

mengatasi perasaan tersebut kita perlu merelakan atau menerima keadaan atau kenyataan atas rasa sedih yang kita alami. Proses ini, memerlukan waktu dan setiap orang memiliki waktunya masing-masing, bisa cepat atau lambat. Ketika seseorang sudah merelakan atau menerima keadaan tersebut, seseorang itu akan menemukan tujuan baru dan keinginan baru dalam hidup. Perilaku ini dapat ditunjukkan dengan teori *Five Stages of Grief* yang dikemukakan oleh Kübler-Ross. Dalam teorinya, ia mengemukakan ada lima tahapan seseorang ketika sedang berduka atau sedih, yaitu *Denial, Anger, Bargaining, Depression, dan Acceptance*.

Pada penulisan ilmiah ini, penulis akan membahas bagaimana teori *Five Stages of Grief* dapat digunakan dalam membuat struktur *plot* pada suatu film. Selain itu, perjalanan seseorang dalam mengatasi rasa sedih ini sangat berperan penting dalam perkembangan diri seseorang. Dan penulis menerapkannya pada karakter dalam film.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, terdapat rumusan masalah yang akan dibahas, yaitu: Bagaimana teori *Five Stages of Grief* dapat diterapkan pada struktur *plot* scenario film *Ondel-Ondel Ada Anaknya*?

1.2.BATASAN MASALAH

Penelitian ini akan dibatasi pada penerapan teori struktur *plot* cerita dengan teori *Five Stages of Grief* pada karakter Wahyu pada film pendek *Ondel-Ondel Ada Anaknya* pada *scene* 1, 2, 4, 5, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 17.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah bagi penulis secara khusus untuk menambah wawasan dan pengetahuan baru, mengenai teori *Five Stages of Grief* dan setiap aspek di dalamnya. Selain itu, penulis juga dapat mempelajari lebih dalam tentang penulisan skenario film, serta bagaimana menggabungkan antara teori psikologi dan teori film ke dalam sebuah karya. Bagi masyarakat dan pembaca, penulis harap

2. STUDI LITERATUR

2.1.LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama akan membahas mengenai tentang teori struktur *plot* dan teori *Five Stages of Grief*.
2. Teori pendukung akan membahas teori karakter dan *flashback* dalam film.

2.2.TEORI STRUKTUR

2.2.1 Teori Struktur Tiga Babak

Menurut Field (2005) Struktur cerita pada naskah membentuk keseluruhan *plot* menjadi suatu kesatuan cerita yang saling berhubungan (hlm. 20). Struktur ini dibagi menjadi tiga babak, yaitu *Act 1*, *Act 2*, dan *Act 3*. Pembabakan ini mempermudah penulis naskah untuk menentukan poin-poin penting dalam sebuah cerita. Field juga mengemukakan konsep sebuah *plot point* yang berarti setiap babak memiliki poin penting di akhir, sebelum berlanjut ke babak selanjutnya.

Beginning	Middle	End
Act I	Act II	Act III
3pp. 1-30	s.p.p. 30-90	=pp. 90-120
Set-Up	Confrontation	Resolution
f Plot Point 1		$?$ Plot Point 2

Gambar 2.1 Three Act Structure

(Field, 2005, hlm. 21)

1. Act I

Field menjelaskan bahwa *Act 1* merupakan set up atau beginning. Pada *Act 1* menjelaskan pengenalan karakter, latar, relasi karakter, status karakter, dan masalah utama yang terjadi pada karakter (hlm 23). *Act 1* ini menjadi bagian penting bagi *filmmaker* sebagai hook kepada

penonton. Jika penonton menangkap *hook* yang dirancang oleh *filmmaker*, maka penonton akan terus mengikuti perjalanan karakter sepanjang film.

2. *Act 2*

Act 2 adalah *middle* atau *confrontation*, dimana karakter utama berusaha untuk mencari solusi atas masalah yang dia hadapi. Karakter utama akan banyak memiliki *obstacle* atau rintangan dalam mendapatkan *wants*-nya (hlm. 25). Pada babak ini, karakter utama akan menyadari adanya *needs* yang nantinya akan menciptakan sebuah dilemma dimana karakter utama harus menentukan *wants* atau *needs*-nya. Di *act 2* menunjukkan bagaimana perkembangan dan jalan yang diambil oleh karakter utama dalam menggapai tujuannya.

3. *Act 3*

Act 3 adalah babak resolusi. Pada babak ini, menjadi titik puncak dari karakter utama apakah ia bisa mendapatkan *wants*-nya atau ia gagal untuk mendapatkan *wants*-nya (hlm. 26). Pada babak ini juga, karakter bisa menyadari *needs* atau apa yang ia butuhkan dalam hidupnya. Meskipun tidak sesuai dengan apa yang ia inginkan. Namun, *needs* dari karakter bisa menjadi suatu yang lebih baik dari apa yang diinginkan.

Field (2005) menjelaskan bahwa *Plot Point* merupakan sebuah kejadian yang mengubah arah cerita atau karakter. *Plot Point 1* menggerakkan *act 1* menuju *act 2* dan *Plot Point 2* menggerakkan *act 2* menuju *act 3* (hlm. 26). *Plot Point* memiliki tujuan penting dalam skenario yang menjadi sebuah perkembangan cerita dan menjaga alur tetap pada tempatnya. *Plot Point* tidak harus menjadi sesuatu kejadian yang besar tapi bisa juga sebuah pilihan yang dipilih oleh karakter (hlm. 27).

2.3. TEORI FIVE STAGES OF GRIEF

Kübler-Ross memperkenalkan teori *Five Stages of Grief* (Lima Tahap Kesedihan) dalam bukunya "*On Death and Dying*" pada tahun 1969. Dalam tahap teori ini, Kübler-Ross membagi menjadi lima tahapan, yaitu *Denial*, *Anger*, *Bargaining*, *Depression*, dan *Acceptance*. Teori ini memberikan penjelasan tentang lima tahap emosi yang biasa dialami seseorang saat menghadapi kematian atau kehilangan yang signifikan, seperti perceraian, kehilangan pekerjaan, atau kematian orang yang dicintai. Orang dapat bergerak maju-mundur di antara tahapan ini, karena tahapan ini tidak selalu terjadi secara linier atau dalam urutan yang tetap.

Tahapan-tahapan ini digunakan untuk mempelajari kehidupan orang-orang yang ditinggalkan (Kübler-Ross dan Kessler, 2014, hlm. 7).

Tahapan *Five Stages of Grief* antara lain sebagai berikut:

1. *Denial* (penyangkalan/penolakan)

Denial adalah situasi ketika seseorang menolak untuk menerima suatu kenyataan terhadap sesuatu hal yang membuatnya sedih dan/atau menyakitkan. Menurut Kübler-Ross (1965), *Denial* berfungsi sebagai penyangga setelah menerima berita tidak terduga, memungkinkan seseorang untuk menenangkan diri dan, seiring berjalannya waktu, memobilisasi pertahanan lain yang tidak terlalu radikal (hlm 35).

2. *Anger* (amarah)

Rasa marah akan muncul dari dalam diri seseorang yang dapat dilampiaskan kepada diri sendiri, orang lain, atau bahkan orang yang telah meninggal. Hal ini dilakukan seseorang untuk menyembunyikan kesedihan mereka dengan meluapkannya kepada sesuatu atau seseorang dalam bentuk amarah.

Menurut Kübler-Ross dan Kessler (2014), amarah adalah sesuatu yang bisa menjadi jangkar yang membangun struktur rasa hampa akibat kehilangan. Awalnya seperti tersesat di laut dengan tidak ada hubungan dengan orang lain. Kemudian, rasa marah akan keluar

kepada orang-orang sekitar dan amarah itu akan terus mengarah kepada orang lain (hlm. 15).

3. *Bargaining* (menimba/menawar)

Di tahap ini seseorang mulai bernegosiasi atau menimba kepada diri sendiri, dengan harapan dapat mengubah suatu kenyataan agar dapat memperoleh control diri atas hidupnya. *Bargaining* atau menawar dapat membantu untuk menghilangkan rasa sakit ataupun sedih.

Kübler-Ross dan Kessler (2014) menjelaskan bahwa tahapan ini adalah dimana seseorang terjebak di dalam sebuah labirin, dan menginginkan hidup kembali seperti semula. Biasanya akan dimulai dengan kalimat “kalau saja...”, misalnya seseorang berharap orang yang telah tiada kembali dan dia akan merubah sikapnya (hlm. 17).

4. *Depression* (depresi)

Seseorang akan mengalami depresi ketika orang itu mulai menyadari bahwa kesedihan atau kehilangan yang mereka alami adalah permanen, sehingga membuat munculnya kesedihan, putus asa, dan kehampaan. Tidak jarang, banyak orang menghindari orang lain, tidak melakukan aktivitasnya, dan mengisolasi diri.

5. *Acceptance* (penerimaan)

Fase ini adalah fase terakhir dimana seseorang sudah menerima kenyataan. Seseorang dapat menerima hal buruk memang terjadi dan bisa memahami arti dari sebuah kehilangan atau kesedihan. Hal ini membuat seseorang dapat menata kembali dan melanjutkan hidupnya.

2.4. TEORI KARAKTER

Teori Three Dimensional Character

Karakter adalah sebuah hal yang sangat esensial dalam sebuah karya seni. Dan sama seperti benda yang ada di dunia, manusia juga memiliki dimensinya tersendiri seperti, tinggi, lebar, dan kedalaman. Manusia memiliki dimensi, yaitu psikologi, sosiologi, dan fisiologi. Tanpa pengetahuan tentang tiga dimensi ini, kita tidak bisa menilai karakter manusia (Egri, 1965, hlm. 33).

Tiga dimensi karakter saling memiliki keterikatan satu sama lain. Jika hanya melihat dari fisiologi karakter, karakter tidak memiliki hubungan perjalanan dalam cerita, dan bagaimana reaksinya terhadap dunianya. Untuk melengkapi sebuah cerita, tidak hanya membuat sebuah karakter namun penting juga untuk membuat sebuah dimensi disekitar karakter kita agar dunia menjadi hidup dan karakter kita dapat berkembang.

1. Fisiologi

Egri menyebutkan dimensi fisiologi adalah bagaimana fisik atau bentuk yang bisa langsung dilihat dari karakter. Dalam dimensi ini, setiap karakter dapat memiliki keunikannya tersendiri dari segi fisik. Keunikan ini bisa berbentuk sebuah “kesempurnaan” atau sebaliknya. Dengan melihat fisik terlebih dahulu, setiap karakter atau bahkan orang di dunia nyata akan bisa men-judge seseorang hanya dari penampilan. Maka dari itu, pada dimensi ini, menekankan pada perspektif dunia penceritaan melihat sebuah karakter.

Aspek dalam fisiologi karakter meliputi:

- Jenis kelamin
- Usia
- Berat dan tinggi badan
- Warna rambut dan kulit
- Ras
- Postur tubuh
- Penampilan
- Bentuk anggota tubuh lain atau ciri khas

2. Sosiologi

Sosiologi menjelaskan bagaimana dan letak strata sosial sebuah karakter. Egri menjelaskan bahwa reaksi sebuah karakter terhadap dimensi sosiologi didasari oleh tempat tinggal dan tempat lahir karakter itu (hlm. 33). Karakter akan menggerakkan cerita sesuai dengan karakter utama yang dibentuk. Jika karakter yang dibuat lahir dari kelas sosial

bawah akan memiliki tindakan, ilmu, dan interaksi yang berbeda dengan karakter yang tinggal atau lahir di sebuah rumah mewah.

Aspek dalam sosiologi karakter meliputi:

- Kelas ekonomi
- Pendidikan
- Pekerjaan
- Kehidupan pribadi
- Agama
- Tempat di masyarakat
- Hobi
- Pandangan politik

3. Psikologi

Egri menjelaskan bahwa dimensi psikologi dan dimensi sosiologi akan menghasilkan atau mempengaruhi dimensi psikologi seseorang (hlm. 34). Dimensi psikologi ini memberikan ambisi, emosi, sikap dan perilaku sebuah karakter. Sebagai contohnya, seseorang anak di sebuah sekolah terlihat gendut atau berbeda dari teman-teman sekelasnya akan cenderung mendapatkan perundungan dari anak-anak lainnya. Hal ini dapat membuat anak yang di-*bully* ini memiliki anxiety, tidak memiliki motivasi, stress, dan yang bahkan lebih buruknya adalah bunuh diri.

Aspek dalam psikologi karakter meliputi:

- Kehidupan seksual
- Sikap utama
- Temperamen
- Kecakapan
- Ambisi
- Extrovert atau introvert

2.5. TEORI FLASHBACK DALAM FILM

Flashback adalah perubahan sebuah cerita dengan menggerakkan *plot* mundur ke peristiwa yang pernah terjadi di masa lalu pada sebuah cerita. Menurut Bordwell (2019), *filmmaker* dapat memilih untuk menyampaikan kejadian-kejadian di luar urutan cerita. Cerita bisa saja memiliki pola 1-2-3-4. Namun, dengan adanya *flashback*, *plot* dapat memiliki pola 2-1-3-4 atau 3-1-2-4 (hlm. 80).

Filmmaker merancang urutan *plot* cerita untuk membantu penonton memahami sebuah kronologi, waktu, dan beberapa peristiwa. Yang akhirnya dapat membuat penonton memiliki asumsi dan Kesimpulan, dan membentuk ekspektasi. *Flashback* sering digunakan untuk memberikan motivasi sebagai ingatan atau memori karakter. Biasanya pakaian, usia, latar, dan hal lain yang berubah pada *flashback* dapat membantu penonton untuk memahami cerita (hlm. 82).

