

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 FILM

2.1.1 Pengertian Film

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film memiliki dua arti, pertama adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop). Sedangkan yang kedua adalah lakon (cerita) gambar hidup. Sedangkan yang lainnya berpendapat bahwa film adalah gambar dan suara (Widagdo & gora, S: 2007).

Secara umum jenis film terbagi menjadi tiga jenis (Pratista: 2008). Pertama adalah film dokumenter, yang merupakan penyajian fakta. Film jenis ini berhubungan dengan orang-orang, tokoh, peristiwa, dan lokasi yang nyata. Yang kedua adalah film fiksi, cerita dalam film fiksi merupakan rekaan di luar kejadian nyata. Untuk struktur ceritanya, erat hubungannya dengan hukum kausalitas atau sebab-akibat, memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pengembangan cerita yang jelas. Sedangkan proses produksinya, cenderung memakan lebih banyak tenaga, waktu pembuatan yang lebih lama, serta jumlah peralatan produksi yang lebih banyak dan bervariasi. Yang terakhir adalah Film Eksperimental. Film eksperimental tidak memiliki plot tetapi tetap memiliki struktur. Strukturnya sangat dipengaruhi oleh insting subjektif sineas seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman-pengalaman batin mereka. Ciri dari film eksperimental yang paling terlihat adalah ideologi sineasnya yang sangat menonjol yang bisa dikatakan *out of the box* atau di luar aturan.

2.1.2 Genre Film

Selain Jenisnya, film juga dapat dikelompokkan melalui genre. Dalam buku Memahami Film, Pratista menuliskan bahwa istilah genre berasal dari bahasa Prancis yang bermakna “bentuk” atau “tipe”. Di dalam film, genre diartikan sebagai jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola yang sama khas seperti *setting*, isi, dan subjek cerita, tema, struktur cerita. Sedangkan fungsi utama dari genre adalah membantu kita memilah-milah atau mengklasifikasikan film-film yang ada sehingga lebih mudah untuk mengenalinya.

Dalam buku Bikin Film Indie Itu Mudah (2007), M. Bayu Widagdo dan Winastwan Gora S. mengelompokkan film dalam beberapa genre, yaitu:

- a. *Action* – Laga, di mana film jenis ini mengengahkan perjuangan hidup yang biasanya dibumbui dengan keahlian bertarung atau peperangan hingga akhir cerita. Contoh film bergenre ini: *Avenger: Endgame* (Russo Brother, 2019), *The Nigh Comes For Us* (Timo Tjahjanto, 2018), *Gundala* (Joko Anwar, 2019).
- b. *Comedy* – Humor, di mana film jenis ini mengandalkan kelucuan sebagai faktor penyajian utama. Contoh film bergenre ini: *Borat Subsequent Moviefilm* (Jason Willoner, 2020) *My Stupid Boss* (Upi Avianto, 2016) *Cek Toko Sebelah* (Ernest Prakasa, 2016).
- c. *Roman* – Drama, di mana film jenis ini menawarkan faktor perasaan dan realitas kehidupan nyata dengan senjata simpati dan empati. Contoh film bergenre ini: *Nomadland* (Chloé Zhao, 2020), *Dilan 1991* (Fajar Bustomi, Pidi Baiq, 2019), *Dua Garis Biru* (Ginatri S. Noer, 2019).
- d. *Mistery* – Horror, di mana film jenis ini mengedepankan nuansa mistis, serta visual hantu untuk kontruksi dramatiknya. Contoh film bergenre ini: *Us* (Jordan Peele, 2019), *Ratu Ilmu Hitam* (Kimo Stamboel, 2019), *Perempuan Tanah Jahanam* (Joko Anwar, 2019).

Di antara semua genre tersebut, yang akan penulis gunakan dalam penggarapan film ini adalah genre komedi. Maka dari itu penulis akan membahas lebih jauh mengenai genre film komedi.

2.2 FILM KOMEDI

2.2.1 Sejarah Film Komedi

Menurut Enslikopedia Britannica, komedi adalah tipe dari drama yang dimulai sejak jaman Aristoteles di abad keempat sebelum masehi. Sedangkan, filmsite.com menuliskan bahwa film komedi pertama adalah *L'Arroseur Arrosé (The Sprinkler Sprinkled)* (1895, Louis Lumière), yang mana masih merupakan film pendek berdurasi empat puluh detik.

Karena pada jaman awal film, teknologi sangat terbatas, maka film komedi lebih terpaku pada komedi yang hitam-putih, berfokus pada humor visual. Jaman itu disebut jaman film biru (*silent era*) yaitu pada tahun 1895 – 1929. Gaya-gaya komedi saat itu adalah slapstick dan dipopulerkan oleh Charlie Chaplin, Harold Lloyd, dan Buster Keaton. Charlie Chaplin, bermain di banyak film layar lebar seperti *The Tramp* (1915), dikenal karena komedi fisiknya yang khas. Buster Keaton lebih dikenal dengan ekspresi muramnya. Sedangkan, Harold Lloyd terkenal dengan kacamata dan topi jeraminya serta kemampuannya untuk tampil seperti pekerja kantor yang tidak dikenal dan sederhana.

Ketika teknologi suara masuk dalam film, maka stapstik sedikit berkurang. Film komedi menjadi berevolusi. Meski, komedi visual tetap kuat tetapi sekarang dialog jenaka dan komedi verbal ditambahkan. Beberapa komedian atau tim hebat, termasuk *Laurel and Hardy*, *The Three Stooges*, *Marx Brothers*. *Laurel and Hardy*, dengan topi bowler khas mereka, masih tidak banyak bicara, tapi mulai bersuara dengan lucu. Sedangkan *Marx Brothers* dan *The Three Stooges*, masih banyak menggunakan slapstik.

Setelah masa itu, muncullah *The Great Depression* di seluruh dunia. Terutama di Barat. Era ekonomi terburuk sepanjang sejarah itu jadi satu penyebab lahirnya era film komedi yang baru, yaitu *Screwball Comedy* yang berlangsung dari pertengahan 1930-an. Bentuk komedi yang disediakan oleh penulis dan sutradara generasi ini menawarkan hiburan pelarian bagi penonton era depresi selama sebagian besar usia 30-an dan hingga 40-an. Komedi ini penuh dengan sindiran sosial juga sarkasme yang biasanya ditujukan pada kalangan atas. Aktor dan aktris seperti Mickey Rooney, Judy Garland, Cary Grant, dan Katharine Hepburn, dan sutradara Frank Capra mendapatkan ketenaran mereka di era ini dalam film seperti *Babes in Arms* (1939), *The Philadelphia Story* (1940), dan *Mr. Smith Goes to Washington* (1939).

Pada era selanjutnya, film komedi harus bersaing dengan sitkom di televisi. Di era 1940-1960-an, lahirlah komedi *sophisticated* seperti *Breakfast at Tiffany's* (1961), serta komedi-komedi Eropa. Komedi ini menggunakan satire, permainan kata, dan kecerdasan untuk melibatkan penonton. Beranjak dari sana, 1970-an akan sangat berbeda dengan hadirnya komedi-komedi kotor, yang bertujuan untuk membuat jijik dan mengejutkan penontonnya, masuk ke bioskop, seperti *National Lampoon's Animal House* (1978) yang dibintangi komedian John Belushi.

Lahirnya gelombang komedian di acara televisi *Saturday Night Live* pada 1980-1990-an membuat banyak komedian baru yang pindah ke pasar film. Seperti Bill Murray dalam *Ghostbusters* (1984) dan *Scrooged* (1988), Eddie Murphy dalam *Beverly Hills Cop* (1984) dan *Coming to America* (1988), juga Jim Carrey dalam *Dumb and Dumber* (1994) dan *The Cable Guy* (1996). Pada masa itu pula kembali hadir komedi romantis seperti *When Harry Met Sally* (1989) dan *Sleepless in Seattle* (1993).

Masuk ke abad 21 banyak sekali perubahan dan perkembangan. Terjadinya banyak *subgenre* yang diterima oleh penonton menjadikan era ini lebih berwarna. Ada komedi yang vulgar, kotor, dan berperingkat R

seperti *40-Year-Old Virgin* (2005) dan *The Hangover* (2009). Ada juga parodi yang meniru film lain seperti *Not Another Teen Movie* (2001). Bahkan *mockumentaries* juga mulai mendapatkan penonton dengan film-film seperti *Borat: Cultural Learnings of America for Make Benefit Glorious Nation of Kazakhstan* (2006).

Namun, juga ada film *subgenre* lain yang bahkan mendapatkan penghargaan seperti *Love & Friendship* (2016), sebuah komedi romantis yang dinominasikan oleh penghargaan *Broadcast Film Critics Association* pada tahun 2016. *Get Out* (2017), komedi horror yang memenangkan *MTV Movie Awards Best Comedic Performance*. Juga *La La Land* (2016), sebuah drama komedi musikal yang memenangkan *Golden Globe*, dan *Oscar*.

2.2.2 Sub Genre Film Komedi

Selain membahas sejarah, penulis juga akan membahas tentang *subgenre* komedi. Hal ini dirasa penting dipaparkan karena berpengaruh untuk memahami beberapa penjelasan lain. Dilansir dari allmovie.com, beberapa *subgenre* komedi adalah:

- a. *Black Comedy*. Film komedi adalah sebuah jenis dengan selera humor yang gelap, sinis, dan jahat. Seringnya mengolok-olok subjek yang dianggap serius seperti kematian, penyakit, pembunuhan. Contoh: *Birdman* (Alejandro González Iñárritu, 2014), *Fargo* (Joel Coen, Ethan Coen, 1996).
- b. *Comedy Thriller*. Campuran *thriller* dan komedi, jenis film ini memadukan ketegangan, ancaman, dan aksi dengan elemen komedi. Contoh: *The Lobster* (Yorgos Lanthimos, 2015), *Manhattan Murder Mystery* (Woody Allen, 1993).
- c. *Domestic Comedy*. Berfokus pada rumah dan keluarga, dan interaksi antara berbagai anggota keluarga. Ini sering menggambarkan situasi lucu atau memalukan dalam sebuah keluarga, tetapi masalah kecil atau kesalahpahaman ini biasanya diselesaikan menjelang akhir

- film. Contoh: *Crazy Rich Asians* (Jon Chu, 2018), *Home Alone* (Chris Columbus, 1990).
- d. *Fantasy Comedy*. Jenis film yang menggunakan keajaiban atau supernatural, juga mitologis untuk keperluan lelucon. Contoh: *Midnight in Paris* (Woody Allen, 2011), *Edward Scissorhands* (Tim Burton, 1990).
 - e. *Gross-Out Comedy*. Film-film jenis ini menampilkan humor-humor kotor, termasuk lelucon toilet, seks. Contoh: *Sextuplets* (Michael Tiddes, 2019), *American Pie* (Paul Weitz, Chris Weitz, 1999).
 - f. *Mockumentary*. Jenis film komedi yang dibuat dengan gaya dokumenter: ada wawancara, kamera goyang, dsb. Namun, kejadian-kejadiannya benar-benar fiksi. Contoh: *Borat* (Larry Charles, 2006), *Waiting for Guffman* (Christopher Guest, 1996).
 - g. *Musical Comedy*. Campuran film musik dan komedi. Jenis film ini memadukan elemen-elemen musikal disertai lelucon untuk menggerakkan alurnya. Contoh: *Pitch Perfect* (Jason Moore, 2012), *Annie* (Rob Marshall, 1999).
 - h. *Parody/Spoof*. Film komedi yang meniru salah satu *genre* atau film tertentu dan membuat lelucon atas isi film tersebut atau alur ceritanya. Contoh: *Karmina* (Gabriel Pelletier, 1996), *Fifty Shades of Black* (Michael Tiddes, 2016).
 - i. *Romantic Comedy*. Subgenre komedi yang berfokus pada masalah-masalah yang timbul dari pencarian cinta dan hubungan romantis. Contoh: *Palm Springs* (Max Barbakow, 2020), *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Michel Gondry, 2004).
 - j. *Screwball Comedy*. Film-film ini lebih sering berfokus pada karakter eksentrik yang melakukan hal-hal aneh atau aneh. Contoh: *The Personal History of David Copperfield* (Armando Iannucci, 2020), *The Big Lebowski* (Joel Coen, 1998).

- k. *Slapstick*. Jenis ini adalah film komedi yang menitikberatkan pada lelucon fisik, seperti: tersandung, jatuh, dan berbagai luka ringan lainnya. Contoh: *Mr. Bean's Holiday* (Steve Bendelack, Rowan Atkinson, 2007), *The Gods Must Be Crazy* (Jamie Uys, 1980).

2.3 UNSUR-UNSUR PEMBENTUK FILM

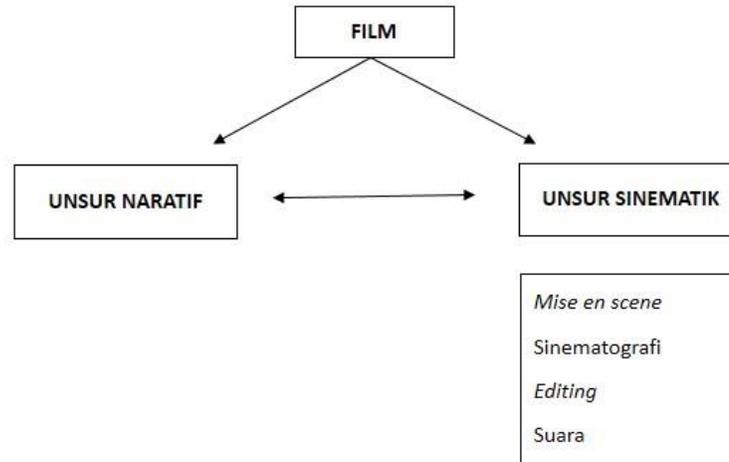
Film terdiri dari dua unsur yang saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain. Kedua unsur tersebut adalah unsur naratif dan unsur sinematik. Dalam film cerita, unsur-unsur naratif adalah perlakuan terhadap cerita filmnya, sementara unsur sinematik atau juga sering diistilahkan gaya sinematik merupakan aspek-aspek teknis pembentuk film (Pratista: 2008).

2.3.1 Unsur Sinematik

Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok, *mise-en-scene*, sinematografi, editing, dan suara. *Mise-en-scene* adalah segala hal yang berada di depan kamera, terdiri dari latar, tata cahaya, kostum dan make-up, serta akting dan pergerakan pemain. Sinematografi adalah hubungan kamera dengan obyek yang diambil. Editing adalah transisi dari gambar ke gambar. Yang terakhir adalah suara, segala hal yang ada didalam film yang dapat ditangkap melalui indra pendengaran.

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita dan tema film terbentuk oleh tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, serta lainnya. Elemen-elemen tersebut berkesinambungan membentuk sebuah jalinan peristiwa yang terkait oleh aturan kausalitas (logika sebab-akibat). Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Segala hal yang terjadi pasti disebabkan oleh sesuatu dan terikat satu sama lain oleh hukum kausalitas. Bila membahas film cerita sebuah kejadian terjadi disebabkan oleh kejadian sebelumnya. Naratif muncul akibat aksi dari pelaku cerita. Aksi tersebut muncul karena tuntutan dan keinginan dari

pelaku cerita. Segala aksi dan tindakan pelaku memotivasi terjadinya sebuah peristiwa berikutnya, dan terus memotivasi peristiwa berikutnya lagi.



Gambar 2.1: Unsur-Unsur Pembentuk Film

(Sumber: Buku Memahami Film (Himawan Pratista, 2008))

2.3.2 Unsur Naratif

2.3.2.1 Pengertian Naratif

Pada dasarnya unsur naratif setiap cerita apapun bentuknya mengandung unsur naratif. Salah satu unsur dalam film ini merupakan elemen dasar yang membantu untuk memahami segala hal dalam kehidupan. Tanpa unsur naratif sebuah cerita tidak akan pernah ada (Pratista: 2008).

Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terkait dengan logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Sebuah kejadian tidak dapat terjadi bila tidak ada alasan. Dalam sebuah film cerita satu kejadian disebabkan oleh kejadian sebelumnya. Misalnya *shot A* memperlihatkan seorang santri memecahkan sebuah gayung dan *shot B* memperlihatkan gayung

yang sudah pecah di lantai. Penonton akan mengetahui bahwa kejadian itu berdekatan dalam waktu yang singkat.

Dari contoh di atas dapat kita ketahui bahwa naratif muncul akibat aksi dari si pelaku cerita. Aksi tersebut hadir karena adanya tuntutan dan keinginan pelaku cerita. Segala aksi dan tindakan para pelaku cerita memotivasi peristiwa berikutnya, hal itu terus berlanjut sampai akhir cerita.

2.3.2.2 Elemen Pokok Naratif

Pada dasarnya inti film cerita fiksi adalah bagaimana seorang karakter menghadapi segala masalah untuk mencapai tujuannya yang terjadi dalam situasi ruang dan waktu. Sebuah alur cerita tidak akan berjalan bilamana tidak ada karakter yang memotivasi aksi yang mana motivasi itu berpijak pada sebuah tujuan. Maka dari pada itu karakter atau pelaku cerita, konflik dan tujuan merupakan elemen pokok dari dalam unsur naratif.

a. Pelaku Cerita

Setiap film cerita umumnya memiliki karakter utama dan pendukung. Karakter utama adalah seorang motivator umumnya yang menjalankan alur naratif sejak awal hingga akhir cerita. Karakter utama adalah tokoh yang menjadi penggerak utama cerita (Aristo & Shiddiq: 2017). Umumnya karakter utama ini diistilahkan sebagai protagonis, dimana karakter ini memiliki tujuan untuk dicapai. Sedangkan karakter pendukung bisa jadi ada di pihak antagonis. Antagonis ini kebalikannya dari protagonist yang mana tokoh ini berperan sebagai penghalang protagonis dalam mencapai tujuannya.

Dalam membuat sebuah skenario menciptakan karakter merupakan langkah awal sebelum melangkah terlalu jauh.

Dalam menciptakan sebuah karakter penulis haruslah membuat karakter terpercaya. Berikut ini adalah tiga cara dalam membangun dimensi karakter:

- a) Fisiologis, bagaimana karakter tampak secara fisik. Bagaimana karakter tampak secara fisik, misalnya tinggi badan, warna kulit, warna mata, perawakan tubuhnya, potongan rambut, tahi lalat, bekas luka, dan lain-lain.
- b) Sosiologis, bagaimana karakter hidup bersosialisasi dan bagaimana orang lain melihat mereka di kehidupan sosial. Misalnya saja, apa agamanya, apakah dia ketua RT, sikapnya bijaksana, suka kerja bakti di kampung, dia berasal dari suku apa, bagaimana kelas sosialnya, pekerjaannya, teman-temannya, dan lain-lain.
- c) Psikologis, berhubungan dengan kejiwaan dan perasaan karakter. Misalnya saja bagaimana pikirannya, apa kemauannya, ketakutan, fobia, emosi, mentalitas, dan lain-lain.

Seorang penulis juga mesti penciptaan *background story*, hal ini cukup penting sebab masa lalu adalah tahap yang akhirnya membentuk karakter hingga sekarang. Pelaku cerita juga harus memiliki tujuan yang dicapainya dengan jelas. Agar terasa lebih realistis karakter haruslah memiliki kekuatan dan kelemahan. Pada penulisan skenario kali ini penulis akan menggunakan teknik penciptaan karakter *ansamble*.

Ansambel adalah istilah bagi film dengan banyak pemain utama, yang mana para pemain ini punya porsiimbang dalam ukuran tingkat kepentingan dan durasi kemunculan. Layaknya film-film seperti *Mencuri Raden Saleh (2021) dir. Angga Dwimas Sasongko*, *The Expendables (2010) dir. Sylvester*

Stallone, *Seven Samurai* (1954) dir. Akira Kurosawa, dan masih banyak lagi.

b. Permasalahan dan Konflik

Permasalahan dapat diartikan sebagai penghalang yang dihadapi tokoh protagonis untuk mencapai tujuan. Dalam sebuah cerita terdapat berbagai macam jenis-jenis konflik. Berikut ini adalah jenis-jenis konflik dalam film:

- a) Manusia *vs* masyarakat, menampilkan karakter yang merasa diberikan beban atau tuntutan dari masyarakat.
- b) Manusia *vs* supranatural, konflik yang belum bisa dijelaskan oleh ilmu pengetahuan dan nalar logika, dapat dikategorikan sebagai kekuatan supranatural.
- c) Manusia *vs* manusia, konflik ini menampilkan representasi superhero *vs* villain, baik *vs* buruk, dsb.
- d) Manusia *vs* alam, fenomena alam dapat menjadi ancaman bagi eksistensi manusia.
- e) Manusia *vs* dirinya sendiri, dalam tema ini eksplorasi konflik terdapat pada kondisi psikologi seseorang dan bagaimana hal itu mentrigger konflik utama film.

c. Tujuan

Setiap pelaku cerita dalam sebuah film pasti memiliki harapan atau cita-cita. Tujuan dan harapan tersebut dapat bersifat fisik (materi) maupun nonfisik (nonmateri). Tujuan karakter adalah sebuah keadaan yang berbeda dari keadaannya di awal cerita (Aristo & Shiddiq: 2017). Berikut ini adalah syarat dalam penciptaan sebuah tujuan, yakni:

- a) Tujuan tidak sama dengan kondisi awal atau titik mula karakter.
- b) Adanya dorongan kuat bagi karakter untuk menuju ke titik selanjutnya. Tujuan haruslah menjadi sesuatu yang sangat diinginkan sehingga karakter akan berusaha dengan keras untuk mendapatkannya, meski melewati banyak rintangan.

2.4 GAGASAN CERITA

2.4.1 Konsep Dasar

2.4.1.1 Tema

Tema cerita diartikan sebagai satuan kalimat perenungan yang ingin disampaikan pembuatan film pada penonton (Armantono: 2003). Tema cerita merupakan pembahasan singkat dari semua rangkaian film sehingga pembaca dapat memahami tema cerita apa yang dibaca. Pertanyaan mengenai tema itu harus bisa dijawab dalam bentuk uraian tentang “siapa yang bagaimana” (Biran: 2007)

2.4.1.2 Dasar Cerita

Sebelum gagasan cerita dikembangkan sebagai cerita lengkap, sebaiknya dibuat dulu sketsanya dalam uraian dasar cerita (Biran: 2007). Jika ide cerita atau tema hanya ditulis dengan satu kalimat yang kuat, maka dalam dasar cerita ide tersebut dikembangkan. Dalam buku Teknik Menulis Skenario Film Cerita (2007), H. Misbach Yusa Biran menjelaskan bahwa uraian dasar cerita hendaknya ringkas dan padat sekitar $\frac{3}{4}$ halaman. Sehingga dengan sepintas bisa nampak hal-hal pokoknya, yakni:

- a) Alur cerita utama dan problema utama, uraian lebih jelas dari plot utama. Yang sudah bisa membayangkan apa yang menjadi problema utama, bagaimana kekuatan dramataik cerita, serta keindahannya sebagai cerita.

- b) Sub-sub plot penting, satu dua sub plot hendaknya bisa jadi ditampilkan. Yakni yang penting sekali menunjang plot utama.
- c) Tokoh utama dan tokoh-tokoh penting, tokoh utama harus jelas dan tokoh-tokoh yang mempunyai posisi menentukan dalam alur utama cerita. Dari sejak awal hendaknya tokoh diperlihatkan menarik atau tidaknya, keunikan serta kekuatannya, perlu juga ditunjang informasi mengenai tokoh.
- d) Motif-motif penting, maksudnya adalah motif-motif yang menimbulkan *action* penting dalam cerita. Penjelasan dari motif ini akan menerangkan apa masalahnya, berapa kekuatan *action* itu, ke mana arah *action* tersebut.
- e) *Key selling point* cerita, mengenai apakah ada “nilai lebih” dari cerita yang kita akan garap dan dimana letak jualnya. Dalam menilai kemampuan daya jual dapat diperkirakan atau di terawang sampai kepada tahap pembuatan minimal pada tahap pemilihan pemain.
- f) Klimaks dan penyelesaian, dengan tercantumnya klimaks dan penyelesaian dalam dasar cerita, maka akan bisa dinilai apakah langkah *action* dalam dasar cerita sudah cukup kuat atau tidak.
- g) Isi cerita, isi cerita sudah harus ditetapkan oleh penulis sejak mulai dia mengonsepkkan cerita karena sebetulnya yang pokok mau disampaikan oleh penulis adalah isi cerita.

2.4.1.3 Isi Cerita

Isi cerita adalah gagasan sebuah cerita yang nantinya akan dituangkan menjadi sebuah cerita dalam skenario. Isi merupakan formulasi cerita dalam satu atau dua kalimat pernyataan yang menjelaskan inti cerita (Armantono: 2013). Pada isi cerita, penjelasannya akan lebih luas dibanding tema cerita sehingga bisa lebih memahami skenario.

2.4.2 Cerita dan Plot

Alur adalah rangkaian atau susunan cerita sejak awal hingga akhir yang dinamakan oleh para pemeran/tokoh pada tahapan peristiwa dalam sebuah cerita. Terdapat dua jenis alur dalam film yakni alur dengan pola linier dan pola non-linier. Pada alur film pola linier waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan (Pratista: 2008). Dalam alur film pola linier urutan waktu cerita dianggap A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya juga sama, yakni A-B-C-D-E. Sepanjang apapun rentang waktu cerita jika tidak terdapat interupsi waktu yang signifikan maka polanya tetap linier.

Sedangkan pola nonlinier, pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat hubungan kausalitas menjadi tidak jelas (Pratista: 2008). Dalam pola nonlinier ini bila urutan waktu cerita dianggap A-B-C-D-E maka urutan waktu polanya dapat C-D-E-A-B atau D-B-C-A-E atau lainnya. Pola nonlinier ini cenderung menyulitkan penonton untuk bisa mengikuti alur cerita filmnya. Maka dari pada itu penulis memutuskan untuk menggunakan pola linier dalam pembangun skenario film.

2.4.3 Premis

Premis adalah kalimat singkat yang menggambarkan cerita secara umum. Premis ini digunakan untuk menjadi “hook” pertama. Dalam sebuah premis terkandung (1) karakter dan atributnya, (2) aksi/tindakan, (3) situasi.

2.4.4 Sinopsis

Sinopsis adalah iktisar, ringkasan cerita, yang berisi semua bahan pokok untuk kepentingan film yang akan dibuat. Menurut H. Misbach Yusa Biran dalam bukunya Teknik Menulis Skenario Film Cerita (2006) sinopsis haruslah merangkum beberapa informasi pokok yang memuat diantaranya:

1. Garis besar dasar cerita,
2. Tokoh protagonis,
3. Tokoh antagonis,
4. Tokoh-tokoh langsung yang menunjang plot utama maupun sub plot yang penting,
5. Problema utama dan problema-problema penting yang sangat berpengaruh pada jalan cerita,
6. Motif utama dan motif-motif pembantu *action* yang penting,
7. Klimkas dan penyelesaian,
8. Kesimpulan.

2.4.5 Outline

Outline merupakan rencana penulisan yang memuat garis-garis besar dari suatu karangan terdiri dari rangkaian ide-ide yang disusun secara sistematis, logis, jelas, terstruktur dan teratur.

2.4.6 Treatment

Treatment ibaratnya kerangka skenario dengan penuturan yang sudah tersusun sebagai skenario jadi, hanya masih berisi pokok-pokok adegan dan belum berisi dialog. Penulisan *Treatment* menggunakan cara bertutur yang pendek.

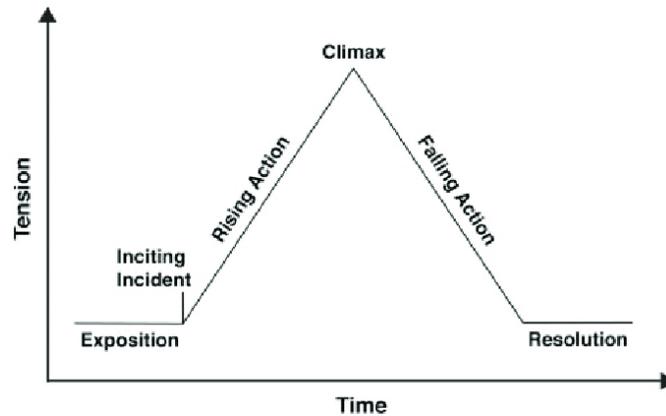
2.4.7 Struktur Drama

Dalam menyampaikan cerita naratif bertujuan untuk menuturkan jalan kisah dengan tujuan agar yang mendengar tahu. Sedangkan menuturkan cerita dramatik dirancang untuk menggugah emosi pihak komunikan. Dalam penuturan cerita dramatik terdapat beberapa jenis resep penuturan yakni:

2.4.7.1 Struktur Dramatik Freytag

Gusatv Freytag (1863), dikenal dengan sebutan piramida Freytag atau *Freytag's pyramid*. Menggambarkan struktur dramatisnya

mengikuti elemen-elemen Aristoteles dan menempatkannya dalam adegan-adegan lakon sesuai laku dramatik yang dikandungnya.



Gambar 2.2: Struktur Dramatik Freytag

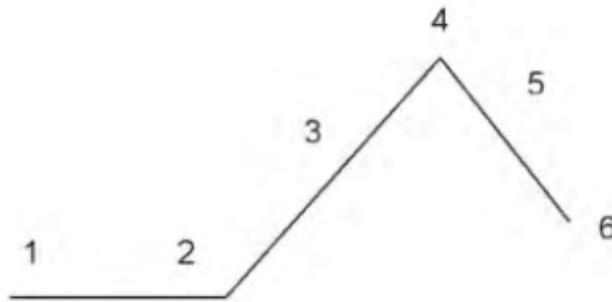
(Sumber: Wallpaperhd99)

- a. *Exposition*. Berisi tentang pengenalan karakter dan masalah yang akan digulirkan.
- b. *Complication (rising action)*. Di sini sudah mulai dijelaskan laku karakter untuk mengatasi konflik dan tidak mudah untuk mengatasinya sehingga timbul frustrasi, amukan, ketakutan, atau kemarahan. Konflik ini semakin rumit dan membuat karakter-karakter yang memiliki konflik semakin tertekan serta berusaha untuk keluar dari konflik tersebut.
- c. *Climax*. Pada titik ini semua permasalahan akan terurai dan mendapatkan penjelasan melalui laku karakter maupun lewat dialog yang disampaikan oleh peran.
- d. *Reversal (falling action)*. Tahapan penurunan emosi lakon. Penurunan ini tidak saja berlaku bagi emosi lakon tapi juga untuk menurunkan emosi penonton. Berfungsi untuk memberi persiapan waktu pada penonton untuk merenungkan jalinan peristiwa yang telah terjadi.

- e. *Denouement*. Tahap penyelesaian dari lakon tersebut, baik berakhir dengan bahagia maupun menderita.

2.4.7.2 Struktur Dramatik Skema Hudson

Plot dramatik tersusun menurut apa yang dinamakan dengan garis laku. Garis laku ini dapat pula disebut sebagai garis waktu atau lamanya cerita berlangsung. Masing-masing elemen struktur atau bagian-bagian plot yang menggambarkan adegan disusun sedemikian rupa sehingga laku lakon dapat dibaca dengan jelas. Garis laku tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.3: Struktur Dramatik Skema Hudson

(Sumber: Wallpaperhd99)

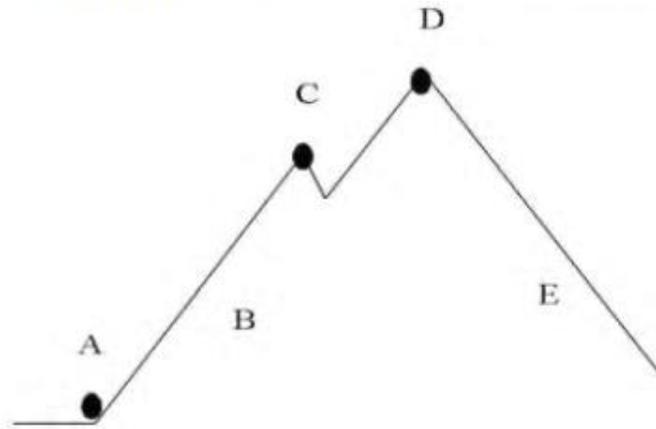
- a. Eksposisi. Tahap awal lakon atau saat memperkenalkan dan membeberkan materi-materi yang relevan dalam lakon tersebut. Materi-materi ini termasuk karakter-karakter yang ada, di mana terjadinya peristiwa, dan persoalan apa yang sedang dihadapi.
- b. Insiden Permulaan. Tahapan mulai teridentifikasinya insiden-insiden yang memicu konflik, baik yang dimunculkan oleh tokoh utama maupun tokoh pembantu. Insiden-insiden ini akan menggerakkan plot dalam lakon.
- c. Pertumbuhan Laku. Tahapan ini merupakan tindak lanjut dari insiden-insiden yang telah terjadi. Konflik-konflik yang terjadi

antara karakter-karakter semakin menanjak, dan semakin mengalami komplikasi yang ruwet. Jalan keluar dari konflik tersebut terasa samar-samar dan tak menentu.

- d. Krisis atau Titik Balik. Krisis adalah keadaan dimana lakon berhenti pada satu titik yang sangat menegangkan atau menggelikan. Bagi Hudson, klimaks adalah tangga yang menunjukkan laku yang menanjak ke titik balik, dan bukan titik balik itu sendiri. Sedangkan titik balik sudah menunjukkan suatu peleraian dimana emosi lakon maupun emosi penonton sudah mulai menurun.
- e. Penyelesaian atau Penurunan Laku. Penyelesaian atau denouement yaitu bagian lakon yang merupakan tingkat penurunan emosi dan jalan keluar dari konflik tersebut.
- f. Keputusan. Semua konflik yang terjadi dalam sebuah lakon bisa diakhiri.

2.4.7.3 Struktur Dramatik *Turning Point* Marsh Cassidy

Menekankan pada pentingnya *turning* atau *changing point* (titik balik perubahan) yang mengarahkan konflik menuju klimaks. Tiga titik penting yang merupakan nafas dari lakon menurut struktur ini adalah konflik awal saat persoalan dimulai, titik balik perubahan saat perlawanan terhadap konflik dimulai, dan klimaks saat konflik antara pihak yang berseteru memuncak hingga menghasilkan sebuah penyelesaian atau resolusi.



Gambar 2.4: Struktur Dramatik Turning Point Marsh Cassady

(Sumber: Wallpaperhd99)

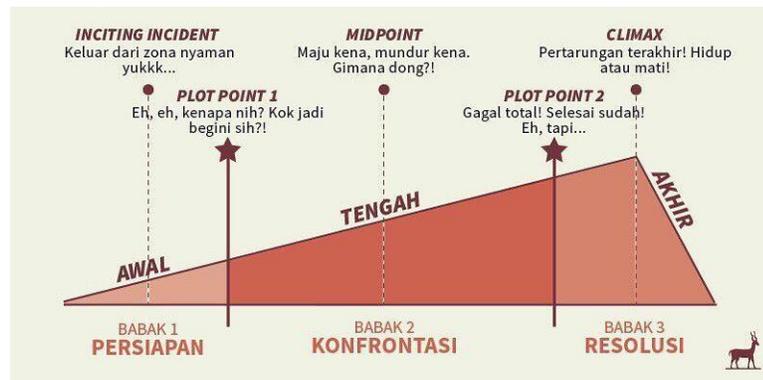
- a. Titik A adalah permulaan konflik atau awal cerita saat persoalan mulai diungkapkan. Selanjutnya konflik mulai memanas dan cerita berada dalam ketegangan atau penanjakan yang digambarkan sebagai garis B.
- b. Garis B ini menuntun pada satu keadaan yang dapat dijadikan patokan sebagai titik balik perubahan yang digambarkan sebagai titik C.
- c. Pada titik C ini terjadi perubahan arah laku lakon saat pihak yang sebelumnya dikalahkan atau pihak yang lemah mulai mengambil sikap atau sadar untuk melawan. Dengan demikian, tegangan menjadi berubah sama sekali. Ketika pada titik A dan garis B pihak yang dimenangkan tidak mendapatkan saingan maka pada titik C kondisi ini berubah.
- d. Hal ini terus berlanjut hingga sampai pada titik D yang menggambarkan klimaks persoalan.
- e. Tegangan semakin menurun karena persoalan mulai mendapatkan titik terang dan pihak yang akhirnya menang telah ditentukan. Keadaan ini digambarkan sebagai garis E yang disebut dengan bagian resolusi.

2.4.7.4 Struktur Drama Tiga Babak

Pembagian cerita menjadi pola dasar tiga babak merupakan hal yang realtif baru (Aristo dan Shiddiq: 2017). Hal itu menjadi standar pengembangan dan analisis naskah di Hollywood sejak tahun 19980-an. Syd Field dalam bukunya *Screenplay* (1979) mengusulkan penggunaan struktur drama tiga babak berdasarkan catatan filsuf besar Aristoteles. Dalam catatan tersebut dinyatakan bahwa tiap cerita harus memiliki bagian awal, bagian tengah dan bagian akhir. Lebih mundur lagi Aristoteles menyatakan bahwa cerita merupakan bentuk mimetis yang meniru logika dari kejadian sehari-hari. Konsep pembagian babak dalam sebuah cerita dapat diibaratkan seperti babak 1 adalah kelahiran, babak 2 merupakan kehidupan dan babak 3 adalah kematian.

Usulan formula tiga babak ini kemudian diterima secara hampir universal di dunia, utamanya perfilman dan diajarkan sebagai desain terbaik dalam menyusun skenario film (Aristo & Shiddiq: 2007). Formula struktur drama tiga babak ini dapat kita temui dalam banyak film-film Hollywood. Hal itu bukan tidak mungkin karena pola perkembangan bercerita dalam film mendapat pengaruh beasar dari sineas Hollywood (Aristo & Shiddiq: 2017).

Dalam struktur drama tiga babak ini terdiri dari babak pertama yang berisi persiapan (*opening*), babak kedua berisi inti cerita dan babak ketiga berisi penyelesaian masalah yang dihadapi oleh tokoh. Secara rinci pembagian cerita dalam tiga babak ini sebagai berikut.



Gambar 2.5: Struktur Drama Tiga Babak

(Sumber: Studio antelope)

Menurut H. Misbach Yusa Biran metode struktur drama tiga babak merupakan metode berdasarkan syarat logis bagi penonton untuk bisa menikmati bangunan dramatik cerita yang disajikan. Maka dari itu penonton harus dikondisikan agar bisa terlibat secara emosional dengan protagonis. Penyiapan tersebut dilakukan pada babak pertama. Pada babak pertama ini dinamakan *opening* atau persiapan. Tugas yang dilakukan penulis skenario pada babak ini adalah:

- a. Membuat penonton secepatnya memfokuskan perhatian kepada film;
- b. Membuat penonton bersimpati pada protagonis;
- c. Membuat penonton mengetahui apa masalah utama protagonis.

Babak 1 Persiapan (*opening*), Fungsi dari babak pertama ini diantaranya adalah:

- a) Memperkenalkan tokoh utama, sehingga penonton mengetahui tokoh protagonis dan antagonis dalam cerita tersebut.
- b) Memperlihatkan masalah utama yang dihadapi protagonis dan risikonya jika protagonis tidak mampu menghadapi permasalahan tersebut.

- c) Element terpenting dalam babak pertama ini adanya *Poin Of Attack* yang digagas oleh William Miller dalam bukunya “*Screenwriting for Narrative Film and Television.*” Secara singkat dapat dijelaskan bahwa *POA* adalah titik dimana cerita itu bergulir, dari sinilah penonton akan terseret mengikuti alur cerita tanpa bisa melepaskan diri lagi.

Pada babak 2 berlangsung cerita yang sesungguhnya. Di babak pertama cerita belum dimulai, hanya baru sebatas pengantar. Di babak inilah cerita betul-betul dimulai dan berjalan hingga berakhir. Pada babak kedua ini berisi:

- a. *Point of attack*;
- b. Jalan cerita;
- c. Protagonis terseok-seok;
- d. Klimaks: hidup atau mati.

Babak 2, atau H.Misbach Yusa Biran menyebutnya sebagai cerita sesungguhnya ini merupakan babak dimana cerita berkembang. problem-problem yang dihadapi tokoh utama (protgonis) terus ditingkatkan tensinya, yang membuat tangga dramatik terus menanjak. Hal inilah inti dari film yang dinikmati penonton. Untuk membuat cerita menjadi lebih menarik setidaknya ada tiga hal yang perlu dimasukkan dalam babak ini:

- a) *Curiosity*: rasa penasaran terhadap *ending* yang akan terjadi.
- b) *Suspense*: ketegangan, ketegangan ini dapat dibangun dengan memasukan unsur-unsur dramatik.
- c) *Surprise*: kejutan, sesuatu yang tidak duga oleh penonton.

Babak 3, babak ketiga merupakan babak terakhir dari sebuah cerita. Di sinilah akan diketahui hasil dari perjuangan tokoh dalam menyelesaikan problem yang dihadapi. Babak terakhir ini ibarat

selesainya sebuah tugas. Dimana penyelesaian semua problem yang dihadapi oleh tokoh protagonis, apakah ia berhasil mengatasinya masalahnya atautkah gagal dan berakhir dengan tragis. Ada beberapa pilihan ending yang bisa digunakan penulis skenario untuk mengakhiri ceritanya.

Maka dari itu penulis mengambil metode pembangunan naratif menggunakan struktur drama tiga babak. Struktur klasik yang ditemukan oleh Aristoteles ini memberikan kemudahan bagi penulis dalam pembuatan skenario. Sebab hanya membagi struktur menjadi tiga bagian, pengenalan, konflik dan penyelesaian.

2.5 SKENARIO

Film merupakan sebuah karya yang tercipta bukan hanya dari perseorangan melainkan kolektif atau tim. Salah satu dari tim yang cukup memegang urengsi besar ialah departemen penulisan skenario. Departemen Penulisan Skenario adalah yang bertanggung jawab atas cerita serta susunan skenarionya . Di dalamnya terdapat penulis skenario, pengembang ide, konsultan riset, dll.

2.5.1 Pengertian Skenario

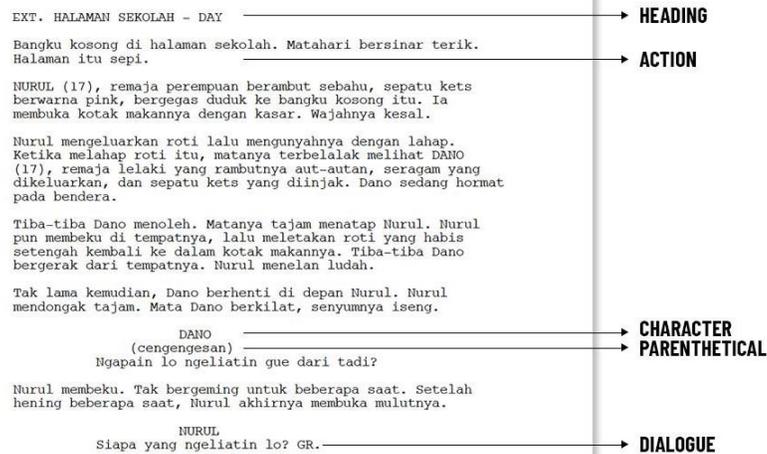
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), skenario adalah rencana lakon sandiwarra atau film berupa adegan demi adegan yang tertulis secara terperinci. Sementara itu, menurut Syd Field dalam bukunya *The Foundation of Screenwriting* (1984), skenario film adalah sebuah naskah cerita yang menguraikan urutan adegan, tempat, keadaan, dan dialog, yang disusun dalam konteks struktur dramatik. Sedangkan, menurut H. Miscbach Yusa Biran dalam bukunya *Teknik Menulis Skenario Film Panjang* (2006), skenario adalah desain penyampaian cerita atau gagasan dengan media film.

M. Bayu Widagdo dan Winastwan Gora S. dalam buku *Bikin Film Indie Itu Mudah* (2003) berpendapat bahwa skenario merupakan bahan

baku dasar *blue print* kerja produksi. Dengan kata lain, skenario adalah patokan awal dalam proses pembuatan film. Sedangkan, Dalam bukunya Kelas Skenario (2017), Salman Aristo dan Arif Ash Shiddiq menuliskan bahwa skenario atau naskah film merupakan sebuah tulisan yang berisi huruf, kata, dan kalimat yang menjadi merdia komunikasi berbasis bahasa verbal yang berisi intruksi bagi orang-orang yang memahami bahasa film sehingga mereka dapat membayangkan bagaimana penyampaiannya dalam sebuah film.

Naskah memiliki sisi fungsional yakni mengacu pada fungsi skenario sebagai petunjuk untuk membuat film. Berbeda dengan karya tulis lainnya skenario film disusun secara filmik dalam arti lain skenario ditulis menggunakan penuturan media gambar dan media suara sehingga penonton dapat memahami pesan yang akan disampaikan.

2.5.2 Elemen dalam Skenario



Gambar 2.6: Elemen dalam Skenario

(Sumber: Studio Antelope)

Terdapat komponen-komponen teknis dalam skenario yang digunakan guna sebagai acuan kerja kru. Berikut ini adalah elemen-elemen yang terdapat dalam tulisan skenario:

- a. *Heading*. Dikenal juga dengan istilah *slugline* merupakan judul utama sebuah adegan. Ditulis dengan format spesifik, diawali dengan *INT* atau *EXT*. Apabila adegan berlangsung di dalam ruangan (interior) maka ditulis *INT*, atau *EXT* apabila adegan berlangsung di luar ruangan (exterior). *Heading* kemudian dilanjutkan dengan nama lokasi adegan berlangsung dan ditutup dengan latar waktu *DAY* (siang) atau *NIGHT* (malam).
- b. *Action*. Bagian di mana tindakan yang dilakukan oleh karakter di depan layar. *Action* ditulis dengan logika audio (bisa didengar) dan visual (bisa digambarkan). *Action* juga mampu menjelaskan *blocking* dan perpindahan pemain.
- c. *Character*. Nama karakter yang bicara ditulis dengan huruf besar. Karakter yang bicara namun tidak terlihat di depan layar harus ditandai dengan tanda *O.S. (off screen)*, sementara itu apabila hanya suara karakter saja yang terdengar namun ia tidak sedang ada di dalam lokasi adegan harus ditandai dengan *V.O. (voice over)*.
- d. *Dialogue*. Bagian di mana ucapan karakter atau dialog ditulis.
- e. *Parenthetical*. Bagian untuk menuliskan konteks atau instruksi khusus bagaimana sebuah dialog diucapkan. Ini digunakan untuk menghemat baris naskah agar tulisan lebih efektif.

2.6 PENULIS NASKAH

2.6.1 Tugas Penulis Naskah

Penulis Naskah memiliki tugas dan kewajiban mulai dari membuat dalam bentuk naskah yang berdasarkan ide cerita sendiri dan dari orang lain, lalu membuat secara bertahap dari ide cerita, *basic story*, sinopsis, *treatment* dan skenario, lanjut ke tahap pengembangan ide cerita sampai jangka waktu terakhir atau paska produksi.

2.6.2 Fungsi Penulis Naskah

Penulis naskah memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan film, untuk mengembangkan ide cerita menjadi sebuah rancangan konsep yang kemudian menjadi skenario. Skenario tersebut merupakan gambaran dari ide cerita yang sudah di *design* penulis untuk diinterpretasikan sutradara dengan media audio visual.

2.6.3 Hubungan Penulis Naskah dan Sutradara

Penulis naskah dan sutradara melakukan riset terhadap tema yang diangkat. Setelah mendapatkan ide cerita dari riset tersebut penulis naskah membuat konsep mulai dari pembuatan *basic story* sampai *final* draft naskah. Setelah naskah mencapai *final* kemudian sutradara menerjemahkan konsep naratif yang sudah dirancang menjadi konsep sinematik.