

BAB III

LANDASAN TEORI

A. Film Televisi

Film televisi merupakan program drama yang diceritakan habis dalam satu kali tayang (Morrison 2011,223). Program drama tersebut menyajikan cerita mengenai kehidupan atau karakter seseorang hingga beberapa orang (tokoh) yang diperankan oleh pemain (artis) dengan melibatkan konflik dan emosi.

Menurut Sutrisno (1993:64), Program televisi yang termasuk dalam program drama adalah sinema elektronik (sinetron) dan film. Cerita di dalam film televisi akan berakhir dalam satu episode yang akan memuat cerita dari awal hingga akhir. Drama televisi dibagi atas beberapa kategori, seperti drama 120 menit, 90 menit, 60 menit, 30 menit, dan yang paling pendek adalah drama 15-20 menit.

Naratama (2004:65) mengatakan bahwa format televisi terbagi atas drama (fiksi), nondrama (nonfiksi), dan berita atau *news*. Drama adalah sebuah format acara televisi yang diproduksi dan diciptakan melalui proses imajinasi kreatif dari kisah-kisah drama atau fiksi yang direkayasa dan dikreasi ulang. Format yang digunakan merupakan interpretasi kisah kehidupan yang diwujudkan dalam suatu runtutan cerita dalam sejumlah adegan. Adegan-adegan tersebut akan menggabungkan antara realitas kenyataan hidup dengan diksi atau imajinasi khayalan para kreatornya.

Ada beberapa pendapat mengenai jenis cerita drama. Menurut Aristoteles hanya digolongkan menjadi tragedi, komedi, serta gabungan antara tragedi dan komedi. Namun, Lutters menambahkan bahwa jenis cerita drama lainnya, yaitu drama misteri, drama laga (*action*), melodrama, drama sejarah, dokumenter, adat istiadat, tempat bersejarah, biografi, propaganda, layanan masyarakat dan layanan niaga. Beberapa contoh tema yang dijelaskan oleh Lutters di antaranya tentang percintaan, rumah tangga, perselingkuhan, pembauran, persahabatan, kepahlawanan, petualangan, balas dendam dan keagamaan serta masih banyak lagi tema lain yang dapat digunakan untuk membuat skenario. (Lutters 2010,35-45).

B. Skenario

Tahapan awal dalam pembuatan film televisi adalah pembuatan skenario, karena skenario dapat diartikan sebagai bagian terpenting dari sebuah film atau film televisi sebagai acuan untuk berproduksi. Ajidarma (2000:2) menuliskan bahwa skenario dianggap penting dalam pembuatan film. Hal tersebut dikarenakan sebuah skenario menjadi bagian dari sebuah film dalam bentuk tertulis.

Menurut Lutters (2010:90), Skenario merupakan naskah cerita yang lengkap dengan deskripsi dan dialog, dimana telah siap untuk digarap dalam bentuk visual. Ajidarma (2000:2) menyatakan bahwa dalam sebuah skenario yang sempurna memiliki visualisasi dari gagasan sebuah film yang sudah tergambar dengan jelas. Secara rinci, dalam sebuah skenario tertulis elemen-elemen sebuah film seperti dramaturgi, konsep visual, montase, karakterisasi, pengadeganan, dialog, dan tata suara.

Skenario ini nantinya akan menjadi acuan kerja untuk merealisasikan bahasa tulis ke dalam sebuah bahasa audio visual. Artinya bahwa skenario tersebut berfungsi sebagai rancangan untuk membuat karya film atau audio visual. Penilaian karya penulisan skenario adalah penilaian atas hasil karya penulisan skenario (Ajidarma 2000,5). Penilaian tersebut meliputi penataan plot, perkembangan jalan cerita dan logika cerita, pengungkapan karakterisasi pelaku, penyusunan dialog dengan ragam lisan yang wajar dan mendukung karakterisasi pelakunya, penjabaran gagasan atau ide dalam pemberian (deskripsi) filmis.

Setiap cerita skenario memiliki sebuah plot atau alur yang didasarkan pada kesinambungan peristiwa yang memberikan hubungan sebab-akibat. Orang yang membaca karya tulis skenario tersebut akan memahami cerita dari susunan tragedi cerita dan tingkatan konflik di dalamnya, sehingga dapat berimajinasi dan membayangkan tanpa harus melihat visualisasinya. Sebuah film cerita selalu membutuhkan ide dasar yang akan dikembangkan dalam bentuk sinopsis dan diwujudkan dalam bentuk skenario, dimana menjadi tuntunan pembuat film untuk menyatukan keselarasan cerita dengan hasil audio-visualnya. Tentunya dari proses

pembuatan ide hingga skenario harus memiliki kesinambungan dan memiliki benang merah yang jelas tentang jalan cerita tersebut.

Dalam proses pembuatan sebuah skenario diharapkan terdapat pesan dan makna yang tersimpan dalam penuturan cerita oleh si penulis naskah sendiri. Skenario yang ditulis tentu saja menjadi pedoman dalam acuan pembuatan audio-visualnya, baik dari *setting* hingga dialog yang diucapkan oleh tokoh. Hingga akhirnya dapat dibandingkan sesuai tidaknya antara hasil akhir audio-visual dan naskah skenario sebelum diproduksi.

Menurut Lutters ada 3 (tiga) jenis naskah, yaitu :

1. Skenario Serial Lepas

Paket skenario dengan jumlah per paket umumnya 13, 26, hingga 100 episode, dengan durasi biasanya 30 atau 60 menit yang menampilkan satu cerita yang berbeda-beda dengan plot yang berbeda pula, namun dengan benang merah pada tokoh sentral yang ada dalam setiap episodenya.

2. Skenario Serial Bersambung

Paket skenario dengan jumlah per paket 13, 26, hingga 100 episode, dengan durasi 30 atau 60 menit dengan cerita yang biasanya memiliki satu plot saja, bisa plot tunggal atau bercabang, untuk satu paket tersebut.

3. Skenario Cerita Lepas

Skenario cerita lepas biasanya tidak berupa paket per episode tapi pembuatannya satu skenario dengan cerita tunggal. Bentuk yang ada saat ini berupa tayangan sejenis FTV, telesinema dan film-film layar lebar. Dalam pembuatannya, plot cerita ini harus kental, padat dan terfokus pada satu masalah.

Menurut Maburi (2013:62) elemen-elemen skenario terdiri dari *head scene*, *casting*, *action*, karakter, *parenthetical*, dialog, transisi, *shot angle*, dan *general*.

1. *Head Scene* (Informasi Ruang dan Waktu)

Informasi ruang dan waktu dihasilkan dalam *scene heading* atau *slug line*. Fungsinya adalah memberikan informasi mengenai tempat dan waktu adegan tersebut harus dibuat. Informasi ruang dijelaskan dengan memberi inisial EXT. (eksternal, luar ruangan) atau INT. (internal, dalam ruangan).

2. *Casting* (pemain)

Memberikan informasi siapa saja tokoh atau karakter yang *action* di *scene* tersebut. Baik tokoh utama atau figuran semua harus ditulis secara jelas.

3. *Action* (Peristiwa)

Action memberikan keterangan mengenai aktivitas yang terjadi pada setiap *scene*. Termasuk informasi mengenai keadaan psikologis dari setiap karakter, lingkungan, suasana, dan tingkah laku tokohnya.

4. Karakter/Tokoh

Karakter adalah tokoh yang mengucapkan dialog dan memainkan peran dalam suatu adegan.

5. *Parenthetical*

Parenthetical adalah keterangan aksi yang dituliskan dalam skenario dan harus dilaksanakan oleh pelaku karakter ketika dia mengucapkan dialog. *Parenthetical* juga berfungsi sebagai penegas suasana emosi yang terjadi pada setiap tokoh/karakter.

6. Dialog

Dialog merupakan bentuk penyajian kata-kata yang akan diucapkan oleh pemeran/karakter, sebagai gambaran logika berfikir, latar belakang, serta interaksi tokoh dengan tokoh yang lain.

7. Transisi Adegan

Transisi adegan yang dimaksud adalah informasi perpindahan *scene* yang dituliskan dengan huruf kapital di akhir *scene* sebagai gambaran kontinuitas adegan.

8. *Shot Angle*

Petunjuk bantu bagi sutradara untuk memahami skenario, dan kemudian menginstruksikan sudut pengambilan gambar serta pergerakan kameranya.

9. *General*

Pemahaman sederhana mengenai *general* adalah segala informasi yang perlu dituliskan dalam skenario, tetapi tidak termasuk dalam beberapa elemen dasar di atas.

Selain dari kesembilan elemen tersebut menurut Suyanto (2013:348) juga menambahkan judul halaman sebagai elemen skenario yakni sebuah halaman judul naskah yang akan dijadikan pedoman pertama bagi seorang produser apakah seorang *screenwriter* profesional atau hanya amatiran.

C. Adaptasi Kisah Nyata

Ada berbagai macam sumber cerita yang dapat menjadi ide, yaitu dari siapa saja dan dari mana saja. Sumber cerita dapat dibagi menjadi dua jenis berdasarkan asalnya, yaitu sumber cerita berdasarkan kisah nyata (non-fiksi) dan sumber cerita berdasarkan imajinasi (fiksi). Dalam film yang diangkat dari kisah nyata, cerita biasanya dibatasi berbagai hal, yaitu keakuratan penokohan, *setting* tempat dan waktu, dan fakta peristiwa yang terjadi. (Akbar 2015, 40)

Adaptasi yang terinspirasi dari kisah nyata berbeda dengan menjiplak. Seorang penulis skenario profesional kadang mendapat inspirasi menulis naskah film dari cerita-cerita yang sudah ada untuk dibuat menjadi sesuatu yang berbeda. Ada beberapa macam pendekatan untuk membuat sebuah cerita kisah nyata menjadi sebuah cerita yang menarik dan membawa pesan-pesan baru. Sebagai contoh, dengan menambahkan beberapa macam konflik, mengubah penokohan atau menambah unsur dramatiknnya. Kebenaran dalam realitas dan kebenaran dalam film adalah dua hal yang berbeda. Apa yang dicapai adalah sebuah kemungkinan munculnya kebenaran yang berarti situasi, tokoh, dan emosi dari cerita benar-benar nyata dalam dunia yang diciptakan. (Mabruri 2013,14)

Adaptasi pada umumnya hanya sebuah ide, situasi atau karakter yang diambil dari sumber cerita, kemudian dikembangkan secara mandiri. Krevolin (2003 : 12) menjelaskan bahwa dalam mengadaptasi penulis skenario bebas menceritakan cerita baru yang terinspirasi oleh bahan sumber, sehingga dapat menggabungkan beberapa tokoh, menghapus seluruh bagian, menambah beberapa adegan, mengubah waktu, tanggal, tempat dan melakukan apa saja yang perlu dilakukan untuk kebutuhan membuat skenario.

Adapun tiga model pendekatan adaptasi, menurut Louis Giannetti, yaitu:

1. *Loose* (longgar)

Adalah pendekatan yang hanya mengambil ide cerita yang akan diadaptasi, sedangkan situasi dan karakter ceritanya dikembangkan secara bebas dan independen. Film berjudul *Throne of Blood* (1957) karya Akira Kurosawa yang diadaptasi dari *Macbeth* karya Shakespeare dapat dijadikan contoh adaptasi dengan pendekatan *loose*. Adaptasi ini lebih bertumpu pada aspek sinematik dan bukan verbal. Ide yang diambil kemudian dikembangkan menurut persepsi dan imajinasi Kurosawa.

2. *Faithful* (setia)

Adalah proses adaptasi yang berusaha untuk membuar film adaptasi yang sama seperti sumber literturnya. Kegiatan ini dapat dianalogikan seperti halnya seorang penerjemah buku yang berusaha mencari padanan-padanan kata bahasa tujuan dari buku yang hendak diterjemahkannya. Contoh dari adaptasi *faithful* adalah film berjudul *Berlin Alexanderplatz* (1980) garapan sutradara R.W. Fassbinder (asal Jerman). Hasil adaptasinya merupakan film berdurasi panjang (15 jam 21 menit) karena kesetiaan Fassbinder pada kalimat demi kalimat, paragraf demi paragraf dalam halaman-halaman novelnya.

3. *Literal* (harfiah)

Adalah proses adaptasi film dari teks-teks drama. Drama memiliki dialog maupun aksi, maka persoalan ruang dan waktu akan menjadi tantangan untuk mengadaptasi teks-teks drama ke dalam film.

Adaptasi yang baik tidak pernah bisa mencakup semua unsur dari bahan sumber sehingga seni adaptasi menjadi seni menyuling dan hasil sulingan tersebut haruslah bening dan segar. Adapun lima langkah teori yang dapat digunakan sebagai dasar acuan dalam proses adaptasi, yaitu :

Langkah 1 : Kata

Mencari satu kata yang dapat mencakup tema dari karya. Pada akhirnya, semua film mengerucut pada satu konsep, satu kata. Satu kata digunakan sebagai titik tolak cerita untuk membuat dan mengembangkan cerita. Selain itu, satu kata

tersebut juga digunakan sebagai alat penghapus untuk membersihkan unsur-unsur yang tidak relevan dan membuat cerita tetap fokus.

Langkah 2: Satu-Dua *Logline* Penanda

Menuliskan dua kalimat yang merangkum inti sari cerita (bukan tema), melainkan plot. *Logline* adalah plot yang dituangkan dalam sedikit mungkin kata-kata. Satu kalimat *logline* dapat dimulai dengan “bagaimana jika” dan dikembangkan dengan memasukkan dua kata lagi “dan kemudian?”.

Langkah 3: Tujuh Besar

Terdapat tujuh pertanyaan, jawaban atas pertanyaan tersebut akan berguna dalam membantu menjelaskan dan mendefinisikan cerita.

1. Siapa tokoh utamanya ?

Meskipun film dapat dihuni oleh banyak tokoh, pada akhirnya film digerakkan oleh satu protagonis saja.

2. Apa yang diinginkan/dibutuhkan/didambakan tokoh utama?

Dengan kata lain, apa masalah penting yang dihadapi tokoh utama? Masalah penting ini perlu dituangkan dalam bentuk kebutuhan internal dan eksternal. Keinginan/kebutuhan/dambaan adalah faktor utama yang menarik penonton, sehingga hal tersebut harus dinyatakan sejak awal. Namun bisa berubah sepanjang cerita.

3. Siapa/apa yang menghalangi tokoh utama mendapatkan apa yang dia inginkan?

Siapa/apa saja yang terlihat sebagai antagonis dimunculkan untuk menjadi sebagai rintangan berat di sepanjang perjalanan tokoh utama. Kehidupan protagonis tidak bisa dibuat menjadi serba gampang, tetapi harus diisi dengan banyak penderitaan, konflik dan rintangan.

4. Bagaimana pada akhirnya tokoh utama berhasil mencapai apa yang dicita-citakan dengan cara yang luar biasa, menarik dan unik ?

Hal terpenting dalam membeberkan cerita film bukan tentang APA, melainkan BAGAIMANA cerita dipaparkan. Untuk itu, harus menanamkan elemen-elemen cerita sepanjang skenario. Meskipun akhir cerita bersifat tidak

terduga, menarik dan unik, penonton akan berpikir dan yakin bahwa akhir film menjadi sesuatu yang tak terelakkan.

5. Apa yang ingin dikatakan dengan mengakhiri cerita seperti ini?

Film digerakkan oleh tema, dan umumnya juga ada beberapa unsur pepadu film yang bisa dianggap sebagai unsur visual, unsur naratif atau unsur dialog yang terjadi berulang-ulang. Tema ditentukan oleh cara mengakhiri cerita.

6. Bagaimana adaptor mengisahkan ceritanya ?

Siapa yang harus mengisahkan cerita itu, jika ada, dan alat naratif apa yang hendak dipakai? Masalah narasi ini sangat kurang mendapat perhatian padahal merupakan persoalan yang paling signifikan. Unsur intinya adalah bagaimana memanipulasi urutan adegan dengan tepat dan unsur-unsur apa saja yang ditampilkan disepanjang cerita. Apakah memulai cerita di bagian tengah kemudian mundur ke belakang? Apakah memakai *voice over* (narator yang tak tampak) atau kilas balik? Apakah menggunakan narator, dan kalau ya peran apa yang dia mainkan dalam film? Bahkan narator tidak mesti menjadi tokoh utama.

7. Bagaimana tokoh utama dan tokoh-tokoh pendukung mengalami perubahan sepanjang cerita ?

Ini merupakan pertanyaan yang mewujudkan aturan pokok tentang perubahan. Apakah tokoh utama berubah sepanjang skenario? Apakah perubahan ini dapat dibenarkan dan memuaskan? Film harus memiliki tokoh yang mengalami hidup berliku-liku dan berubah-ubah, agar penonton turut ikut mengalami perjuangan hidup yang berliku-liku bersama tokoh utama.

Langkah 4 : Scene-0-Gram

Scene-0-Gram adalah titik tolak yang bagus untuk melihat hal-hal pokok dalam cerita. Diagram tersebut memungkinkan adaptor untuk memetakan seluruh perjalanan cerita dalam satu halaman dan melihat apa yang sebenarnya dimiliki.

Tidak ada garis pembatas babak yang jelas dalam sebuah film, namun ada sesuatu yang memisahkan babak-babak ini. Adapun 3 struktur sasaran babak, yaitu Sasaran Babak I, Sasaran Babak II, dan Sasaran Babak III.

Langkah 5 : Ikhtisar tahap-tahap cerita

Skenario film dibagi menjadi tiga babak. Ketiga babak ini tersusun dari sederetan *sequence* yang terdiri dari beberapa adegan (*scene*) dan adegan-adegan ini tersusun dari beberapa irama (*beats*), yang tersusun dari beberapa baris dialog dan *action* atau *shot*.

D. Sudut Pandang

Sudut pandang atau *point of view* dalam karya fiksi mempersoalkan siapa yang menceritakan atau dari posisi tokoh mana peristiwa tersebut diceritakan. Sudut pandang menjadi salah satu unsur fiksi yang digolongkan sebagai sarana cerita. Menurut Fachrudin (2015:203), sudut pandang tersebut bisa melibatkan penulis naskah dalam cerita dan bisa melibatkan dirinya dalam cerita buatannya dengan memosisikan dirinya sebagai salah satu tokoh. Bisa juga tidak melibatkan dirinya dalam cerita buatannya dengan tidak menjadi tokoh. Jadi, sudut pandang merupakan suatu teknik yang digunakan pengarang dalam menampilkan pelaku ceritanya. Menurut Nurgiyanto, sudut pandang merupakan cara yang digunakan oleh pengarang sebagai sarana untuk menjadi tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca (Nurgiyantoro 2002,248). Penggunaan sudut pandang dalam karya fiksi harus diperhitungkan, karena akan berpengaruh terhadap penyajian cerita.

Dalam menulis cerita, seorang penulis pasti berada pada posisi pusat kesadaran tertentu. Dari posisi inilah cerita akan disampaikan kepada pembaca atau penonton ketika film ini telah diproduksi. Dengan begitu, pembaca diajak untuk melihat cerita dari posisi penulis melihat. Posisi pusat kesadaran penulis dalam menyampaikan ceritanya ini disebut dengan sudut pandang.

Proses untuk menentukan posisinya tersebut, maka penulis naskah harus memilih dengan hati-hati agar cerita yang diutarakannya menimbulkan efek yang tepat. Dalam hal ini, penulis dapat menyampaikan cerita dari sisi dalam atau sisi luar. Yang pertama, cerita dapat disampaikan oleh salah satu tokoh di dalam cerita. Yang kedua, cerita dapat disampaikan oleh orang ketiga.

Sudut pandang dapat banyak macamnya tergantung dari sudut pandang mana ia dipandang dan seberapa rinci ia dibedakan. Ada sejumlah pertanyaan yang jawabannya dapat dipergunakan untuk membedakan sudut pandang. Pertanyaan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Siapa yang berbicara kepada pembaca (pengarang dalam persona ketiga atau pertama, salah satu pelaku dengan “aku”, atau seperti tak seorang pun)?
2. Dari posisi mana cerita itu dikisahkan (atas, tepi, pusat, depan, atau berganti-ganti)?
3. Saluran informasi apa yang dipergunakan narator untuk menyampaikan ceritanya kepada pembaca (kata-kata, pikiran, atau persepsi pengarang; kata-kata, tindakan, pikiran, perasaan, atau persepsi tokoh)?
4. Sejauh mana narator menempatkan pembaca dari ceritanya (dekat, jauh, atau berganti-ganti)

Jenis sudut pandang yaitu orang pertama pelaku utama, dan orang pertama pelaku sampingan. Keduanya dapat dikelompokkan menjadi dua hal, yaitu orang ketiga terbatas dan orang ketiga tidak terbatas. (Fachrudin 2015,203)

1. Sudut Pandang Orang Pertama

Dalam pengisahan cerita yang mempergunakan sudut pandang persona pertama, *first-person point of view*, “aku”, jadi : gaya “aku”, narator adalah seseorang ikut terlibat dalam cerita.

a. Orang Pertama Utama

Dalam sudut pandang teknik ini, si “aku” mengisahkan berbagai peristiwa dan tingkah laku yang dialaminya, baik yang bersifat batiniah, dalam diri sendiri, maupun fisik, hubungannya dengan sesuatu yang di luar dirinya. Dalam cerita yang demikian si “aku” menjadi tokoh utama, *first-person central*.

b. Orang Pertama Bukan Tokoh Utama / Sampingan

Sudut pandang orang pertama sampingan atau bukan sebagai tokoh utama atau sering disebut sudut pandang persona pertama: “aku” tokoh tambahan. Sudut pandang ini tokoh “aku” muncul bukan sebagai tokoh utama, melainkan sebagai tokoh tambahan, *first-person peripheral*. Tokoh “aku”

hadir untuk membawakan cerita kepada pembaca, sedang tokoh cerita yang dikisahkan itu kemudian “dibiarkan” untuk mengisahkan sendiri berbagai pengalamannya. Tokoh cerita yang dibiarkan berkisah sendiri itulah yang kemudian menjadi tokoh utama, sebab dialah yang lebih banyak tampil, membawakan berbagai peristiwa, tindakan, dan berhubungan dengan tokoh-tokoh lain. Setelah cerita tokoh utama habis, si “aku” tambahan tampil kembali, dan dialah kini yang berkisah. Dengan demikian, si “aku” hanya tampil sebagai saksi (*witness*) saja. Saksi terhadap berlangsungnya cerita yang ditokohi oleh orang lain. Si “aku” pada umumnya tampil sebagai pengantar dan penutup cerita. “Si “aku” tentu saja dapat memberikan komentar dan penilaian terhadap tokoh utama. Namun, hal itu bersifat terbatas. Disebabkan oleh tokoh utama tersebut bagi si “aku” merupakan tokoh “dia”, sehingga ia menjadi tidak bersifat mahatahu. Pandangan dan penilaian si “aku” akan mengontrol pandangan dan penilaian pembaca terhadap tokoh utama. Tokoh “aku” tambahan adalah tokoh protagonis, sedang tokoh utama itu sendiri juga protagonis. Dengan demikian, empati pembaca ditujukan kepada si “aku” dan tokoh utama cerita.” (Nurgiyantoro 2012,264-266)

2. Sudut Pandang Orang Ketiga

Pengisahan cerita yang mempergunakan sudut pandang persona ketiga, gaya “dia” narator adalah seseorang yang berada di luar cerita yang menampilkan tokoh-tokoh cerita dengan menyebut nama, atau kata gantinya : ia, dia, mereka.

a. Orang Ketiga Terbatas

Dalam sudut pandang “dia” terbatas, pengarang melukiskan apa yang dilihat, didengar, dialami, dipikir, dan dirasakan oleh tokoh cerita. Tokoh cerita mungkin saja cukup banyak yang juga berupa tokoh “dia”. Namun, mereka tidak diberi kesempatan (baca : tak dilukiskan) untuk menunjukkan sosok dirinya seperti halnya tokoh pertama. Oleh karena dalam teknik ini hanya ada seorang tokoh yang terseleksi untuk diungkap, tokoh tersebut merupakan fokus, cermin, atau pusat kesadaran, *center of consciousness*. Berbagai peristiwa dan tindakan yang diceritakan disajikan lewat “pandangan” dan atau

kesadaran seorang tokoh. Hal itu sekaligus berfungsi sebagai “filter” bagi pembaca.

b. Orang Ketiga Tidak Terbatas

Dalam sudut pandang ini, cerita dikisahkan dari sudut “dia”. Namun pengarang, narator, dapat menceritakan apa saja hal-hal yang menyangkut tokoh “dia” tersebut. Narator mengetahui segalanya, ia bersifat mahatahu (*omniscieni*).

E. Struktur Tiga Babak

Pola struktur naratif dalam film secara umum dibagi menjadi tiga tahapan, permulaan, pertengahan, serta penutupan. Struktur tiga babak biasanya hanya memiliki satu pelaku cerita utama sebagai penggerak cerita atas sebab-akibat dalam jalannya sebuah cerita. Struktur ceritanya yang sederhana dan jelas. Struktur tiga babak dapat diterapkan dalam genre apapun namun paling mudah tampak dalam genre drama, aksi, roman, petualangan, serta *western* (Pratista 2008,47).

Budiman Akbar (2015 : 60) mengutip dalam buku Aristotle’s Poetics : An Argument (335 M, dikumpulkan dan diterjemahkan oleh Gerald Else pada tahun 1967). Walaupun terdapat berbagai struktur cerita, umumnya struktur narasi cerita dibagi menjadi tiga bagian yang membangun struktur cerita utuh. Hal ini disebut Struktur Tiga Babak (*Three Acts Structure*), dimana struktur cerita ini menggunakan pola tiga babak yang berasal dari pembagian cerita menjadi bagian awal, tengah, dan akhir film.

1. Awal / Babak Pertama

Pada struktur cerita bagian awal adalah bagian yang menjelaskan tentang apa yang akan terjadi, juga berfungsi sebagai introduksi atau pengantar cerita masuk ke dalam pengembangannya di bagian tengah dan akhir. Unsur-unsur yang harus diperhatikan di babak awal :

- a. *Point of Attack* : Sebutan untuk adegan yang dimunculkan untuk menggugah perasaan atau emosi sehingga penonton tertarik untuk mengikuti perkembangan cerita selanjutnya.

- b. *Planting of Information* : Informasi mengenai tokoh-tokoh yang terlibat di dalam cerita, *setting* ruang dan waktu, benda atau artifak signifikan apa yang ada dalam cerita, serta kondisi dan situasi dalam cerita.
- c. *Key Turning Point I* : Berarti titik peralihan, perubahan arah cerita, peristiwa dan kondisi baru terjadi kepada para tokoh sehingga mereka harus menyesuaikan diri dengan melakukan tindakan atau mengambil keputusan.

2. Tengah / Babak Kedua

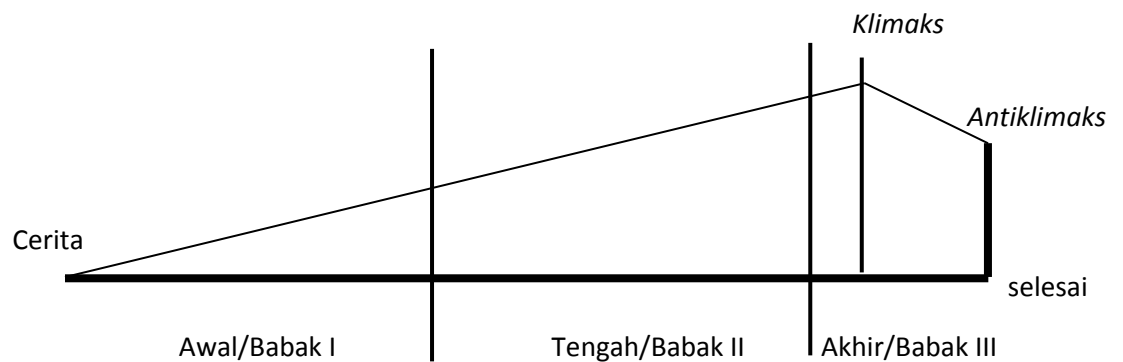
Hal yang secara alamiah mengikuti bagian awal dan selanjutnya akan diikuti oleh bagian lainnya. Pada babak ini memperlihatkan berbagai tahap perjuangan protagonis dalam menghadapi rintangan dan hambatan.

- a. *First Obstacle* : Protagonis menghadapi hambatan pertama dalam mencapai tujuannya.
- b. *Key Turning Point II* : Bagian peralihan dari babak tengah ke babak akhir dengan mempercepat dan membuat babak akhir lebih intens daripada di awal babak tengah.

3. Akhir / Babak Tiga

Bagian ini adalah klimaks cerita, yakni puncak konflik mengalami titik ketegangan tertinggi. Setelah konflik berakhir, maka tercapailah penyelesaian masalah dan antiklimaks berakhir pada kesimpulan cerita.

- a. Klimaks : Puncak alur cerita, pada bagian ini yaitu menghadapi tantangan terakhir dan terberat demi mencapai tujuannya.
- b. Anti Klimaks : Serangkaian adegan yang menutup cerita. Umumnya, adegan-adegan yang termasuk dalam bagian antiklimaks tidak menghabiskan banyak waktu durasi serta menjabarkan jalan cerita dengan singkat, padat, dan jelas.



Gambar 3.1 Grafik Struktur Tiga Babak
 Sumber : Budiman Akbar Semua Bisa menulis Skenario.

F. Karakter / Tokoh dan Tiga Dimensi Tokoh

Setiap film cerita umumnya memiliki karakter utama dan pendukung. Karakter utama adalah motivator utama yang menjalankan alur naratif sejak awal hingga akhir cerita. Pada umumnya, peran tokoh-tokoh dalam cerita dibagi menjadi peran protagonis, antagonis, tiragonis, dan peran pembantu (Lutters 2004,81).

Tokoh utama sering diistilahkan pihak protagonis, sedangkan karakter pendukung bisa berada pada pihak protagonis maupun pihak antagonis (musuh atau rival). Karakter pendukung sering bertindak sebagai pemicu konflik (masalah) atau kadang sebaliknya dapat membantu karakter utama dalam menyelesaikan masalahnya. (Pratista 2008,44)

Setiap tokoh yang berperan dalam cerita harus jelas karakteristiknya. Baik ciri khas fisiknya, psikis, pikiran, watak, gangguan khusus, akhlak, profesi, status ekonomi, status sosial, maupun keyakinan/falsafah hidupnya. (Biran 2006,78)

Setiap tokoh dalam skenario yang berperan dalam sebuah cerita harus jelas karakteristiknya. Pembentukan karakter dalam cerita dapat dibentuk dari segi fisiologi, psikologi, maupun sosiologi. Oleh karena itu, peranan tiga dimensi tokoh dalam sebuah skenario sangatlah penting bagi pembuat film. Karena dari tiga dimensi tokohlah akan dimunculkan seorang aktor atau aktris yang akan berperan sesuai dengan skenario. Pada penulisan skenario "GUNARDI" ini akan menggunakan fisiologi, psikologi, dan sosiologi yang hampir sama dengan

aslinya. Oleh sebab itu, riset akan menjadi senjata utama untuk membuat tiga dimensi tokoh tersebut.

G. Plot atau Alur

Plot merupakan sebuah rencana rancangan cerita, plot juga menjadi unsur penghubung dan penggerak berbagai unsur dalam cerita. Plot menjadi kunci dalam cerita dan logika yang menghubungkan peristiwa utama dengan peristiwa lainnya, berfungsi untuk memperkuat peristiwa utama. Plot menjalin sebab akibat.

Plot atau alur merupakan jalan cerita atau alur cerita dari awal, tengah, dan akhir. Tidak ada cerita tanpa jalan cerita atau plot. Jadi plot adalah hal yang wajib dalam membuat sebuah cerita, termasuk cerita untuk skenario film dan sinetron (Lutters 2010,50). Adapun cerita tersebut adalah seluruh rangkaian peristiwa baik yang tersaji dalam film maupun tidak. Plot film sebagian besar dituturkan dengan pola linier, dimana waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa dengan peristiwa lainnya. Adapula pola non-linier merupakan pola yang memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya, sehingga membuat hubungan kausalitas menjadi tidak jelas (Pratista 2010,36-37).

Adapun tabel perbedaan plot linear dan non-linear, (Akbar 2015, 31) :

Tabel 3.1 Perbedaan linear dan non-linear
Sumber : Budiman Akbar *Semua Bisa menulis Skenario*.

Linear	Non-linear
Disusun berdasarkan urutan kronologis, dari awal, tengah, hingga akhir cerita.	Adegan cerita tidak disajikan berdasarkan kronologis kejadian atau urutan yang tetap.
<i>Setting</i> waktu dalam film maju sejalan dengan perkembangan film.	<i>Setting</i> waktu dimanipulasi sehingga tidak terpaku pada alur maju, tetapi ditampilkan sesuai keinginan penulis skenario dan sutradara. Ditandai dengan penggunaan <i>flashback</i> dan <i>flashforward</i> .
Cerita terjadi sekaligus secara paralel	Skenario pada film non-linear dengan

Linear	Non-linear
sehingga berkembang dalam rangka waktu yang sama. Bahkan, alur beberapa cerita tersebut saling bersinggungan, saling memengaruhi, atau beriringan.	sengaja memberi informasi-informasi mengenai cerita sesuai kemauan penulis skenario dan sutradara, tidak terpaku pada koherensi alur cerita. Karena itulah keseluruhan cerita dalam film non-linear cenderung baru jelas semuanya di akhir film.

Dalam membangun dan menentukan plot sebuah fiksi, waktu adalah salah satu unsur yang terpenting. Bagaimana cerita yang ditata akan bergantung pada urutan peristiwa yang terjadi.

Plot sorot-balik sering disebut *flashback*, yaitu urutan kejadian yang dikisahkan dalam karya fiksi berplot regresif tidak bersifat kronologis, cerita tidak dimulai dari tahap awal (yang benar-benar merupakan awal cerita secara logika), melainkan mungkin dari tahap tengah atau bahkan tahap akhir, baru tahap awal cerita dikisahkan (Nurgiantoro 2012,154). *Flashback* atau “kilas balik” digunakan untuk memperkuat atau memperjelas keadaan yang sedang dihadapi dalam suatu adegan.

H. Jenis Pembicaraan

Salam menyampaikan informasi, penulis naskah dapat menggunakan bentuk penyampaian informasi selain dialog (Akbar 2015,110), yaitu :

1. Monolog, adalah pembicaraan yang dilakukan oleh seseorang tokoh sendiri, kata-kata dapat diucapkan secara langsung dari mulut tokoh.
2. Narasi, adalah kata-kata yang terdengar di dalam *frame* dan diucapkan oleh seseorang (di luar *frame*) untuk menceritakan peristiwa tertentu.
3. *Off Screen* (OS) adalah suara tokoh tertentu yang terdengar di dalam *frame*, sementara tokoh yang mengutarakan dialog tersebut tidak terlihat di dalam *frame*. Pada dialog berikutnya, barulah tokoh di luar *frame* tersebut diperlihatkan dalam *frame*.

4. *Voice Over* (VO) adalah suara hati atau suara batin seorang tokoh tertentu yang di dalam *frame* diperdengarkan kepada penonton. *Voice Over Narration* atau suara tempelan merupakan suara manusia di luar layar dan memiliki berbagai fungsi. Salah satunya yang paling sering dipakai sebagai alat pemberi penjelasan, untuk menyampaikan informasi latar belakang yang diperlukan atau untuk mengisi celah-celah kesinambungan yang tidak dapat disajikan secara dramatik. Asrul Sani (1992 : 155) menjelaskan bahwa film-film yang hanya pada permulaannya saja mempergunakan *voice ocer narration* untuk memberikan latar belakang yang diperlukan. Untuk menempatkan kejadian-kejadian itu dalam satu perspektif sejarah atau untuk memberikan suatu kesan otentik. Film lainnya mungkin mempergunakan teknik *voice over* ini pada permulaan film. Terkadang beberapa kali di tengah untuk kepentingan transisi atau kesinambungan dan pada akhir film. Kesan sudut pandangan orang pertama seperti yang ditemui di dalam novel sering diciptakan dengan mempergunakan tehnik *voice over*. Hal ini dapat dicapai dengan menempatkan cerita dalam sebuah bingkai. Seorang narator ini menceritakan cerita melalui serentetan sorot balik atau mungkin juga narator tersebut sama sekali tidak diperkenalkan secara visual, tapi hanya sebagai suara seseorang yang mengenang peristiwa-peristiwa masa lalu. Umumnya narasi *voice over* dapat efektif sekali jika dipergunakan dengan hemat. Teknik ini sebetulnya bukanlah teknik sinematik murni. Penyalahgunaan atau menggunakannya secara berlebihan bisa merusak kualitas film.

