

2. STUDI LITERATUR

2.1. STRUKTUR FILM

Menurut *McKee* (2010), struktur merupakan dasar penceritaan dan merupakan sebuah serangkaian peristiwa kisah hidup tokoh yang disusun dalam urutan strategis. Pembuat cerita dapat memilih dan menyusun serangkaian peristiwa yang tertentu. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk membangkitkan sebuah emosi atau pandangan hidup.

McKee berpendapat bahwa “peristiwa” berarti perubahan untuk tokoh. Karena itu, setiap cerita harus memiliki *story event*; sebuah gerakan yang dapat menciptakan perubahan dalam situasi kehidupan tokoh yang diekspresikan dan dialami dalam bentuk *value*. Menurut *McKee*, setiap cerita harus mengandung *story values*; yang merupakan nilai kemanusiaan yang dapat dipahami secara universal. Nilai-nilai tersebut dapat berubah tergantung peristiwa cerita. Nilai tersebut dapat berubah dari positif ke negatif dan juga sebaliknya. Contoh *story values* adalah kehidupan dan kematian, keberanian dan ketakutan, kekuatan dan kelemahan & cinta dan benci.

Untuk film pada umumnya, penulis memilih 40 hingga 60 *story events* atau, seperti yang biasa dikenal sebagai *scene*; yaitu sebuah aksi melalui konflik dalam satu waktu dan ruang yang berperan dalam perjalanan perubahan karakter. Idealnya, setiap *scene* merupakan *story event*. Rangkaian *scene* kemudian dapat membangun sebuah *sequence*; yang merupakan kulminasi dari peristiwa cerita yang saling terkait karena berlangsung pada lokasi dan waktu yang sama. Lebih dari satu *sequence* kemudian membangun *act*; yaitu serangkaian *sequence* yang memuncak dalam adegan akhir yang menyebabkan perubahan besar dalam kehidupan tokohnya sendiri.

Serangkaian babak kemudian membangun sebuah cerita; yang merupakan satu peristiwa utama yang besar. Seperti simfoni yang berlangsung dalam tiga, empat, atau lebih gerakan, struktur cerita juga mengandung beberapa gerakan yang disebut babak atau *act*. *McKee* menjelaskan bahwa ada beberapa jenis struktur pembabakan

yang berbeda. Struktur yang paling umum dan paling sering digunakan dalam film *Hollywood* adalah, *three-act structure*. Struktur pembabakan tersebut merupakan fondasi banyak seni cerita selama berabad-abad. *McKee* menegaskan bahwa itu hanyalah fondasi, bukan formula yang wajib digunakan. Sebuah film juga dapat memiliki struktur Shakespeare yang menggunakan *five-act structure*, seperti *Four Weddings and a Funeral* (1994); atau *seven-act structure*, seperti *Raiders of the Lost Ark* (1981).

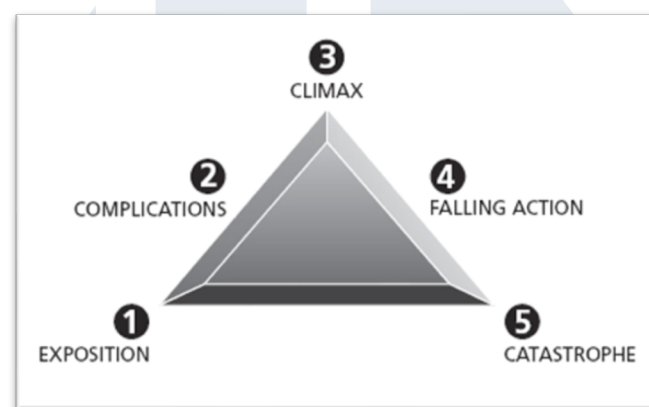
2.2. FIVE-ACT STRUCTURE

Yorke (2015) menjelaskan bahwa, ketika akhir abad pertama mendekat, seorang penyair Romawi bernama *Horace* memaparkan sebuah prinsip-prinsip struktur pembabakan dalam penulisan yang berjudul *Ars Poetica* (Seni Puisi); sebuah buku yang memberikan panduan tentang berbagai prinsip puisi dan drama yang bersifat tragedis. Di sini, dia telah menetapkan sebuah model penceritaan, yang pada nantinya dikenal sebagai *five-act structure*. Penyair lainnya seperti *Shakespeare*; telah terinspirasi oleh prinsip-prinsip tersebut, dan telah menggunakannya untuk banyak karya mereka yang bersifat tragis seperti *Romeo & Juliet*.

Yorke (2015) menerangkan bahwa ide-ide klasik selama periode Renaisans telah menyebabkan jenis struktur tersebut yang telah terlupakan untuk muncul lagi dengan cara besar. Orang pertama yang telah mengkodifikasi pola penceritaan tersebut adalah seorang novelis Jerman yang bernama, *Gustav Freytag*. Dalam bukunya, *Technique of the Drama*, yang dirilis pada tahun 1863, dia mengungkapkan sebuah gambaran *five-act structure* yang disebut *Pyramid Freytag*. Dari ini, sebuah bentuk yang jelas dapat terlihat untuk cerita yang menggunakan struktur pembabakan tersebut.

Yorke menambahkan bahwa, *five-act structure* juga dapat menyoroti cara kerja dan penyusunan drama dalam sebuah cerita. Titik tengah dalam struktur pembabakan tersebut menunjukkan kepada penulis sebuah bentuk jelas yang dapat dilihat dengan *Pyramid Freytag*. Dengan penerapan *five-act structure*, *Callaghan*

(2022) menambahkan bahwa alur cerita terbagi menjadi dua bagian yang jelas yaitu, dunia sebelum dan dunia sesudah. Dalam jenis struktur pembabakan tersebut, klimaks dianggap sebagai titik tengah cerita, bukan akhir. Oleh itu, bentuk *five-act structure* sangat cocok untuk cerita yang berakhir tragis. Ini karena klimaks seringkali merupakan momen ketika tokoh utama berhasil meraih apa yang selama ini ia perjuangkan; namun di paruh kedua cerita, penonton menyaksikan bagaimana dia menghancurkan kemenangannya sendiri dan akhirnya kehilangan segalanya.



Gambar 2.1 *Pyramid Five-Act Structure* oleh Freytag
(Sumber: Yorke, 2015)

Yorke menjelaskan bahwa ada lima tahap dalam setiap tragedi, yaitu, *exposition, complication, climax, falling action & catastrophe*. Dimulai dari babak pertama, di sini kita diperkenalkan pada protagonis, dan juga waktu dan tempat terjadinya cerita. Yorke menambahkan bahwa babak *exposition* juga berfungsi sebagai katalis untuk apa yang terjadi pada babak selanjutnya dan cerita secara keseluruhan. Dalam kata lain, penyebab konflik dan ketegangan dramatis juga ditunjukkan.

Dalam babak berikutnya yaitu, *complications*, perjalanan cerita menjadi lebih rumit. Keinginan antar tokoh berbenturan, intrik muncul, dan peristiwa melaju ke arah tertentu. Sebagai akibat, ketegangan meningkat, dan momentum terbentuk. Babak selanjutnya yaitu, *climax of the action* atau *midpoint* (titik tengah), menunjukkan perkembangan konflik mencapai titik puncaknya. Di sini

tokoh utama cerita berada di persimpangan jalan menuju kemenangan atau kekalahan. *Yorke* menambahkan bahwa *midpoint* berfungsi sebagai *truth* cerita. Ini berarti bahwa tokoh utama harus menerima kenyataan tentang dirinya sendiri yang belum pernah dia sadari sebelumnya.

Selanjutnya, *falling action*, menunjukkan konsekuensi dari babak sebelumnya, dan ketegangan meningkat karena harapan atau ketakutan palsu. Jika ceritanya bersifat tragedi, tokoh utama tampak dapat diselamatkan. Selain itu, *Yorke* menjelaskan bahwa *falling action* juga berfungsi sebagai titik krisis dalam cerita. Di sini, tokoh utama harus membuat keputusan; yaitu, apakah dia akan menerima perubahan dan berhasil merubahkan diri menjadi lebih baik, atau menolaknya dan gagal.

Dalam babak terakhir yaitu, *catastrophe*, konflik cerita terselesaikan. Ini bisa melalui sebuah bencana, kejatuhan tokoh utama, atau kemenangannya. Menurut *Yorke*, tokoh utama biasanya memasuki babak terakhir dengan satu tujuan yang jelas; yaitu untuk mengalahkan antagonis, memenangkan hadiah, atau mengatasi setan batin mereka.

