

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Skenario

#### 2.1.1. Definisi Skenario

Menurut Elizabeth Lutters, dalam bukunya "Kunci Sukses Menulis Skenario" (2004: 90), mengemukakan bahwa skenario merupakan sebuah narasi yang telah tersusun secara komprehensif dengan deskripsi dan percakapan yang lengkap, sudah matang, dan siap untuk diubah menjadi bentuk visual (Trisna,2014).

Di dalamnya terdapat beragam informasi seperti latar tempat, karakter-karakter yang terlibat, gambaran visual, tokoh yang berbicara, ritme, percakapan, dan peralihan antara adegan. Menurut Puguh P. S. Admaja (2014), skenario adalah sebuah *blueprint* atau *outline*, atau biasa disebut dengan cetak biru atau buku panduan. Lebih spesifik lagi, skenario adalah sebuah buku panduan dalam sebuah pembuatan film atau sinetron. Tiga pengertian skenario adalah naskah yang di dalamnya terdapat deskripsi visual dan audio yang terangkai dalam sebuah pengadegan sebagai acuan untuk pra-produksi , produksi dan pasca produksi bagi tiap-tiap departemen di dalam suatu produksi film, (Trisna,2014).

Ciri-ciri skenario yang baik menurut Handry TM dalam buku "Yok Bikin Film Gitu Loh!" (2006: 59-60): pertama yaitu sederhana, mudah dimengerti, dan tidak rumit, kedua tidak berlebihan dalam deskripsi, seperti keinginan penulis yang mencolok dalam adegan tertentu, dan tidak terkesan sombong, ketiga mengikuti standar umum yang telah disepakati, keempat hindari gaya penulisan yang terlalu personal, kelima terbuka untuk pengembangan lebih lanjut, khususnya dalam pengaturan adegan dan pengembangan konflik, keenam tidak terjebak dalam adegan yang tidak relevan, ketujuh dan terakhir yaitu hindari penggunaan istilah yang rumit atau di luar kebiasaan dalam produksi film(Trisna,2014).

Konsep penulisan skenario berkaitan dengan sifat uniknya sebagai bentuk sastra. Serupa dengan partitur musik, skenario dirancang untuk diinterpretasikan oleh seniman lain daripada menjadi produk *final* untuk konsumsi penonton. Oleh karena itu, skenario menggunakan terminologi teknis dan prosa yang ringkas untuk menggambarkan arah panggung. Berbeda dengan novel atau cerita pendek, skenario lebih berfokus pada penyajian elemen visual cerita daripada memasuki pemikiran internal karakter. Dalam penulisan skenario, tujuannya adalah

untuk membangkitkan pemikiran dan emosi tersebut melalui subteks, tindakan, dan simbolisme. Berbagai teori penulisan skenario ada untuk membantu dalam mendekati pembuatan skenario dengan mengorganisir strukturnya, tujuan, dan teknik-tekniknya. Di antara ini, teori struktural dominan. Penulis skenario terkenal, William Goldman, pernah mengatakan, "*Screenplays are structure*," menekankan peran penting struktur dalam menciptakan skenario yang sukses. (Trisna, 2014).

### **2.1.2 Storyboard**

Menurut Heru Effendy dalam bukunya "*Mari Membuat Film*" (2002:150), *storyboard* adalah kumpulan sketsa yang menggambarkan aksi dalam film atau bagian spesifik dari film yang diatur secara teratur pada papan buletin dan dilengkapi dengan dialog atau deskripsi adegan yang sesuai dengan waktunya. *Storyboard* merupakan serangkaian ilustrasi atau gambar yang ditampilkan dalam urutan tertentu untuk tujuan memvisualisasikan sebuah grafis bergerak atau urutan media interaktif. Dalam pembuatan *storyboard*, sutradara dapat dibantu oleh seorang ilustrator dan harus memahami teknik-teknik pengambilan gambar.

Menurut Rikrik El Saptaria dalam bukunya "*Acting Handbook*" (2006:120), *shot* adalah satu bagian dari rangkaian gambar yang panjangnya direkam dalam satu kali pengambilan (take). (Trisna, 2014:7).

*Storyboard* merupakan visualisasi materi visual utama dalam sebuah produksi film atau televisi. Dalam mengembangkan *storyboard*, kerangka-kerangka pokok informasi visual yang sesuai dengan naskah tertulis digambar dan disusun berurutan dengan naskah. *Storyboard* telah lama digunakan dalam produksi iklan televisi dan pengumuman *spot*. Karena pengumuman ini singkat, bagian visual dari program ini dapat digambarkan dengan cukup detail. *Storyboard* juga digunakan secara luas dalam produksi film layar lebar; mereka mengizinkan sutradara untuk melihat seperti apa filmnya sebelum diambil. Dalam beberapa kasus, sutradara bahkan membuat keputusan awal mengenai pilihan pengambilan gambar dan pengaturan rangkaian visual berdasarkan bingkai diam di papan cerita. *Storyboard* juga digunakan secara luas dalam tahap pengembangan fitur animasi. (Compesi, 2019:64).

Perlakuan terhadap isi suatu program tercermin dalam *storyboard*. Produser diharapkan untuk menyajikan *storyboard* tersebut kepada klien atau calon pendukung sebagai sarana utama untuk "melemparkan" produksi yang diusulkan. Seringkali klien komersial berharap untuk mempertimbangkan beberapa perawatan sebelum memulai produksi. *Storyboard* tidak perlu menyertakan setiap gambar yang akan digunakan dalam produk akhir, namun harus

menyertakan elemen visual utama yang menetapkan ruang lingkup dan nada produksi. Papan cerita disusun dalam urutan yang tepat sehingga perkembangan narasi jelas dan integrasi suara dan gambar dapat dipertimbangkan secara praktis.(Compesi,2019).

*Storyboard* adalah dokumen kerja yang dapat berubah seiring berkembangnya desain produksi. Hal ini mencerminkan visi dan disiplin produser dan sering kali memungkinkan kru produksi mengantisipasi masalah dan menyiapkan solusi sebelum pengambilan gambar dimulai.(Compesi,2019)

Pengembangan naskah lengkap dan *storyboard* mungkin merupakan latihan terbaik yang dapat dilakukan oleh produser video pemula untuk merencanakan rangkaian visual produksi, dan dapat menggunakan sejumlah format *storyboard* yang berbeda. Bingkai individual *storyboard* disusun di seluruh halaman, dengan informasi audio utama tertulis di bawah. Bagi produser yang merasa tidak tahu cara menggambar dengan cukup baik untuk membuat *storyboard*, tersedia program komputer dengan karakter, lokasi, dan properti yang telah digambar sebelumnya dengan biaya minimal. (Compesi,2019).

### **2.1.3 Storyboard menurut Soenyoto dan para ahli**

Menurut Soenyoto, "*Storyboard* adalah bahan visual dari semula berbentuk bahasa tulisan menjadi bahasa gambar atau bahasa visual yang filmis" (2017:57). (Munar et al., 2020).

Menurut Halas, John dan Roger Manvell dalam Munir, "*Storyboard* merupakan rangkaian gambar manual yang dibuat secara keseluruhan, sehingga menggambarkan suatu cerita"(2012:102).(Munar et al., 2020).

Sedangkan menurut Darmawan berpendapat bahwa, "*Storyboard* merupakan penjabaran dari alur pembelajaran yang sudah didesain (*flow charts*) yang berisi informasi pembelajaran dan prosedur serta petunjuk pembelajaran"(2015:75). (Munar et al., 2020).

### **2.1.4 Storyboard menurut handbook of research on script**

*Storyboard*, adalah suatu dokumen di atas kertas atau file *digital*, yang digunakan di bioskop dan film TV, pada masa pra-produksi untuk merencanakan kebutuhan semua pengambilan gambar yang akan membentuk film tersebut, baik pada tingkat teknis (*framing*, pergerakan kamera, khusus efek) dan pada tingkat artistik (set buatan, set virtual). Tata letaknya menyerupai komik strip yang setiap *thumbnail*nya mewakili sebuah rencana, terkadang dijelaskan dalam beberapa gambar. Urutan yang disarankan adalah perakitan akhir. Di satu sisi, presentasi ini memungkinkan untuk menilai keterbacaan cerita yang difilmkan sebelum

pembuatan film. Di sisi lain, hal ini meningkatkan sirkulasi informasi antara anggota tim persiapan (*set*, alat peraga, kostum, dll.) dan orang-orang yang melakukan pengambilan gambar. Seperti uraian teknis, ini merupakan alat referensi. Penciptaan *storyboard* dikaitkan dengan Georges Melies yang “dengan setia mengikuti indikasi tertulis atau gambarnya, karena dia tidak menyia-nyiakan apapun” (Briselance dan Morin, 2010). Bentuk yang paling dikenal luas saat ini dikembangkan oleh Webb Smith di Walt Disney Animation Studios pada awal tahun 1930an (Khaldi,2023).

Dalam pendidikan, *storyboard* mewakili semua elemen yang ada di layar dan kronologi susunan layar. Ini adalah visualisasi semua layar dan skripnya: digunakan untuk melihat pratinjau konten (teks, tautan, dan media) sebelum pembuatan layar/halaman. *Storyboard* menunjukkan potongan halaman, urutan kemunculan gambar dan suara, distribusi elemen, efek yang digunakan, akses ke layar lain. (Khaldi,2023)

*Storyboard* adalah satu-satunya dokumen desain yang mengatur interaktivitas permukaan. Ini adalah tahap desain akhir sebelum memulai konstruksi. "*Storyboard*" juga merupakan istilah yang digunakan untuk animasi. (Khaldi,2023)

## **2.2 Three Act Structure**

Struktur tiga babak (*three act structure*) merupakan cara pengorganisasian naratif yang umum digunakan dalam penulisan skenario film. Ketiga babak tersebut meliputi penyiapan (lokasi dan karakter), konfrontasi (dengan hambatan), dan resolusi (yang mencapai puncaknya pada klimaks dan akhir cerita). Biasanya, dalam sebuah film berdurasi dua jam, tindakan pertama dan ketiga berlangsung sekitar tiga puluh menit, sementara tindakan tengah berlangsung sekitar satu jam. Namun, beberapa film saat ini dapat memulai cerita dari titik konfrontasi atau bahkan memulai dari akhir cerita lalu kembali ke awal. Dalam buku "*Writing Drama*" karya penulis dan sutradara Prancis Yves Lavandier, disajikan pendekatan yang sedikit berbeda terhadap struktur ini. Lavandier menekankan bahwa setiap tindakan manusia, baik dalam kisah fiksi maupun kisah nyata, memiliki tiga bagian logis: sebelum tindakan, selama tindakan, dan setelah tindakan. Namun, karena klimaks merupakan bagian integral dari tindakan itu sendiri, Lavandier berpendapat bahwa klimaks harus dimasukkan dalam tindakan kedua, sehingga menghasilkan tindakan ketiga yang lebih pendek dari pada yang biasanya ditemukan dalam teori penulisan skenario lainnya. ("*Writing Drama*", Lavandier,2005)

Teori 8 sekuens melibatkan langkah-langkah berikut: Pertama, (*point of attack*) Pengantar karakter dan rutinitasnya, dengan puncak masalah yang mengganggu rutinitas

sebagai titik penarik perhatian. Kedua, (sekuen ke-2) menjelaskan kehidupan karakter setelah rutinitas terganggu, sering kali disertai penyangkalan dan kemunculan tekad untuk mengatasi masalah. Puncak plot 1 terjadi saat karakter memutuskan untuk menyelesaikan masalah. Ketiga, (sekuen ke-3) karakter mengambil tindakan sederhana untuk menyelesaikan masalah. Keempat, (sekuen ke-4) upaya karakter gagal dan bahkan memperkompleks masalah. Puncak pertengahan cerita menandakan bahwa karakter tidak dapat mundur lagi dan harus menyelesaikan masalahnya. Kelima, (sekuen ke-5) momen ketenangan atau roman; Keenam, (sekuen ke-6) karakter menemukan solusi yang tepat. Puncak *plot* 2 merupakan titik terendah di mana karakter menghadapi konsekuensi dari keputusannya. Ketujuh, (sekuen ke-7) masalah tampaknya terselesaikan, tetapi konflik antara keinginan dan kebutuhan menciptakan resolusi yang salah, berlawanan dengan sekuen 8. *Twist*: Kejadian yang mengubah resolusi yang salah menjadi resolusi yang benar. Kedelapan (terakhir sekuen ke-8) karakter akhirnya menemukan resolusi yang benar dan mencapai kebahagiaan. (Oscario,2011).

### **2.2.1 Teori Joseph Campbell Mengenai *Hero's Journey***

Teori *Hero's Journey* oleh Joseph Campbell adalah teori yang sangat terkenal dan sering digunakan untuk menguraikan struktur cerita perjalanan atau petualangan seorang karakter utama (*hero*). Teori ini terdiri dari 12 tahap, yang merinci langkah-langkah berikut: (1) Karakter utama (*hero*) hidup dalam rutinitas yang tidak menyenangkan dan penuh masalah; (2) Karakter utama (*hero*) menginginkan perubahan, baik karena faktor eksternal maupun internal; (3) Karakter utama (*hero*) merasa takut menghadapi petualangan yang dihadapinya dan berusaha untuk mundur, dipengaruhi oleh faktor eksternal atau internal; (4) Karakter utama (*hero*) bertemu dengan seseorang, menemukan benda, atau mengalami peristiwa yang memberikan bantuan, nasihat, senjata, kebijaksanaan, dan keberanian; (5) Karakter utama (*hero*) meninggalkan dunia lamanya dan memasuki dunia petualangan yang penuh ketidakpastian; (6) Karakter utama (*hero*) mengalami ujian di dunia baru tersebut; (7) Karakter utama (*hero*) bersama sekutu baru bersiap menghadapi tantangan terberat di dunia tersebut; (8) Karakter utama (*hero*) berjuang dengan mempertaruhkan seluruh kehidupannya dan menghadapi ketakutan terbesarnya; (9) Karakter utama (*hero*) mendapatkan sesuatu yang berharga sebagai hasil dari menghadapi tantangan; (10) Misi terselesaikan, dan karakter utama (*hero*) dengan sesuatu yang berharga kembali ke kehidupan semula; (11) Karakter utama (*hero*) menghadapi ujian sekali lagi dan berhasil melewatinya, yang membuatnya tampak seperti dilahirkan kembali

menjadi diri yang baru; (12) Karakter utama (*hero*) yang telah lahir baru kembali ke kehidupan semula atau melanjutkan perjuangannya (Campbell, 2008). (Oscario,2011).

### 2.2.2 Teori *Three Act Structure* Abbie Emmons

Di dalam penjelasan buku yang berjudul "*Three Act Story Structure For a Series Book One: The Inception*" oleh Abbie Emmons, menjelaskan mengenai teori *three act structure* secara lengkap mulai dari *Act 1* hingga *Act 3*.

*Act 1, Hook* : *hooknya* adalah konflik internal, yang sederhananya: keinginan vs ketakutan. Terlepas dari kepercayaan populer, konflik internal dimulai jauh sebelum insiden yang menghasut muncul untuk menghancurkan kehidupan protagonis. Faktanya, konflik tersebut telah muncul di bawah permukaan selama ini, jika tidak, insiden yang diprovokasi tidak akan menjadi masalah. Konflik eksternal (*plot*) adalah tentang apa yang terjadi; tapi konflik internal (ceritanya) adalah tentang mengapa hal itu penting. *Setup*: Tunjukkan bagaimana protagonis sedang menghadapi bencana yang menunggu untuk terjadi (misalnya, protagonis akan membuat keputusan yang buruk dan mengetahuinya karena ketakutannya yang memicu keinginannya). *First Inciting Incident*: Ini adalah peristiwa yang menggerakkan cerita. Insiden yang menghasut tidak harus berupa ajakan berpetualang yang besar, epik, dan gila. Itu harus menjadi sesuatu yang mendorong protagonis keluar dari zona nyamannya. Sebuah konflik memunculkan sesuatu yang harus dihadapi secara langsung oleh sang protagonis. *First Fear-Based Decision*: Protagonis adalah orang yang berkonflik, terpecah antara keinginan dan ketakutan. Jadi ketika insiden yang menghasut masuk dan mendorong mereka keluar dari zona nyaman, ketakutan mereka mengambil alih dan mereka merespons berdasarkan ketidakpercayaan mereka, yang menciptakan lebih banyak hambatan untuk sisa buku ini. Protagonis mengambil keputusan dengan menghindari rasa sakit yang paling besar, jadi pemeran utama memilih pilihan yang paling tidak menyakitkan dalam jangka panjang. Protagonis menjelajah ke tempat yang tidak diketahui dan mempertaruhkan bahaya, namun pada akhirnya mendapatkan apa yang selalu diinginkan karakter tersebut. *First Pinch Point*: Ini dapat memiliki titik jepit meskipun tidak ada karakter "penjahat" dalam cerita. Tidak harus penjahat, tidak harus manusia. Itu pastilah sesuatu yang pada akhirnya akan kembali menghantui sang protagonis (bahkan bisa jadi itu adalah ketidakpercayaan sang protagonis).

*Act 2, Pre-Midpoint Reactionary Hero*: Berkat keputusan protagonis yang dibuat di akhir babak pertama, mereka punya rencana. Mereka juga memiliki tujuan yang sedang mereka kejar secara aktif. Pada dasarnya, mereka mengejar hal-hal yang menurut mereka akan membuat

mereka bahagia namun tetap menghindari hal-hal yang mereka takuti. Apakah mereka melarikan diri dari sesuatu atau berlari menuju sesuatu, motivasi mereka tetap sama: menghindari rasa sakit sebanyak mungkin, dan mencapai garis akhir di mana (ide mereka tentang) kebahagiaan menanti. *Game-Changing Midpoint*: Titik tengah yang mengubah permainan tidak harus berupa takdir yang epik dan gila. Faktanya, satu-satunya hal yang harus dilakukan oleh titik tengah pengubah permainan adalah mengejutkan sang protagonis dan mengubah tujuan mereka, hal ini dapat bersifat dramatis seperti "segala sesuatu yang diyakini oleh protagonis sebenarnya adalah kebohongan" atau sesederhana "protagonis menyadari bahwa mereka sedang jatuh cinta." dengan musuh mereka." *Post' Midpoint Action Hero*: Cari tahu bagaimana protagonis akan menangani alur cerita. Ini seperti insiden yang menghasut, mendorong mereka semakin jauh keluar dari zona nyaman dan menghadirkan tantangan baru dan tak terduga. Berikan protagonis rencana ke depan dan gambaran ke mana arahnya. Pembaca ingin mengetahui apa yang terjadi selanjutnya karena mereka dapat meramalkan apa yang mungkin terjadi. *Second Pinch Point*: Kekuatan antagonis semakin dekat, ingat "oposisi" tidak harus penjahat sungguhan atau bahkan seseorang, itu bisa berupa ketidakpercayaan protagonis yang selalu muncul di latar belakang, bersiap untuk menyerang mereka, ayo bertindak. Terserah "oposisi" utama yang akan dihadapi protagonis pada klimaks cerita, itulah yang ingin pembaca rasakan pada alur cerita ini.

*Act 3, Supposed Victory*: Membuat kemajuan dengan rencana mereka yang baru dan lebih baik, protagonis merasa yakin mereka akan meraih kemenangan. Atau mungkin mereka telah mengatasi tantangan terkecil dan merasa cukup puas dengan rencana mereka. Mereka tidak tahu, bencana sedang terjadi.

*Act 3, Disaster 'Semuanya Bermasalah'* Ini membuat protagonis bertekuk lutut dengan menjadikan bencana itu sebagai ketakutan terbesarnya dan salah pengertian. Ini mungkin sesuatu yang mengerikan untuk dialami oleh siapa pun, tetapi lebih dari itu dan menjadikannya sesuatu yang sangat buruk bagi protagonis karena ketakutan dan ketidakpercayaannya. Ada arti khusus bencana ini bagi protagonis, bagaimana caranya memaksa mereka untuk menyadari bahwa merekalah yang harus disalahkan atas krisis ini. Disini menunjukkan cara kerjanya secara lengkap melucuti senjata mereka dan membuat mereka menghadapi ketakutan dan ketidakpercayaan mereka.

*Act 3, Dark Moment 'Protagonis Tidak Berharap'* Keadaan selalu paling gelap sebelum fajar. Protagonis membutuhkan momen terendah untuk mendapatkan momen "aha" - dan

itulah yang membuat bagian ini begitu memuaskan. Tapi benar sekarang, setelah bencana terjadi, protagonismu merasa benar-benar hancur,bingung, tersesat, dan kecewa.

*Act 3, Aha Moment* 'Harapan yang diperbarui' Ini adalah momen penting terbesar dalam keseluruhan cerita Anda. Setelah protagonis selesai bertekuk lutut karena bencana tersebut, mereka mendapat pencerahan sebuah momen aha. Mereka bisa tiba-tiba melihat bagaimana ketakutan dan ketidakpercayaan mereka telah menyebabkan mereka mengambil keputusan yang salah semuanya. Mereka menyadari betapa salahnya mereka – tetapi yang terpenting, mereka menyadari bahwa mereka akan melakukan kesalahan tersebut harus mengatasi ketakutan mereka dan membuat keputusan yang tepat untuk mencapai tujuan mereka: benar kebahagiaan. Bagaimana protagonis akan mengatasi ketakutan mereka dan terus melanjutkannya, klimaks, karena itu berkembang sebagai karakter, akan ada pelajaran yang dipelajari sekaligus mengajar penonton.

*Act 3, Climactic Confrontation* 'Protagonis menghadapi tantangan terbesar mereka' Inilah saat yang ditunggu-tunggu semua orang, yang akan dihadapi oleh sang protagonis tantangan mereka yang paling sulit. Ini adalah ujian sejati bagi karakter mereka dan cara mereka meresponsnya konfrontasi tersebut adalah bukti bahwa mereka telah berubah, sebagai hasil perjalanan mereka. Jadi protagonis telah memenangkan pertarungan internal (dalam momen "aha") tetapi sekarang saatnya untuk itu mereka untuk memenangkan pertarungan eksternal (yang tentu saja akan memaksa mereka untuk berhadapan dengan kekuatan terhebat mereka ketakutan.) Disini ditunjukkan bagaimana protagonis membuktikan transformasi mereka dengan menghancurkan ketidakpercayaan mereka dan menghadapi ketakutan terbesar mereka dengan keberanian.

*Act 3, Victory* 'Protagonis Mengatasi' Ini tidak berarti protagonis memenangkan pertarungan eksternal atau segalanya berubah persis seperti yang mereka harapkan. Tapi protagonis memang mengalami kemenangan pribadi karena mereka mengatasi ketakutan mereka dan menghancurkan ketidakpercayaan mereka. Inilah aturan praktis : jika penonton tidak tahu bagaimana karakter tersebut berubah sebagai hasil dari perjalanan mereka, maka diperluan melakukannya tulis ulang alur cerita sampai penonton mengetahuinya. Ini juga harus menunjukkan bagaimana tokoh utama berubah akibat perjalanan mereka.

*Act 3, Resolution* 'Menyelesaikan Akhir Yang Longgar' Ini adalah bagian di mana semua ujung yang longgar diikat. Pembaca seharusnya tidak mendapat jawaban informasi yang hilang atau pertanyaan diam. Jika buku tersebut merupakan bagian dari sebuah seri, Anda mungkin

ingin mengakhirinya di *cliffhanger* dengan menukar irama cerita “kemenangan” dengan “*plot twist*” lainnya.

### 2.2.3 Teori *Three Act Structure* Syd Field

Skenario adalah seni bercerita melalui media gambar, dialog, dan deskripsi, semuanya dibingkai dalam struktur narasi dramatis. Sama seperti batu yang pada dasarnya keras dan air yang secara alami basah, inti dari sebuah skenario terletak pada narasi visualnya.

Mengingat skenario menceritakan sebuah cerita menggunakan gambar, hal ini perlu direnungkan tentang pendefinisian cerita. Sebuah cerita memiliki permulaan, pertengahan, dan akhir, meskipun tidak harus dalam urutan seperti yang dikatakan oleh Jean-Luc Godard. Struktur linier ini menjadi tulang punggung penulisan skenario, memberikan kerangka di mana semua elemen naratif menemukan tempatnya.

Untuk memahami konsep struktur, harus menyelidiki makna dasarnya. "*Struct*" berarti "membangun" atau "merakit", hampir sama dengan membangun gedung atau merakit mobil, dan "hubungan antara bagian-bagian dan keseluruhan". Perbedaan ini sangat penting. Masing-masing elemen berhubungan dengan narasi menyeluruh yaitu sebagai ilustrasi, seperti permainan catur suatu kesatuan utuh yang terdiri dari bidak, pemain, papan, dan peraturan. Setiap komponen berkontribusi terhadap keseluruhan, dengan interaksi di antara mereka menentukan esensi permainan. Demikian pula, dalam sebuah skenario, interaksi antara bagian-bagian penyusunnya dan narasi menyeluruhlah yang membentuk alur cerita.

*Act 1 The Set-Up* (Babak 1 *Setup*) menandai dimulainya perjalanan naratif, biasanya mencakup dua puluh hingga tiga puluh halaman, dan didukung oleh kerangka dramatis penting yang dikenal sebagai *Set-Up*. Sama seperti gelas yang memuat isinya, konteks dalam penceritaan berfungsi sebagai wadah yang menjangkarkan unsur-unsur naratif pada tempatnya. Baik itu air, bir, atau campuran kacang-kacangan dan kismis, konteksnya tetap konstan, fondasi strukturallah yang memastikan koherensi. Dalam batas-batas Babak I, penulis skenario mengatur simfoni elemen penceritaan. Di sini, panggung ditetapkan, karakter diperkenalkan, dan premis dramatis, esensi inti narasi diungkapkan. Segmen ini berfungsi sebagai titik krusial untuk menetapkan nada dan arah narasi, menjelaskan keadaan yang menyelubungi drama yang sedang berlangsung. Terlebih lagi, pada momen-momen awal inilah hubungan antara karakter utama dan pemeran pendukung ditempa, menggambarkan lanskap dunia mereka. Jendela peluang penulis sempit, kurang lebih sepuluh menit untuk memikat perhatian penonton. Dalam jangka waktu singkat ini, penonton membentuk kesan awal mereka, menentukan apakah cerita

tersebut sesuai dengan mereka. Permulaan yang tidak jelas atau tidak bersemangat berisiko kehilangan keterlibatan penonton, menyebabkan fokus mereka goyah dan minat mereka berkurang. Oleh karena itu, Babak I berfungsi sebagai landasan narasi, meletakkan dasar bagi perjalanan yang akan datang.

*Act 2 Confrontation* (Babak II Konfrontasi) terungkap sebagai segmen substansial aksi dramatis, yang mencakup sekitar enam puluh halaman, mulai dari puncak Babak I, sekitar halaman dua puluh hingga tiga puluh, hingga puncak Babak II, kira-kira sekitar halaman delapan puluh lima hingga sembilan puluh. Busur naratif ini diperkuat oleh konstruksi dramatis penting yang disebut konfrontasi. Di sini, tokoh utama bergulat dengan serangkaian rintangan yang menghalangi pencapaian kebutuhan dramatisnya, dan keinginan atau tujuan utama sepanjang alur naratif skenario.

Inti dari Babak II terletak pada konfrontasi tanpa henti sang protagonis dengan rintangan yang ditempatkan dengan cermat di sepanjang jalan mereka. Rintangan-rintangan ini berfungsi untuk menguji tekad karakter, mendorong mereka untuk melewati kesulitan menuju tujuan akhir mereka. Dengan memahami kebutuhan dramatis karakter tersebut, penulis dapat dengan cerdas menciptakan tantangan yang mendorong narasi ke depan, mengubah cerita menjadi kisah kemenangan atas kesulitan.

Babak II menyajikan sebuah wadah di mana karakter menghadapi tantangan yang diatur oleh penulis. Ada yang mendorong mereka maju di tengah percobaan, ada sesuatu juga yang mendorong tekad mereka. Inti dari fase ini adalah eksplorasi motivasi dan keinginan karakter, menggali seluk-beluk kebutuhan dramatis mereka.

Pada intinya, semua drama bergantung pada konflik—benturan kekuatan berlawanan yang mendorong narasinya maju. Konflik memicu aksi, yang pada gilirannya menyempurnakan karakter dan cerita, yang berpuncak pada esensi sebuah skenario. Oleh karena itu, Babak II berfungsi sebagai wadah di mana karakter ditempa di tengah api kesulitan, memberikan kehidupan ke dalam permadani naratif.

Babak III menandakan puncak dari alur naratif, sebuah unit aksi dramatis yang mencakup kira-kira dua puluh hingga tiga puluh halaman, dimulai dari akhir Babak II, sekitar halaman 85 hingga 90, dan meluas hingga akhir skenario. Didasarkan pada konstruksi dramatik penting yang disebut Resolusi, penting untuk membedakan bahwa resolusi tidak sama dengan kesimpulan belaka; sebaliknya, ini menandakan pencapaian solusi. Nasib yang menimpa tokoh utama, apakah tokoh utama akan muncul sebagai pemenang atau menyerah pada kekalahan, apakah tokoh utama menemukan cinta, kemenangan, pelarian, atau penebusan.

Babak III berfungsi sebagai wadah naratif tempat benang-benang cerita disatukan, menjalin permadani resolusi. Ini bukan hanya tentang menyelesaikan masalah; ini tentang menggali jawaban atas pertanyaan yang diajukan sepanjang skenario. Fase ini merangkum esensi penceritaan, di mana perjalanan sang protagonis mencapai klimaksnya, dan benang nasib terjalin dengan menentukan.

Dalam permadani besar penceritaan, Babak III mewakili sapuan kuas terakhir, yang melengkapi potret naratif. Awal, tengah, dan akhir; pengaturan, konfrontasi, resolusi, komponen-komponen ini saling terkait untuk membentuk keseluruhan skenario yang kohesif. Interaksi antara elemen-elemen inilah yang menggambarkan alur narasi, membimbing penonton melalui perjalanan penemuan dan pengungkapan.

Terakhir yaitu bagaimana bentuk transisi dari Babak I ke Babak II, dan selanjutnya dari Babak II ke Babak III. Jawabannya terletak pada penciptaan *Plot Points* pada puncak Babak I dan Babak II—insiden, *episode*, atau peristiwa yang mendorong narasi ke arah baru. Plot Point I mendorong aksi ke Babak II, menandai lompatan menentukan protagonis ke hal yang tidak diketahui. Sebaliknya, *Plot Point II* berfungsi sebagai katalis untuk perkembangan narasi ke Babak III, mengarahkan protagonis menuju nasib akhir mereka.

Poin Plot ini berfungsi sebagai titik tumpu yang menjadi titik tumpu narasi, mendefinisikan perjalanan protagonis dan memetakan arah transformasi mereka. Sama seperti Frodo memulai pengembaraannya dari Shire dalam "*The Lord of the Rings*" atau Neo menerima takdirnya sebagai "*The One*" dalam "*The Matrix*", momen-momen ini menandai awal sebenarnya dari pencarian sang protagonis.

#### **2.2.4 Analisis Penelitian Serupa Mengenai Penerapan Teori *Three Act Structure* Pada Suatu Karya Audio Visual**

Ada beberapa penelitian yang menyerupai dan membahas tentang penerapan teori *three act structure* pada suatu karya audio visual, pertama yaitu ada "Analisis Struktur Naratif Tiga Babak Film '*Story of Kale*'" oleh Bernard Realino Danu Kristianto dan Adra Ophira Goenawan, kedua yaitu "Penerapan Struktur Tiga Babak Dalam Skenario Penciptaan Film '*Hasrat*'" oleh Grace Milano Merary Mangunsonga dan Suryanto, dan ketiga yaitu "Penerapan Teori Struktur Cerita Pada Pembuatan Film '*Up*' dan '*Alice In The Wonderland*'" oleh Angela Oscario. Ketiga karya ini sama-sama menggunakan teori tiga babak atau teori *three act structure* menurut Aristoteles dan Syd Field. Beberapa teori tambahan seperti teori delapan sekuens dari Joseph Campbell dan teori dua belas sekuens *Heroes Journey* milik Joseph Campbell. Di dalam

setiap artikel, ditunjukkan beberapa gambar-gambar setiap adegan atau *scene* lalu dijelaskan secara terperinci setiap *scene* ada deskripsi latar tempat, waktu, situasi, aktifitas, ada juga kesan *flashback* yang ditunjukkan pada artikel tersebut. Setiap adegan atau *scene* diberikan penjelasan singkat bahwa setiap *scene* ini ada di bagian babak yang mana, misalnya *plot twist*, *inciting incident*, *key turning point 1*, dan lainnya.

Di ketiga artikel ini dijelaskan dari babak pertama, babak tengah, hingga babak terakhir, ada juga yang berisi *script* dari film tersebut, dan pada bagian terakhir diberi kesimpulan atau *conclusion* dari pembahasan setiap adegan atau *scene* dari film yang dibahas dalam artikel tersebut.