



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Struktur Tiga Babak

Salah satu bagian dari penulisan skenario yang baik adalah menemukan struktur cerita yang kokoh. Buatlah sebuah cerita dengan struktur yang mampu memberikan arahan, momentum, dan pencerahan; sehingga pembaca bisa mengerti, dan mengikuti alur cerita dengan sukarela (Seger, 2010, hlm. 10).

Struktur sebuah skenario dibagi menjadi tiga babak: awal, pertengahan, dan akhir. Di mana awal adalah permulaan cerita, penjelasan mengenai dunia karakter utama dan karakter-karakter lain yang akan mempengaruhi karakter utama. Pertengahan adalah di mana karakter ingin melakukan sesuatu, tapi ada yang menghalangi; atau ingin tidak melakukan sesuatu, tapi ada yang memaksa. Di tahap akhir merupakan babak final perjalanan seorang karakter, yang menentukan kemenangan atau kekalahannya (Seger, 2010, hlm. 12).

Snyder (2005) menyebutkan teori tiga babak bukan sebagai awal, pertengahan, dan akhir. Tapi sebagai tesis, antitesis, dan sintesis. Adapun pembagian tiga babak yang dirancang oleh Snyder dan dikategorikan menjadi 15 *beat* adalah sebagai berikut:

1. *Opening Image*

Merupakan latar belakang dan permulaan perjalanan dari karakter utama, dan akan diikuti penonton seiring berjalannya film (hlm. 72).

2. *Theme Stated*

Karakter lain akan mengutarakan pernyataan atau pertanyaan kepada karakter utama. Pertanyaan atau pernyataan ini belum dipahami oleh karakter utama, tapi akan berpengaruh besar nantinya. Skenario selanjutnya berisi argumen yang setuju atau tidak setuju kepada pernyataan atau pertanyaan ini (hlm. 73).

3. *Set-Up*

Penjelasan tentang dari mana karakter utama berasal, perilaku, dan kebiasannya. Tunjukkan bahwa karakter utama harus berubah supaya bisa berjalan menuju tujuan akhirnya. Cantumkan enam hal yang perlu diperbaiki dalam konteks sikap, perilaku, dan ideologi. Perlihatkan kekurangan karakter dan apa yang hilang dalam dunia karakter (hlm. 75).

4. *Catalyst*

Di bagian ini, dunia karakter dihancurkan. Ini adalah tempat di mana karakter mesti mengambil keputusan dan melakukan sesuatu (hlm. 76).

5. *Debate*

Merupakan kesempatan terakhir untuk karakter utama merasa bimbang. Dalam bagian ini harus ada sebuah pertanyaan yang membuat karakter bergerak. Setelah ini, karakter akan berjalan ke babak kedua (hlm. 77).

6. *Break into Two*

Karakter utama tidak bisa digiring, maupun dijebloskan ke dalam babak kedua. Karakter mesti bersikap proaktif. Di sini merupakan aksi karakter utama yang dengan sukarela meninggalkan dunia di babak pertama untuk menjalani petualangan baru (hlm. 78).

7. *B-Story*

Merupakan jeda dari film, bisa sedikit lari dari tema. Biasanya, dalam bagian ini, karakter utama akan bertemu karakter baru yang muncul tanpa aba-aba. Di bagian ini juga merupakan tempat bagi karakter utama untuk belajar atau diajari. Hasil belajar di sini akan dibayar di babak ketiga (hlm. 79).

8. *Fun and Games*

Merupakan jantung dari sebuah skenario atau film. Dimana penulis skenario tidak perlu terlalu pusing memikirkan pergerakan cerita. Ini adalah bagian yang biasa diletakkan pada *trailer* film (hlm. 80).

9. *Midpoint*

Merupakan titik tengah sebuah skenario atau film. Di sini, karakter utama bisa merasa sangat terancam, atau sangat senang. Sederhananya, *midpoint* adalah sebuah kemenangan atau kekalahan yang semu bagi karakter utama (hlm. 82).

10. *Bad Guys Close in*

Blake Snyder mengatakan bahwa bagian *midpoint* hingga *all is lost* adalah bagian tersulit dari proses penulisan skenario. Tidak ada teori atau cara yang mampu mendukung atau menjelaskan bagaimana bagian ini ditulis. Singkatnya, di sini adalah tempat karakter merasa gamang, dan usahanya sia-sia. Kemenangan yang pada awalnya terlihat di depan mata, perlahan runtuh. Karakter utama akan merasa kehilangan, kesepian, dan sepertinya tidak ada yang bisa menolong (hlm. 85).

11. *All is Lost*

Sementara saja, segalanya terasa sangat kelam. Tidak ada harapan bagi karakter utama di bagian ini. Biasanya, di sini adalah bagian di mana ada karakter yang mati. Kematian tidak berarti secara fisik, bisa juga metafora dari kematian (hlm. 86).

12. *Dark Knight of the Soul*

Di bagian ini, karakter utama masih terpuruk. Namun, karakter utama akhirnya memikirkan cara untuk mengalahkan lawan. Pelan-pelan, karakter akan menemukan solusi yang akan menyelamatkan dirinya sendiri atau orang lain. Ini adalah masa ketika karakter mengakui kemanusiaannya, dan menyerahkan segala keputusan di tangan takdir (hlm. 88).

13. *Break into Three*

Di sini, karakter utama akan mengingat atau menggunakan pelajaran yang diberikan oleh karakter lain pada *B-Story*. Karakter utama akan menemukan solusi untuk mengalahkan lawan (hlm. 89).

14. *Finale*

Bagian ini merupakan babak ketiga. Di mana karakter berpikir ulang mengenai perjalanannya semenjak babak pertama. Karakter utama mesti menciptakan dunia baru, dan lawan harus kalah (hlm. 90).

15. *Final Image*

Merupakan perbandingan terbalik dari *opening image*. Karakter utama menerima bahwa dunianya telah berubah (hlm. 90).

2.2 Karakter dalam Skenario

Snyder (2005) mengatakan bahwa penulisan karakter yang baik mampu mendorong penonton untuk mengikuti setiap langkah karakter, hingga memberikan efek simpati. Karakter yang baik mampu membuat sebuah film lebih mengesankan. (hlm. XV).

McKee (2006) menyebutkan bahwa desain karakter dimulai dari dua aspek: *characterization* dan *true character*. *Characterization* adalah pelbagai kombinasi yang membuat seorang karakter unik: deskripsi fisik, tingkat IQ, pekerjaan, ideologi, cara bicara, sifat, gestur, seksualitas, dan lain-lain. Sedangkan *true character* dapat diartikan sebagai entitas yang sebenarnya yang dimiliki oleh seorang karakter (hlm 376). Menurut McKee, karakter hanya bisa diekspresikan

melalui pilihannya dalam menghadapi dilema. Bagaimana seorang karakter menentukan aksinya di dalam tekanan bisa menunjukkan siapa karakter ini sebenarnya. Perlu dicatat bahwa, karakter bukanlah sosok yang betul-betul hidup; karakter adalah karya seni yang diciptakan melalui proses (hlm. 375)

Egri (2007) mengatakan bahwa setiap obyek pasti memiliki tiga dimensi: tinggi, lebar, dan kedalaman. Sama halnya dengan manusia. Manusia pasti memiliki tiga dimensi yang mampu menjelaskan karakternya. Adapun karakter tiga dimensi terdiri dari fisiologi, sosiologi, dan psikologi (hlm. 33). Penulis skenario harus mampu mengerti tiga dimensi karakter, baru setelah itu penulis skenario mampu mengerti pikiran, ideologi, dan lain sebagainya yang membuat sebuah karakter hidup. (hlm. 35). Berikut adalah jabaran dari tiga dimensi karakter menurut Egri (hlm. 36-37):

Fisiologi:

1. Seks.
2. Umur.
3. Tinggi dan berat badan.
4. Postur.
5. Penampilan: tampan atau cantik, kurus atau gemuk, jorok atau bersih, rapi atau berantakan, bentuk wajah, difabel atau tidak, tanda lahir.
6. Memiliki penyakit keturunan (fisik maupun mental) atau tidak

Sosiologi:

1. Kelas sosial: menengah ke bawah, menengah, atau menengah ke atas.
2. Pekerjaan.

3. Pendidikan.
4. Kondisi rumah: orang tua, saudara, orang tua yang cerai, sudah menikah atau belum.
5. Agama.
6. Ras dan kebangsaan.
7. Hobi.
8. Ideologi politik.

Psikologi:

1. Kehidupan seksual.
2. Standar moral.
3. Ambisi.
4. Kekecewaan, kepahitan.
5. Temperamen: pemaarah, penyabar, pesimis, optimis.
6. Sikap terhadap hidup: defensif, militan.
7. Fobia, obsesi.
8. Ekstrovert, introvert, atau ambivert.
9. Tingkat IQ, imajinasi.

2.3 Remaja

Schave (1989) mengatakan bahwa masa remaja adalah masa dimana seorang individu mulai belajar untuk pelan-pelan melepaskan diri dari orang tuanya. Dalam artian, seorang remaja sudah terpapar oleh pengaruh-pengaruh dari dunia luar; teman, guru, dan orang dewasa lainnya. Karena itu, remaja perlu merasa jauh dari orang tuanya agar bisa mengarah ke sifat yang lebih independen. Umumnya,

remaja memiliki sifat egois, impulsif, emosional, dan tidak bisa mengekspresikan emosinya (hlm.4).

Sifat egois ini membuat remaja sangat sadar tentang apa yang terjadi pada dirinya, dan terobsesi pada perilaku serta penampilannya. Meskipun begitu, tahap ini merupakan tahap yang krusial bagi tumbuh kembang remaja untuk lebih mengenal dirinya sendiri (Schave, 1989, hlm 8). Untuk bisa lebih mengenal diri sendiri, remaja perlu mencari identitasnya. Meskipun mencari identitas diperlukan waktu yang sangat lama, bisa jadi seumur hidup, namun masa remaja adalah masa-masa yang sangat penting untuk mencari identitas (Kroger, 2014, hlm.9). Menurut Kroger (2014), remaja perlu menjadi individu yang utuh, atau menjadi dewasa, atas dasar pemikiran dan pilihan remaja itu sendiri (hlm.9).

Santrock (2006) menegaskan stigma bahwa masa remaja adalah masa-masa pemberontakan. Menurutnya, masa remaja bukan masa pemberontakan dan krisis. Lebih tepatnya, masa remaja bisa disebut sebagai masa evaluasi, pengambilan keputusan, komitmen, dan mencari tempat di dunia. Apa yang dibutuhkan remaja sebenar-benarnya adalah agar diberikan ruang untuk terus mencari jati diri, dan dukungan penuh dari orang dewasa (hlm. 362). Asumsi bahwa masa remaja adalah masa yang beringas adalah hasil dari pemikiran pendek orang dewasa. Sebuah kesalahan besar jika menyalahartikan kegairahan remaja dalam mencoba identitas baru dengan sifat-sifat menyimpang dan sulit diatur (Santrock, 2006, hlm. 364).

2.4 Identitas

Dalam masa remaja, pandangan terhadap dunia menjadi penting untuk seorang individu memasuki tahap, yang oleh Erikson (seperti dikutip dalam Santrock, 2006) disebut *psychological moratorium*. *Psychological moratorium* dapat diartikan sebagai sebuah masa ketika jarak antara masa anak-anak dan dewasa tercipta. Remaja sering bereksperimen tentang identitas yang diserap dari budaya dan orang-orang di sekitarnya. Santrock (2006) juga menambahkan bahwa remaja yang berhasil beradaptasi dengan konflik identitas ini akan lahir kembali untuk memiliki identitas baru. Sedangkan, remaja yang tidak berhasil beradaptasi dengan identitas baru akan mengalami sebuah kebingungan identitas, yang menyebabkan efek mengurung diri dari pergaulan, serta kehilangan identitas di hadapan orang banyak. Adapun identitas bisa diartikan sebagai potret diri sendiri yang terdiri dari banyak aspek (hlm. 398):

1. *Vocational/career Identity*: merupakan jenjang karir yang ingin ditempuh seseorang.
2. *Political Identity*: apakah seseorang termasuk liberal, konservatif, atau moderat.
3. *Religious Identity*: kepercayaan seseorang akan hal-hal spiritual.
4. *Relationship Identity*: apakah seseorang *single*, menikah, cerai, dan lain sebagainya.
5. *Achievement/Intellectual Identity*: atau tingkat motivasi seseorang untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.

6. *Sexual Identity*: mengidentifikasi bahwa seseorang termasuk heteroseksual, biseksual, homoseksual, *queer*, dan sebagainya.
7. *Gender Identity*: mengidentifikasi bahwa seseorang adalah feminin, maskulin, androgini, dan sebagainya.
8. *Cultural/Ethnic Identity*: upaya sejauh apa yang dilakukan untuk mengidentifikasi dari mana seseorang berasal, sejauh apa seseorang melakukan atau menerapkan budaya dari kelompok etnis asalnya.
9. *Interest Identity*: kesukaan seseorang, seperti hobi, musik, makanan, olahraga, dan lainnya.
10. *Personality Identity*: mengidentifikasi karakteristik dari sifat seseorang; apakah introvert atau ekstrovert, ramah atau pemarah, dan lain sebagainya.
11. *Physical Identity*: mengidentifikasi *body image*.

Perlu dicatat bahwa proses pembentukan identitas bisa berlangsung lama dan kompleks. Pembentukan identitas tidak mesti berakhir ketika seseorang sudah bukan remaja lagi. Pencarian identitas bisa berlangsung terus, bahkan hingga tua nanti. Namun, masa remaja adalah masa yang sangat genting untuk mengembangkan identitas diri. Setiap remaja harus bertanya-tanya, dan mencari apa identitasnya agar kemudian remaja bisa menjadi individu yang utuh. Pencarian identitas juga tidak berhenti di satu titik saja. Dalam artian, pencarian identitas masih bisa berubah seiring berjalannya waktu (hlm. 399).

Marcia (seperti dikutip dalam Santrock, 2006) menarik kesimpulan bahwa penting untuk membedakan krisis dan komitmen dalam proses pengembangan identitas. Krisis bisa didefinisikan sebagai masa dalam tahap pengembangan

identitas, di mana remaja bisa memilih di antara banyak alternatif. Komitmen bisa didefinisikan sebagai bagian dalam proses pengembangan identitas di mana remaja menunjukkan keinginan untuk mengejar apa yang diinginkan (hlm. 399).

Menurut Marcia (2011), pada tahap pengembangan identitas, seorang individu menjadi jauh lebih peka mengenai dirinya sendiri. Hal ini kemudian menyebabkan seorang individu jadi mengerti posisi dirinya sendiri di lingkungan sosial, baik itu dalam pekerjaan, sekolah, keluarga, dan pertemanan. Selain itu, Marcia juga menambahkan bahwa pada dasarnya, semua orang pasti punya identitas. Namun, hanya masalah sadar atau tidak sadar saja. Kesadaran dan ketidak sadaran ini akan mempengaruhi seorang individu dalam mengambil keputusan (hlm.7). Maka dari itu, Marcia membagi tahap pengembangan identitas menjadi empat bagian yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Identity Diffusion*

Tahap dimana seorang remaja belum mengalami krisis. Artinya, remaja belum menentukan pilihan hidupnya dan masih merasa bingung. Pada tahap ini, biasanya remaja tidak memiliki perhatian pada macam-macam identitas yang telah dijelaskan di atas, sebagai acuan untuk membentuk identitas diri yang lebih utuh. Selain itu, di tahap ini juga, remaja biasanya tidak memiliki pandangan terhadap masa depan. Remaja lebih sering berpikir dan mengantisipasi hal-hal yang ada di depan mata saja, tanpa berpikir panjang mengenai konsekuensi dan sebab akibat yang ditimbulkan berdasarkan tindakan atau pikirannya (hlm. 8).

2. *Identity Foreclosure*

Di tahap ini, remaja belum mengalami krisis tapi sudah memiliki komitmen. Remaja pada tahap ini biasanya mengukur masa depan lewat nasihat-nasihat dari orang tua, atau figur lain yang sekiranya memiliki sifat yang sama otoriternya dengan orang tua. Di keadaan ini, remaja belum memiliki kesempatan untuk menjelajahi pilihan-pilihan dalam menentukan ideologi. Tolak ukur kepercayaan diri dari remaja di tahap ini adalah bagaimana remaja bisa menyelesaikan tuntutan dari orang lain (hlm.8).

3. *Identity Moratorium*

Tahap ini akan menjadi tahap yang sangat membingungkan bagi remaja karena remaja akan berada di tengah-tengah krisis. Remaja sudah mampu menentukan pilihan hidup tanpa campur tangan orang lain, dan melihat masa depan. Tapi juga belum terlalu ingin melepas masa lalunya. Ini adalah masa dimana remaja merasakan fluktuasi emosi yang besar. Remaja bisa saja merasa bahwa masa depan ada di genggamannya, namun di menit lain, remaja bisa merasa sangat rendah diri karena merasa gagal akibat tindakannya di masa sekarang. Singkatnya, masa ini adalah masa transisi dari remaja yang belum memiliki identitas diri menuju remaja yang memiliki identitas diri (hlm. 8)

4. *Identity Achievement*

Pada tahap ini, remaja biasanya memiliki pandangan akan masa depannya sendiri. Dalam artian, tidak ada lagi campur tangan orang lain. Remaja akan menentukan sendiri jalan hidupnya, dan mampu berpikir panjang. Remaja pada tahap ini mampu melihat masa depan sebagai sesuatu yang harus dibentuk semenjak sekarang, juga mampu berefleksi terhadap tindakan-tindakannya di masa lalu. Meskipun begitu, remaja belum tentu menemukan betul jati dirinya pada tahap ini. Seiring berjalannya waktu, remaja bisa saja berubah pikiran. (hlm. 8)

Di masa ini, orang tua memiliki peranan yang sangat penting. Dalam sebuah riset yang mengidentifikasi cara didik orang tua terhadap anak remajanya, menghasilkan remaja dalam proses pengembangan identitas yang berbeda pula. Orang tua yang mendidik anaknya dengan cara demokratis, berikut mengajak remaja untuk berpartisipasi dalam mengambil keputusan keluarga menghasilkan remaja dalam proses *identity achievement*. Sedangkan orang tua yang otoriter, yang tidak memberikan kesempatan bagi remaja untuk beropini menghasilkan remaja dalam proses *identity foreclosure*. Orang tua yang permisif, yang tidak memberikan banyak arahan dan membiarkan remajanya untuk memilih apapun menghasilkan remaja dalam proses *identity diffusion* (Santrock, 2006, hlm. 400).

2.5 Seksualitas

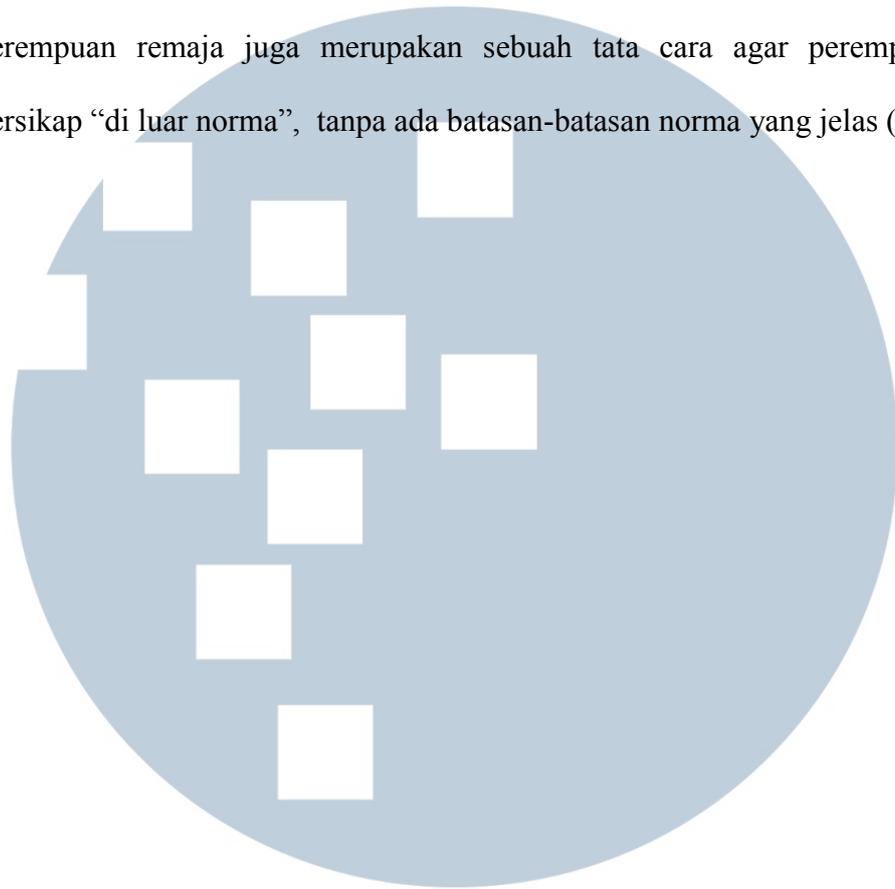
Santrock (2006) menyebutkan masa remaja adalah waktu untuk eksplorasi dan eksperimen tentang seksualitas. Tentang fantasi seksual dan realita, dan mengintegrasikan seksualitas ke dalam identitas seseorang. Remaja memiliki rasa ingin tahu yang memuncak-muncak mengenai seksualitas. Remaja tahap awal

mesti melalui masa-masa gamang dan sensitif dalam hal mengeksplorasi seksualitasnya (hlm. 369).

Santrock (2006) juga menyebutkan bahwa ada perbedaan yang jelas antara pertumbuhan remaja perempuan dan laki-laki. Erikson berdiskusi bahwa perbedaan antar perempuan dan laki-laki terletak pada aspirasi laki-laki yang condong ke arah pekerjaan dan komitmen mengenai ideologi. Sedangkan perempuan berpusat pada pernikahan dan memiliki anak. Beberapa peneliti juga percaya bahwa identitas laki-laki dibangun melampaui keintiman, sedangkan perempuan keintiman melampaui identitas. Maka, perempuan akan lebih mementingkan hubungan emosional dengan orang lain ketimbang identitas, dan *vice versa* (hlm. 402). Kroger (2001) mengatakan bahwa seksualitas perempuan dibangun atas dasar seksualitas menurut sudut pandang laki-laki. Sehingga, kebutuhan seksual perempuan sering dikesampingkan, dan bahkan belum bisa dipahami secara penuh. Seks sering kali dikategorikan sebagai penetrasi, dan orgasme laki-laki saja, sedangkan aktivitas seks yang berhubungan dengan perempuan seperti oral seks dan orgasme perempuan sering terlupakan (hlm. 105).

Kroger juga menyebutkan bahwa tidak ada bahasa yang disetujui secara sosial untuk perempuan bisa mengekspresikan seksualitasnya. Edukasi seks bagi perempuan remaja adalah tentang bagaimana tubuh perempuan justru mengarahkan laki-laki untuk berfantasi dan berpikir secara seksual. Maka, remaja perempuan sering dibuat bingung atas stigma sosial yang menjadikan dirinya, mau tidak mau, sebagai obyek seksual dan fantasi laki-laki. Edukasi seks bagi

perempuan remaja juga merupakan sebuah tata cara agar perempuan tidak bersikap “di luar norma”, tanpa ada batasan-batasan norma yang jelas (hlm. 106)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA