptakan momen kejutan atau disebut sebagai *Element Of Surprise*. *Element of Surprise* merupakan Sebuah teori dalam komedi mengusulkan bahwa kita cenderung tertawa ketika

dihadapkan pada situasi yang tak terduga dan cenderung menyembunyikan rasa malu kita sendiri. Kejutan muncul ketika ada perubahan mendasar dalam arah pemikiran atau tindakan yang bertentangan dengan harapan sebelumnya. Untuk mempertahankan unsur kejutan, penulis harus menghapus setidaknya satu petunjuk yang mencolok untuk menyesatkan pembaca, sehingga mendorong mereka menuju interpretasi yang salah (hlm. 92, 125, 335).

2.2.2 Superioritas

Menurut Kaplan (2018), Salah satu aspek penting yang mengacu pada unsur komedi adalah superioritas, yang merupakan salah satu dari beberapa teknik yang digunakan dalam pembuatan lelucon. Dalam *genre* komedi, superioritas dapat bermanifestasi melalui berbagai cara, misalnya dengan karakter yang menganggap dirinya lebih cerdas, berwibawa, atau berkuasa daripada karakter lainnya. Situasi di mana karakter merasa lebih unggul seringkali menjadi sumber humor, terutama ketika karakter tersebut menyadari bahwa kepercayaan diri mereka tidak selalu sesuai dengan kenyataan (hlm. 13).

Menurut Helitzer (2016), Superioritas merupakan kebutuhan yang mendalam dan konsisten dalam diri kita untuk merasa lebih unggul dari orang lain. Dalam banyak hal, humor memenuhi kebutuhan dasar ini. Namun, bahkan orang-orang yang dianggap lebih superior dari kita juga tidak luput dari dinamika ini. Kita cenderung menemukan kesenangan dalam mempublikasikan dan mengejek kekurangan yang dirasakan atau nyata dari orang-orang yang memiliki kekuasaan, kekayaan, ketenaran, kecerdasan, kekuatan fisik, atau pujian yang lebih tinggi. Semakin tinggi status sosial korban, semakin besar keinginan kita untuk menyeimbangkan status sosial tersebut. Tidak ada hal yang membuat seseorang merasa lebih unggul daripada mengejek kesalahan orang lain yang tidak masuk akal, dan mungkin itulah sebabnya kesalahan ketika dianggap sebagai sumber humor dan lelucon yang kaya dalam konteks saat ini. Oleh karena itu, tidak diragukan bahwa semua penonton dapat berpartisipasi dalam lelucon semacam itu (hlm. 23).