

2. STUDI LITERATUR

Berisi pemaparan teori dan referensi literatur yang terkait dan digunakan sebagai landasan penciptaan karya.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Konflik: menunjukkan konflik menjadi wadah menggerakkan karakter dalam cerita dan memperlihatkan bagaimana masalah *Man vs Society* terpapar sepanjang plot.
2. Seksisme: di mana karakter utama dalam naskah ini yang perempuan dipaparkan dengan masalah dan pemikiran patriarki dalam masyarakat sepanjang plot ini.

2.2. KONFLIK

Mengutip Robert McKee (1997), konflik adalah elemen inti yang mendorong cerita. Konflik yang baik akan membentuk pengalaman yang menarik yang dilalui oleh karakter, lewat pilihan-pilihan yang dibuatnya dibawah tekanan. Konflik membentuk karakter berkembang dalam plot, dengan pilihan yang dibuat mereka. Penonton akan berinteraksi dan menikmati perkembangan karakter lewat konflik yang terpampang di depan mereka.

Dalam plot terdapat konflik, yang berguna untuk memajukan plot agar bergerak. Plot didramatisasi dengan konflik yang membuat naskah menarik untuk dibedah (Russo, 2022). Konflik merupakan esensi penting dalam cerita, konflik lah yang menggerakkan alur cerita. Tanpa konflik cerita akan datar saja dan tidak maju-maju, maupun memiliki pergerakan. Konflik ada untuk memberi pelajaran kepada protagonis, agar memiliki perubahan di dalam cerita menjadi suatu pribadi yang ‘baru’, entah lebih baik atau buruk. Konflik diklasifikasi kedalam empat bagian, *man against man*, *man against nature*, *man against self*, dan *man against society* (Ross, 1993).

1. *Man against Man*

Di mana karakter melawan karakter lainnya, atau 1 vs 1. Konflik ini disebut konflik eksternal, biasanya melibatkan konfrontasi langsung dengan orang lain dan kejadian yang dihadapkan ke karakter lewat karakter lain, biasanya tanpa campur tangan naratif monolog karakter. Muncul di cerita legenda dan dongeng.

2. *Man against Nature*

Di mana karakter harus melawan atau bertahan hidup lewat situasi yang diluar kendalinya, yaitu alam. Yang bisa jadi sangat tidak diprediksi dan karakter harus mengandalkan instingnya. Muncul di cerita petualangan.

3. *Man against Self*

Di mana karakter melawan dirinya sendiri, monolog naratif dalam dirinya melawan eksternal karakter itu sendiri. Biasanya melibatkan antara baik atau jahat, dua natur manusia paling mendasar. Konfliknya terjadi secara internal.

4. *Man against Society*

Di mana karakter melawan segerombolan masyarakat, ini biasanya tingkatan selanjutnya dari *man against man*. Karakter dihadapkan dengan situasi di mana mereka harus mendobrak preseden, seperti stigma dan norma.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Dalam film, plot merupakan kejadian yang disusun secara kronologis untuk membentuk suatu alur, yang akan mempunyai konflik, membangun ketegangan sepanjang jalan cerita hingga resolusinya (Alfathoni & Manesah, 2020). Plot dalam film merupakan alur menyatukan visual, suara dan gerakan Sebuah medium kreatif yang dibentuk menjadi satu yang menghasilkan cerita dengan arah dan tujuan. Dalam plot ada dialog antar karakter, narasi deskriptif yang jelas dan direk mengenai suasana atau tindakan karakter, menjadi satu kesinambungan dalam naskah. Lewat dialog, narasi dan suasana dalam plot, konflik terbentuk yang harus dihadapi oleh karakter.

Menurut Schliff (2020), plot disusun dari tiga *act* dan delapan sekuens. Dalam tiap *act* dan sekuens, akan ada konflik yang dihadapi karakter utama, yang ditengah cerita menumpuk menjadi konflik utama yang besar di tengah cerita, yang akan diselesaikan di akhir. *Act 1* terdiri dari dua sekuens, sekuens satu terdiri dari *status quo*, yang mempresentasikan bagaimana dunia di dalamnya bekerja, *inciting incident*, adalah kejadian paling awal yang menginspirasi karakter untuk maju menggerakkan plot. Sekuens dua adalah *predicament* dan *lock in*, ketika kemungkinan masalah yang akan datang muncul, memberi klu akan hambatan dalam plot yang akan dialami karakter bergerak untuk melawan masalah ini.

Act 2 terdiri dari empat sekuens. Ini adalah bagian dari inti cerita atau masalah yang dialami karakter dalam plot. Sekuens tiga terdiri dari *First Obstacle* dan *Raising the Stakes*, di mana masalah muncul yang harus dihadapi karakter yang sudah terjebak dalam situasi ini di *predicament* dan *lock in*. Sekuens 4 terdiri dari *First Culmination* atau *Midpoint*, ini adalah puncak masalah pertama dari semua yang dihadapi karakter, bisa jadi titik terpuruk atau bangkitnya mereka dalam plot. Sekuens 5 adalah *Subplot* dan *Rising Action*, di mana ada plot/masalah lain yang berjalan dan membantu karakter untuk bergerak lagi untuk mencapai klimaks cerita.

Act 3 yang terdiri dari dua sekuens, adalah bagian akhir dari cerita. Sekuens 7, memberi masalah dengan tensi baru yang tiba-tiba datang atau *plot twist* yang

tidak terduga. Memberi kejutan kepada karakter dan penonton. Sekuens ini terdiri dari *New Tension* dan *Twist*. Sekuens 8 adalah *Resolution*, puncak atau resolusi akhir dari plot dan perjalanan si karakter utama. Di bagian ini, di dapat klimaks yang akan menjadi penutup cerita bagi penonton dan karakter.

2.3. SEKSISME

Seksisme adalah prasangka yang dialami orang berdasarkan *gender* mereka. Seksisme tidak menguntungkan pihak manapun, khususnya perempuan dan *gender* marjinal lainnya. Mereka tidak mendapatkan perlakuan yang adil dan layak dari masyarakat, karena keberpihakan norma masyarakat yang masih terletak dalam moral atau *value* yang condong memprioritaskan laki-laki. Ketidaksetaraan perilaku yang didapat ini berujung menjadi diskriminasi gender dalam budaya yang kebanyakan patriarki. Karena seksisme, perempuan seringkali dipandang lebih lemah dan berada pada posisi yang lebih rendah dibandingkan laki-laki. Dalam seksisme, perempuan adalah kelompok yang paling rentan mengalami diskriminasi, pun tidak juga dihormati hak dan kemampuannya (Iqbal & Harianto, 2022).

Mengutip dari *The 2024 National Women's Life Experience Survey (SPHPN)*, satu dari empat perempuan di Indonesia berusia 15-64 tahun, satu wanita mengakui mengalami kekerasan fisik dan seksual yang dilakukan baik oleh pasangannya maupun orang lain. Angka statistik menunjukkan 18,35% wanita di Indonesia yang sudah mengaku menjadi korban kekerasan. Lalu 4,4% di antaranya mengaku ini terjadi dalam dua belas bulan terakhir.

Kesetaraan gender belum dicapai oleh masyarakat Indonesia dan seksisme masih merajalela. Berbagai macam faktor menjadi kontribusi dalam ketimpangan ini. Budaya patriarki disebut sebagai sebab utama. Kaum perempuan menjadi termarginalkan karena budaya patriarki yang sudah ada sejak lama ini menyebabkan perilaku dari individu dan kelompok yang mengarah untuk mendiskriminasi peran perempuan, sehingga perempuan menjadi kaum marjinal (Apriliandra, 2021).

Diskriminasi yang dialami perempuan di Indonesia memunculkan stereotip negatif, menjadikan perempuan pihak yang lemah dan subordinat terhadap laki-laki seperti yang diatur masyarakat (Fauziyyah & Sukardi, 2023). Tidak heran kekerasan terhadap perempuan kian marak. Perempuan dituntut untuk mengangguk tanpa bertanya kepada laki-laki, namun di satu sisi juga disalahkan sebagai pihak yang emosional. Perempuan juga disalahkan atas kesalahan laki-laki, seperti korban pemerkosaan, entah dari pakaian, jam pulang, maupun karena alasan sepele seperti berjalan sendirian (Jessica, 2023). Di budaya seperti ini sulit bagi perempuan untuk mendobrak seksisme yang diciptakan oleh moral patriarki.

