

2. STUDI LITERATUR

Teori utama akan berhubungan dengan jenis *time loop* dalam film menurut Matthias Brüttsch. Sementara untuk teori pendukung akan berhubungan dengan struktur naratif tiga babak (*three-act structure*) oleh Syd Field.

2.1. JENIS *TIME LOOP* “*TEMPORARILY STUCK IN A (LOUSY) DAY*”

Ciri-ciri umum sebuah narasi yang menggunakan *time loop* menurut Brüttsch (2021) adalah narasinya membangun sebuah dunia fiksi, di mana periode waktu tertentu akan terjadi lebih dari sekali, yang memungkinkan satu ataupun beberapa karakter mengalami peristiwa tertentu dalam lebih dari satu cara (hlm. 85). Di dalam narasi *time loop*, protagonis bukan "melakukan perjalanan" dalam waktu, melainkan akan mendapati dirinya “diputar ulang” seperti *GIF* (Secor & Blum, 2023, hlm. 8). Rosebrock (2020) pun menambahkan bahwa penggunaan *time loop* di dalam cerita juga bisa digunakan untuk menggambarkan peristiwa traumatis, seperti dalam film pendek *Two Distant Strangers* (2020) (hlm. 82). Dilihat dari strukturnya, berikut ini merupakan penjelasan salah satu jenis *time loop* oleh Matthias Brüttsch (Brüttsch, 2021, hlm. 88-101):

1. *Temporarily Stuck in a (Lousy) Day*

Dalam bahasa Indonesia, artinya “terjebak sementara di hari yang (buruk)” Jenis ini mempunyai pola dasar di mana suatu hari berulang berkali-kali, tetapi hanya satu karakter (atau jarang terjadi pada sekelompok karakter) yang menyadari bahwa ada lingkaran waktu. Dalam beberapa kasus, karakter bisa memengaruhi titik akhir setiap pengulangan. Namun, seringkali karakter tidak bisa melakukan apapun dan biasanya hari berakhir sebelum waktunya ketika karakter meninggal atau pingsan. Narasi *time loop* jenis ini biasanya dimulai sebelum, ataupun bersama, babak pertama dan berakhir saat karakter utama telah menemukan cara untuk memutus siklus tanpa akhir tersebut. Ketika karakter menemukan jalan keluar pun, jarang adanya penjelasan yang eksplisit tentang mengapa *time loop* itu terjadi sejak awal.

Jenis *time loop* ini punya potensi ironi, di mana hari terbaik karakter utama yang berulang berubah menjadi neraka hanya karena sifatnya yang repetitif.

Selain itu, karakter utama juga mengingat setiap kejadian berulang yang bisa dimanfaatkan. Karakter akan mengalami fase-fase berikut: kebingungan, ketidakpercayaan, pemahaman, memanfaatkan, mencari bantuan, kemarahan, kepasrahan, dan penerimaan. Seringkali penerimaan dan perubahan batin menjadi kunci untuk karakter dapat keluar dari lingkaran setan tersebut. Struktur *loop* yang satu ini cocok untuk narasi yang topik utamanya fokus pada pengembangan karakter dan kedewasaannya. Contoh film yang menggunakan jenis *loop* ini adalah *Groundhog Day* (1992), *12:01* (1993), dan *Edge of Tomorrow* (2014).

Length of interval?	(minutes / hours)	one day	(months decades)
Number of intervals in story?	(two / a few)	6–300	(infinite)
Shown in discourse?	(one)	(a few)	6–50
Awareness of loop?	(zero characters)	one character	two / a group of characters
Redoubling?	(yes)	no	
Time manipulation?	(active)	(passive > active)	passive
Intervals fixed?	yes	partly (their beginning)	(no)
Discourse entry?	before first round	with first round	(middle of process)
Looping trajectory?	(circular time)	leaps back in time	not specified
Way out?	yes	(no)	
Explicit explanation?	yes	no	

Gambar 2.1.1. Jenis Loop ‘Temporarily Stuck in a (Lousy) Day’ oleh Matthias Brüttsch
 Sumber: Loop structure in film (and literature): Experiments with time between the poles of classical and complex narration

2.2. THREE-ACT STRUCTURE

Naratif berasal dari bahasa latin yaitu *narro* yang artinya ‘menceritakan’. Naratif merupakan sebuah rangkaian peristiwa yang dihubungkan oleh sebab dan akibat dan terjadi dalam ruang dan waktu (Bordwell, Thompson, dan Jeff, 2024, hlm. 72). Bordwell, Thompson, dan Jeff juga menambahkan bahwa narasi biasanya dimulai dengan satu situasi, kemudian terjadilah serangkaian perubahan menurut pola sebab dan akibat, yang akhirnya memunculkan situasi baru dan mengakhiri narasi. Sementara itu, struktur dalam sebuah naratif dibutuhkan untuk menjadi sebuah lem yang menyatukan sebuah film (Edgar-Hunt, Marland, Richards, 2009, hlm. 55).

Seorang pembuat film terkenal, Jean-Luc Godard (dikutip dalam Chamberlain, 2016, hlm. 147) mengatakan bahwa sebuah cerita harus memiliki awal (*beginning*), tengah (*middle*), dan akhir (*ending*), walau tidak harus dalam urutan tersebut. Film-film *Hollywood* sukses menyusun skenario dalam tiga babak sejak tahun 1970-an, yang kemudian dianalisis lebih detail oleh Syd Field dalam bukunya *Screenplay* (1979) dan dikenal sebagai *three-act structure*. Chamberlain (2016) mengungkapkan bahwa struktur tiga babak ini berfungsi sebagai fondasi paling mendasar untuk sebuah skenario (hlm. 5). Field (dikutip dalam Williams, 2018, hlm. 105) juga percaya bahwa skenario yang paling sukses memiliki tiga bagian (*acts*) dan setiap bagian berisi persentase tertentu dari keseluruhan panjang film.

Berikut ini merupakan penjelasan Dunnigan (2019) mengenai *three-act structure* oleh Field secara detail (hlm. 213-217):

1. *Act 1*

Act 1 diawali dengan *Set Up*, di mana penulis memperkenalkan protagonis, membangun dunia protagonis, menciptakan gangguan yang menentukan tujuannya dan juga kesulitan dalam mencapainya. *Act 1* akan berfokus pada segala hal yang terjadi sebelum tujuan protagonis menjadi lebih jelas dalam pikiran penonton, memperkenalkan *Inciting Incident* dan membangun garis dasar konflik. *Act* ini bisa dilihat sebagai dua bagian, yaitu sebelum dan sesudah *Inciting Incident*.

2. *Set Up*

Pada *Set Up*, penonton biasanya diperkenalkan kepada karakter utama dan hubungannya, serta dunia penceritaan sehari-hari sebelum adanya gangguan. Urutan adegan menempatkan karakter utama dalam *setting* dan lokasi yang memperkenalkan keinginan, kekuatan, kelemahan, keyakinan, dan juga pengaruh budaya karakter sebelum menuju kepada peristiwa pemicu.

3. *Inciting Incident*

Menjelang akhir *Act 1*, terdapat sebuah peristiwa pemicu yang menggerakkan *plot*, memicu keingintahuan penonton dan menimbulkan pertanyaan. *Inciting Incident* ini biasanya merupakan peristiwa yang mengganggu keseimbangan

normal dunia protagonis dan membutuhkan aksi lebih lanjut. Peristiwa ini juga bisa terlihat tidak berbahaya, tetapi bisa menyebabkan masalah yang serius dan bisa berdampak kepada peristiwa selanjutnya.

4. *Act 2*

Act 2 mencakup perjuangan protagonis yang panjang dan sering ditandai oleh perubahan besar dalam situasi baru yang membutuhkan pemfokusan ulang atau bahkan penyusunan ulang tujuan protagonis. Hal ini akan menyebabkan konflik yang lebih lanjut, kemunduran, dan juga komplikasi yang meningkatkan taruhan (*stakes*). Walau ada beberapa keberhasilan kecil, tetapi ada juga saatnya ketika protagonis frustrasi karena membuat sedikit kemajuan. Pada akhir *Act 2*, protagonis merasa telah gagal dalam mengejar tujuannya. *Act 2* ini adalah babak terpanjang karena merupakan inti dari cerita, di mana taruhan (*stakes*) semakin naik dan rintangan-rintangan baru yang tak terduga muncul tiba-tiba. Tak heran juga jika *montage* dan komedi sering digunakan untuk mempertahankan minat penonton pada babak ini.

5. *Plot Point One*

Sebuah tantangan atau peristiwa yang mengejutkan akan menggeser cerita ke arah yang berbeda. Peristiwa ini akan membawa protagonis ke dunia atau cara hidup baru, membuatnya tidak bisa kembali dan dunia tidak akan pernah sama lagi. *Plot Point One* ini juga bisa menjadi momen kunci karakter utama mengalami kekalahan atau tantangan, di mana taruhan (*stakes*) semakin meningkat. Protagonis menyadari bahwa upaya sederhana untuk mengatasi masalah yang diciptakan oleh *Inciting Incident* tidak berhasil, sehingga mengharuskan protagonis mengambil langkah baru dan merumuskan kembali tujuannya. Meskipun jalan yang dipilih mungkin mengarah pada kesuksesan parsial, tetapi protagonis akan menyadari bahwa itu adalah jalan yang salah. Pada titik ini, penonton akan mencoba meramalkan masalah, tantangan, dan kesulitan yang akan dihadapi oleh protagonis di masa depan.

6. *Midpoint*

Titik ini merupakan *Midpoint*, titik hampir setengah jalan, di mana sesuatu yang sangat signifikan terjadi, bahaya meningkat dan protagonis menyadari

bahwa tidak ada jalan kembali ke keadaan sebelum gangguan awal terjadi. Titik ini juga adalah momen realisasi ketika protagonis mengacu kepada apa yang telah dipelajari sejauh ini dan mencoba sesuatu yang baru untuk menyelesaikan masalah dan mencapai kebutuhannya. Kemenangan palsu atau kemunduran yang menghancurkan menjadi pusat perhatian di tahap ini, di mana karakter utama dipaksa untuk mengendalikan takdirnya sendiri.

7. *Plot Point Two*

Sebuah krisis besar dan pembalikan terhadap tujuan protagonis terjadi pada akhir *Act 2*. Menurut Brown (2017), *Plot Point Two* merupakan tahap ketika semua tampak hilang bagi karakter dan hal-hal menjadi semakin buruk (hlm. 51). Tahap ini merupakan titik terendah dan krisis terbesar yang tampaknya tidak ada jalan keluar, tetapi juga merupakan momen refleksi yang memungkinkan protagonis untuk mengambil situasi-situasi sebelumnya dan mengevaluasi kembali semua upaya yang dilakukan sejauh ini. Seringkali, titik balik pada *Plot Point Two* adalah tindakan kecil yang bisa berdampak kepada penentuan arah dan tindakan selanjutnya yang akan diambil oleh protagonis.

8. *Act 3*

Act 3 adalah apa yang terjadi setelah *Plot Point Two* dan *Climax*. Brown (2017) juga menambahkan bahwa babak ini merangkum apa yang telah terjadi dan membawa semuanya ke sebuah resolusi akhir (hlm. 96). Protagonis harus terlihat berubah sebagai akibat dari tindakan selama tiga babak. Di babak terakhir ini, protagonis telah memecahkan masalahnya. Seringkali, isi dari *Act 3* sedikit lebih pendek dari *Act 1* (Markham, 2021, hlm. 57).

9. *Climax*

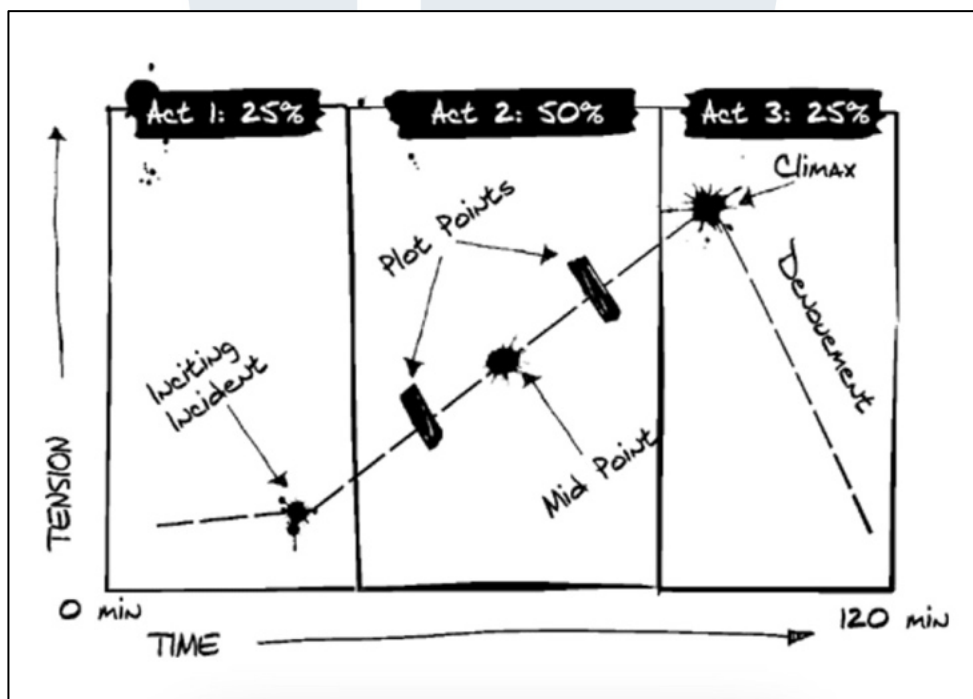
Pada awal *Act 3*, terdapat titik klimaks, di mana protagonis bisa mengejutkan penonton dengan pendekatan baru untuk memecahkan masalah. Ini merupakan konfrontasi terakhir dengan kekuatan antagonisme, di mana protagonis dihadapkan dengan tantangan terbesar dan juga keputusan tersulit. Titik klimaks adalah titik tertinggi dalam cerita, di mana semua elemen cerita berkonflik dan di mana keberhasilan atau kegagalan tujuan protagonis diputuskan dan terungkap. Klimaks adalah titik pembalikan dan penemuan

besar bagi protagonis dan penonton, di mana pertanyaan yang dipicu oleh *Inciting Incident* terjawab.

10. Resolution

Resolusi terjadi setelah titik klimaks, memberikan kesempatan bagi penulis dan protagonis untuk menunjukkan bagaimana konflik dramatis dan emosional yang dipicu oleh masalah dramatis di awal telah sepenuhnya diselesaikan di sini. Sebutan lainnya, *Denouement*, adalah tahap akhir di mana semua benang naratif dan ujung yang longgar diikat, ketertiban dipulihkan, ada harmoni, dan keseimbangan baru dalam kehidupan protagonis.

Berikut merupakan gambar bagan *three-act structure* oleh Syd Field berdasarkan film panjang (Williams, 2018, hlm. 105-107):



Gambar 2.1.2. 'Three-Act Structure' oleh Syd Field
Sumber: Screen Adaptation: Beyond the Basics

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Judul karya yang akan penulis buat bersama dengan kelompoknya yaitu *Parade Si Rambo*, film pendek berdurasi 10-15 menit. Tema dari film ini adalah kejantanan