

PENERAPAN *ENSEMBLE CHARACTERS* DALAM FILM PENDEK *SUMPIT*

Rani Aryani Widjono

Abstrak: Film pendek menjadi alternatif bagi para pembuat film yang menuntut kesederhanaan dalam cerita yang ia sampaikan. Prinsip struktur tiga babak dikemas dengan rapat dalam tiga hingga 20 menit durasi film, membuat banyak pembuat film untuk memilih cerita yang sederhana, dengan menggunakan karakter yang terfokus hanya pada satu atau dua karakter saja. Penggunaan banyak karakter akan menciptakan banyak plot, dan akhirnya menciptakan cerita yang mungkin akan terasa sesak jika dikemas ke dalam film yang hanya berdurasi 15 menit. Jurnal ini, akan membahas bagaimana *ensemble characters* diterapkan pada film pendek berdurasi 16 menit, berjudul *Sumpit*.

Abstract: Short film is an alternative for amateur film makers, who insist with simple short story. The principle of dramatic structure wrapped tightly in three up to 20 minutes of film. That thing, made many film makers choosing a simple structure and only focus for one or two characters. However, using more characters creates number of plots, and brings a complex stuffy structure, if it wrapped on 15 minutes film. This article will explain how ensemble characters is applied on 16 minutes short film, that entitled *Sumpit*.

Keywords: Short film, ensemble characters, plot, dramatic structure

Prolog

Film dapat memengaruhi emosi dan perilaku manusia karena adanya cerita atau pesan yang disampaikan dengan bahasa visual yang mengena pada orang yang menontonnya hingga akhirnya sampai kepada pengalaman katarsis. Kata 'katarsis' atau *Sumpit* berasal dari bahasa Yunani yang berarti *cleansing* (menjernihkan) atau *purging* (pemurnian). Katarsis mengacu

kepada pemurnian emosi yang dapat merubah perilaku manusia. Perubahan emosi ini adalah hasil pengalaman adanya perasaan yang sangat kuat (ketakutan, sedih, atau tertawa) ketika menikmati karya seni. Pada sebuah film yang mampu membuat penontonnya berkatarsis ada sebuah skenario yang mendesain film itu.

Beberapa contoh film dengan penulisan skenario yang diakui oleh *Academy Awards*

Rani Aryani Widjono adalah Staf Pengajar pada
Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Multimedia Nusantara (UMN) Tangerang.

e-mail : rani@umn.ac.id

dengan masuk kedalam nominasi *Writing (Original Screenplay)* adalah *Magnolia* oleh Paul Thomas Anderson, nominasi pada tahun 1999. Film ini juga merupakan film yang menggunakan *ensemble characters*. *Amelie* oleh Jean-Pierre Jeunet (*story*) dan Guillaume Laurant (*screenplay*) nominasi pada tahun 2001, *Lost in Translation* oleh Sofia Coppola sebagai pemenang pada tahun 2003, dan *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* oleh Pierre Bismuth (*story*), Michel Gondry (*story*) dan Charlie Kaufman (*screenplay*) sebagai pemenang pada tahun 2004, dan *Midnight in Paris* oleh Woody Ellen sebagai pemenang pada tahun 2011 lalu.

Apresiasi khusus mengenai penulisan skenario film pada *Academy Awards*, nominasi *Writing (Original Screenplay)* ini menjadi salah satu bukti bahwa skenario dan cerita merupakan salah satu hal terpenting dalam sebuah film. Film membicarakan pesan yang ingin disampaikan dengan penceritaan visual.

Menurut Misbach (2010, hal.6) dalam bukunya yang berjudul *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*, Skenario adalah desain penyampaian cerita atau gagasan dengan media film. Dapat dikatakan bahwa skenario merupakan rancangan konseptual sebuah cerita melalui format penulisan skenario pada umumnya yang berisi dialog, deskripsi, dan peletakan konteks unsur dramatis, perisis seperti yang dikatakan oleh Field (2005, hal.2) dalam bukunya.

Sejarah film yang panjang lebih mencatat mengenai teknis film itu sendiri.

Walaupun film dan skenario merupakan satu kesatuan, tidak lantas skenario hadir berbarengan dengan munculnya film. Sejarah skenario sendiri sangat sulit untuk dijejaki. Ini dikarenakan istilah *screenplay* baru digunakan pada tahun 1940-an.

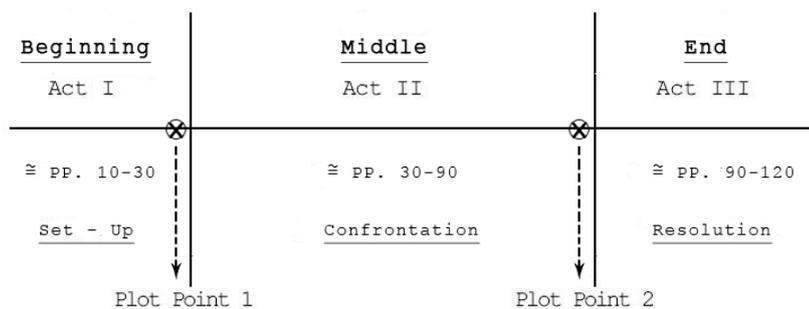
Raynauld (2005) mengatakan skenario pada awalnya ditulis dengan format penulisan sinopsis yang ditulis tidak lebih panjang dari satu paragraf dan disertai dengan judul dan deskripsi dari adegan yang akan terlihat. Penulisan skenario dengan format seperti ini ada pada tahun 1896 sampai 1901 (hal.834-838).

Setelah 1901, durasi film tumbuh menjadi lebih panjang dan penceritaan naratif menjadi sangat diperhatikan, pentingnya skenario sebagai alat konseptual meningkat. Kebutuhan akan kesinambungan pada cerita yang cukup panjang, melahirkan format penulisan skenario yang tepat (Balázs, 1970, hal.247).

Struktur Drama

Framework mendukung *CHNS (Classic Hollywood Narrative System)* yaitu sistem tiga babak. Permulaan, tengah, dan akhir. Bagian tengah cerita biasanya memiliki panjang durasi dua kali lebih panjang dari babak permulaan dan babak akhir. Prinsip yang sering digunakan adalah bahwa satu halaman naskah dengan format penulisan naskah yang benar sama dengan satu setengah menit dalam tampilan layar (Costello, 2004, hal.89).

Terinspirasi dari kehidupan sosial manusia, film *Sumpit* muncul dengan



Gambar 1. Sistem Tiga Babak

(Sumber: Field, 2005)

ide awal yang mengangkat tentang sudut pandang seorang pedagang bakmi yang sering memperhatikan seorang pelanggannya yang selalu melakukan pengulangan yang sama tiap harinya. Namun, ide awal ini berkembang kepada penggunaan tujuh protagonis, yang enam diantaranya terlibat di dalam sebuah lingkaran perselingkuhan. Sang pedagang bakmi menjadi seorang out sider yang melihat hubungan ini dari balik dapurnya.

Dari garis besar cerita film *Sumpit* di atas terlihat bahwa film ini menggunakan *ensemble characters*. *Ensemble characters* berarti menggabungkan banyak protagonis dengan masalahnya masing-masing ke dalam satu garis yang menghubungkan mereka.

Film pendek dikenal dengan kesederhanaan dalam cerita yang disampaikan, bagaimana pesan yang ingin disampaikan oleh pembuatnya tersampaikan dengan baik dalam durasi film yang hanya 3-20 menit. (Stoller, 2009, hal. 31). Tapi dalam film pendek *Sumpit*, penulis memberanikan diri untuk mencoba mengaplikasikan *ensemble*

characters, dengan segala kerumitan dan kesesakan durasi.

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah untuk menambah literatur mengenai film, khususnya film pendek dengan *ensemble character*, yang selama ini belum pernah di publikasikan, atau bahkan belum pernah diterapkan.

Jurnal ini ditulis berdasarkan tugas akhir berupa skenario film pendek *Sumpit* dan Laporan Tugas Akhir yang berjudul Pembangunan Karakter dan Penerapan *Ensemble Characters* dalam Skenario Film Pendek *Sumpit*, sehingga diharapkan pembaca jurnal ini juga mengakses laporan tugas akhir dengan judul diatas bersama dengan skenario film pendek *Sumpit* sebagai satu kesatuan.

Metodologi

Penulisan artikel ini menggunakan tiga metode penulisan, yaitu: Kualitatif, Studi kepustakaan dan Fenomenologi.

Penelitian dilakukan dengan praktik langsung dengan cara membuat film melalui tahap-tahap pembuatan film dari

development hingga *post production*. Dalam penelitian ini difokuskan kepada penulisan skenario dengan *ensemble characters*. Mengumpulkan teori-teori yang terkait mengenai penulisan skenario film pendek dan *ensemble characters*, kemudian mendapatkan kesimpulan akhir mengenai apa yang dikatakan oleh teori dan bagaimana praktik sesungguhnya.

Hasil dan Pembahasan Penelitian

Ketika skenario film pendek *Sumpit* ditulis, terasa bahwa memang masih banyak kekurangan yang membuat rasa ketidakpuasan penulis bermunculan. Namun, ketika skenario film pendek *Sumpit* yang menerapkan *ensemble characters*, dianalisa, barulah penulis menemukan banyak temuan-temuan yang sekaligus menjadi hasil analisa penulis mengenai penerapan *ensemble characters* dalam film pendek *Sumpit*.

Dalam penulisan sebuah cerita, karakter adalah hal yang paling penting. Semua drama adalah konflik. Tanpa konflik, tidak ada tindakan. Tidak adanya tindakan berarti tidak ada karakter. Tanpa karakter, tidak akan ada cerita. Tidak ada cerita, berarti tidak ada skenario. (Field, 2005, hal.25). Hampir mustahil sebuah drama diciptakan tanpa seorang pun karakter. Secara umum, karakter terbagi menjadi dua, protagonis dan antagonis.

Protagonis, karakter yang menjadi pemimpin jalannya cerita. Ia yang menciptakan konflik dan membuat cerita men-

jadi mengalir karena ia mengetahui apa yang ia inginkan (*want*) dan apa yang ia butuhkan (*need*). Protagonis disebut juga sebagai *the pivotal character* karena protagonis merupakan karakter terpenting dalam sebuah cerita. Protagonis ini merupakan karakter utama dalam cerita yang akan memimpin jalannya cerita. Protagonis yang menciptakan konflik dan membuat cerita mengalir. Protagonis harus tahu apa yang ia mau (*want*). Tanpa protagonis, cerita akan terasa janggal, nyatanya tidak akan ada cerita.

Dalam menginginkan sesuatu, protagonis harus memiliki hasrat yang kuat dalam mengabdikan keinginannya sehingga dalam perjalanan untuk mendapatkan apa yang ia inginkan, ia akan menyerang atau diserang (Egri, 1960, hal.106).

Antagonis, menjadi karakter yang akan menentang, menghalangi, dan merusak usaha protagonis dalam mendapatkan apa yang mau. Protagonis dan antagonis menjadi lawan yang memiliki kekuatan yang sama, agar terjadi perlawanan yang seimbang. (Egri, 1960, hal.113).

Setiap karakter harus memiliki pembangunan karakter yang baik, untuk menghasilkan karakter yang nyata dan hidup. Pembangunan karakter dapat dilihat dari tiga dimensi yaitu Fisiologi, Sosiologi, dan Psikologi. Fisiologi melihat karakter berdasarkan tampilan fisiknya. Sosiologi melihat karakter berdasarkan kehidupannya bermasyarakat, dan psikologi merupakan hasil gabungan dari fisiologi dan sosiologi.

Dalam sebuah cerita dimungkinkan untuk menggunakan lebih dari dua karakter. Namun, cerita dalam film pendek bukan hanya dibatasi oleh masalah durasi, tapi juga kesederhanaan pesan yang disampaikan. Penggunaan banyaknya karakter menghasilkan banyaknya konflik dan akhirnya menciptakan banyak plot, yang artinya menghasilkan banyak sudut pandang dalam cerita yang ingin disampaikan. Tentu saja, dengan durasi yang hanya tiga hingga 20 menit, struktur cerita menjadi sangat sesak dan padat.

Ensemble characters atau *ensemble cast* adalah beberapa karakter yang diberikan kesamaan status pada sebuah cerita. Pada *ensemble cast*, karakter-karakter ini memiliki peranan yang penting bagi pembuat cerita, karena karakter-karakter ini dapat menghasilkan banyak cerita dan menjadikan cerita bervariasi.

Ensemble characters umumnya diterapkan dalam produksi industri pertelevisian. Penggunaan *ensemble cast* sebagai latar untuk menciptakan lapisan cerita yang kompleks (Smith, n.d.).

Selain digunakan pada produksi industri pertelevisian, *ensemble cast* juga berhasil diterapkan dalam film. Beberapa contoh film dengan *ensemble cast* adalah *Pulp Fiction*, *The Royal Tenenbaums*, *Best in Show*, *Ocean's Eleven*, *Boogie Nights*, dan masih banyak lagi (Marder, 2011).

Kata *ensemble* sendiri berasal dari perbendaharaan kata Latin, *insimul*. Kata *ensemble* memiliki arti setiap komponen dari suatu benda yang dikumpulkan,

hingga setiap komponen itu menjadi bagian dari keseluruhan benda tersebut dan menghasilkan harmoni. Istilah *ensemble* tidak hanya digunakan untuk istilah pada seni peran, namun juga sering digunakan untuk seni musik, seni tari, dan juga pakaian (*Ensemble*, n.d.).

Ensemble atau cerita dengan banyak plot adalah film yang mengikuti banyak protagonis yang berbeda dalam meraih tujuan dan memecahkan masalah mereka masing-masing. Banyak pembuat film yang mencoba jenis film ini dan banyak dari mereka yang gagal. Namun, ketika film dengan *ensemble characters* ini berhasil, ini dapat sangat memuaskan penontonnya (Cowgill, n.d, para.1).

Film *ensemble* pada dasarnya adalah gabungan subplot-subplot, yang terhubung dengan plot utama yang mengikat mereka menjadi satu. "*Mini-plots*" ini memiliki tokoh protagonis dengan konflik dan resolusi mereka masing-masing, tapi tidak cukup kuat untuk membawa momentum ini untuk keseluruhan film; plot-plot ini memiliki alur cerita yang sederhana. Namun, bagaimanapun juga pokok dari cerita harus diciptakan untuk merajut plot utama dengan sub plot kedalam satu wadah yang berisi seluruh hubungan (Cowgill, n.d, para.3).

Kesulitan dalam menulis dan membuat film dengan *ensemble characters* adalah seperti, bagaimana penulis fokus pada cerita dan tetap menjaga perhatian para penonton, bagaimana penulis berpindah dari plot satu ke plot lainnya, bagaimana

penulis menciptakan sintesis yang mengikat seluruh plot bersama-sama. Tidak ada aturan baku yang mengatur konstruksi film dengan *ensemble characters*. Namun, kunci dari setiap film *ensemble characters* yang berhasil adalah kesatuan dramatis – kesinambungan ide dan pergerakan plot – yang memungkinkan penulisnya memadukan lines of action dengan format struktur drama (Cowgill, n.d.).

Karakteristik Karakter yang Kurang Detil dan Pembangunan Kedalaman Cerita yang Tidak Sempurna

Kekurangandetil dalam menyampaikan karakteristik karakter dalam skenario *Sumpit* dikarenakan skenario ini menggunakan tujuh karakter yang empat diantaranya sebagai protagonis. Dengan banyaknya karakter yang digunakan, kemungkinan untuk terjadi ‘kebingungan’ dalam mengembangkan masing-masing karakter sangat mungkin terjadi. Contoh ketidakdetilan yang terjadi adalah pada status pernikahan Bayu, Sisy dan Mega, yang seharusnya status pernikahan mereka menjadi kunci kelogisan dalam konflik ketiga karakter ini.

Keterbatasan durasi dan panjangnya halaman berpengaruh kepada banyak hal, termasuk penyampaian pesan-pesan yang akhirnya tidak dapat disampaikan secara sempurna melalui film pendek. Dalam skenario film pendek *Sumpit*, banyak adegan-adegan yang seharusnya ditambahkan untuk memperdalam cerita.

Penulis sendiri merasa bahwa banyak sekali pesan pada *Sumpit* yang belum tersampaikan. Tema Sebagai Penghubung antar Plot

Tema dalam skenario film pendek *Sumpit* adalah berupa pilihan. Tema *Sumpit* adalah mana yang lebih baik, bersikeras untuk mencari pasangan yang tepat, walaupun harus saling menyakiti, atau hidup sendiri dan tidak ada seorangpun yang dikorbankan. Tema cerita *Sumpit* dalam bentuk pilihan, karena pada akhir cerita penulis tidak memberikan jawaban atas pilihan tema *Sumpit* tersebut. Penulis ingin membebaskan penonton untuk memilih dengan jujur.

Babeh, sejak awal memang memilih untuk hidup sendiri tanpa pasangan. Ia merasa sudah cukup bahagia dengan kesendiriannya. Namun ketika Jarwo mulai menghampirinya ke wilayah nyamannya Babeh, yaitu dapur, Babeh mulai kehilangan rasa percaya dirinya dalam memilih kesendiriannya. Babeh mulai mempertanyakan kembali apakah lebih baik sendiri atau berpasangan.

Bagi penulis, tema berperan penting karena skenario film pendek *Sumpit*, penulis menggunakan lima plot ditambah dengan cerita yang diceritakan secara tidak berurutan, tema menjadi hal yang sangat penting. Pada plot milik Mega dan Bayu tema dijawab dengan lebih baik memiliki pasangan dengan begitu manusia dapat saling menopang ketika salah satu terjatuh, dan sama-sama berjalan menuju tujuan utama.

Tema didukung dengan tidak adanya adegan Mega yang sendirian tanpa Bayu dan bagaimana masing-masing karakter saling mendukung satu sama lain. Hal ini ditunjukkan di semua adegan Bayu dan Mega.

Adegan ketika Sisy ingin berhubungan seks namun lebih memilih untuk merokok menjadi kunci tema pada plot ini. Ketika Sisy merokok, Bayu yang berbaring membelakangi Sisy terganggu dengan asap rokoknya. Bayu meminta untuk mematikan rokoknya, Sisy kesal dan menyatakan bahwa rokoknya lebih memuaskan dari pada penis Bayu. Bayu memilih untuk tidur di luar kamar.

Dalam adegan ini terlihat bahwa Bayu lebih memilih untuk keluar dari kamar dan mengalah, sedangkan Sisy sejak awal memilih untuk melawan demi kenyamanan dirinya. Penulis ingin menggambarkan bahwa hubungan yang tidak dilandasi dengan rasa nyaman dan keseimbangan hanya akan membuat individu dalam hubungan itu tertekan dan tidak bebas.

Penulis tidak menuliskan adegan Bayu dan Sisy yang akhirnya mempertanyakan sedang apa mereka selama ini di dalam hubungan yang mengambang. Jika adegan ini ditulis, mungkin terasa akhir plot milik mereka memiliki *resolution*. Pembahasan mengenai plot, akan dibahas pada sub bab berikutnya.

Pada akhir subplot, kedua karakter memilih untuk mencari kebahagiaan dengan orang yang lain karena percaya manusia memang membutuhkan pasangan.

Penulis membicarakan mengenai pengakuan dan kepastian adalah sesuatu yang penting pada plot Sisy dan Jarwo. Sisy belum berani menceraikan Bayu karena ia belum memiliki kepastian hubungan dengan Jarwo. Ketika Jarwo akhirnya berjanji akan memperkenalkan Sisy sebagai calon istrinya, Sisy siap untuk melangkah untuk meninggalkan cinta lama.

Kegundahan Sisy, mengenai hubungannya bersama Jarwo, membuatnya bertanya bertanya, 'kapan?' pada Jarwo. Dan ternyata Jarwo pun tidak kunjung memperkenalkannya karena Sisy masih dalam status istri Bayu.

Kesiapan Sisy untuk melangkah ada pada adegan ketika Sisy melihat pesan dari Jarwo yang mengajaknya untuk memperkenalkannya sebagai calon istrinya, dan Sisy membuang cincin pernikahannya bersama Bayu kedalam kloset. Yang tidak diketahui Sisy adalah bahwa Jarwo memiliki hubungan dengan Adit. Hubungan Jarwo dan Adit tidak menjadi fokus untuk penulis. Hubungan ini penulis jadikan sebagai penguat karakter dari Jarwo yang memang *adventurous*, dan karakter Adit yang *bisexual*.

Karakter Jarwo yang senang 'berpetualang' menjadikan karakter yang belum ingin berkomitmen. Keputusan Jarwo untuk memperkenalkan Sisy, muncul karena Jarwo melihat foto Sisy bersama Bayu, suami dari Mega, anaknya. Yang ia tidak tahu adalah hubungan Adit dan Lintang.

Plot Adit dan Lintang muncul dengan konflik Lintang yang takut gendut dan

Adit yang ingin menjadi laki-laki pada umumnya. Lintang yang ingin mencoba berbagai macam hal yang baru dengan mudahnya menyetujui keinginan Adit untuk berhubungan seksual. Keputusan Lintang ini berdampak kepada kehamilan. Kehamilan ini sangat menakutkannya, karena artinya ia akan berbadan besar.

Yang membuat Adit bimbang adalah apa yang ia harus lakukan ketika perempuan yang ia hamili adalah anak dari pacarnya. Namun, ketika Lintang memutuskan untuk menggugurkannya, keinginan Adit untuk bersama Lintang lebih besar, walaupun Adit tetap kegundah dengan hubungannya bersama Jarwo.

Dari analisa penulis diatas, penulis menyadari bahwa penulis kurang mendalami dalam menulis skenario karena adegan-adegan yang sebenarnya akan lebih baik jika dimasukkan kedalam skenario. Cerita *Sumpit* dengan *ensemble character* dengan lima sub plot memang kurang tepat jika diaplikasikan dalam film pendek. Masalah durasi membatasi perkembangan masing-masing plot dan perkembangan karakternya. Jika adegan-adegan yang saat ini tidak terdapat pada skenario dapat penulis masukan, film *Sumpit* akan berformat feature film.

Struktur Plot dalam Skenario dengan Ensemble Characters

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, bahwa penggunaan banyak protagonis, mempengaruhi plot dan sub plot. Plot adalah alur cerita yang didesain untuk

direkayasa untuk mencapai tujuan tertentu. (Misbach, 2010). Sedangkan sub plot merupakan kejadian-kejadian yang memperluas lingkup cerita atau plot utama dalam bentuk detil-detil yang menyingkap karakter-karakter dalam cerita. Subplot seperti adanya cerita didalam cerita. (Hawk, n.d).

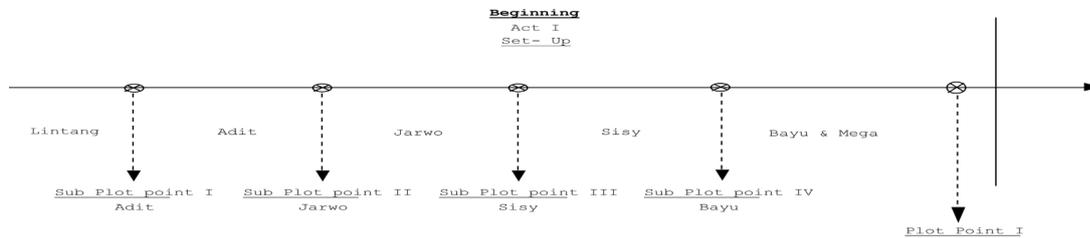
Pada teori paradigm Field (2005, hal.23), dijabarkan bahwa cerita terbagi menjadi tiga bagian, yaitu awal, tengah, dan akhir. Berlandaskan teori itu, penulis memodifikasi teori tersebut yang penulis sesuaikan dengan struktur skenario film pendek *Sumpit*, yang menggunakan banyak karakter dengan banyak plot.

Pada saat penulisan skenario *Sumpit*, penulis tidak menjadikan teori ini sebagai patokan yang harus diikuti, sehingga struktur dalam skenario *Sumpit* adalah seperti di bawah ini.

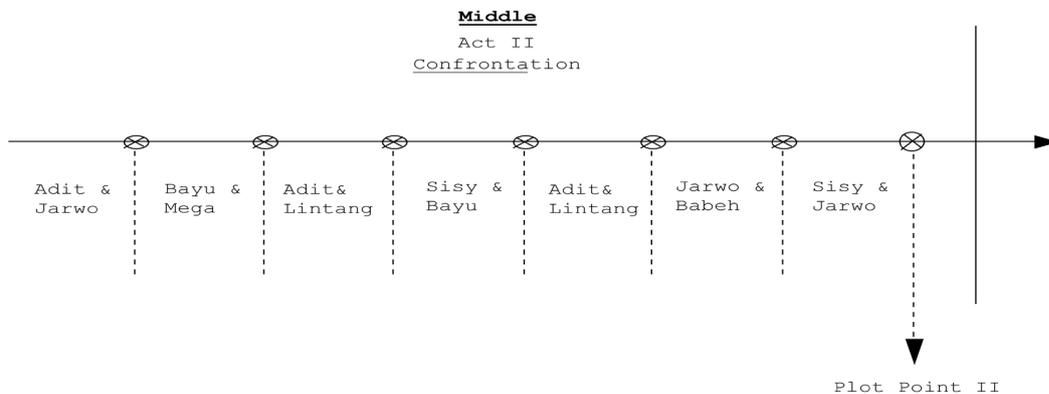
Babak I: Awal

Pemodifikasian itu terjadi seluruh babak. Setiap babak, penulis bagi lagi menjadi lima plot. Pada babak I, karakter-karakter diperkenalkan secara bergantian dan berhubungan. Karakter memiliki ceritanya sendiri dan menjadi bagian cerita dari karakter lain.

Perkenalan pada babak I, dimulai dari Babeh. Perkenalan Babeh, tidak dijadikan fokus, namun Babeh memiliki peranan penting dalam perkenalan keenam tokoh ini. Babeh sebagai outsider dari keenam tokoh ini yang akan memperkenalkan mereka kepada penonton. Babak ini mem-



Gambar 2. Struktur Plot pada Babak 1



Gambar 3. Struktur plot pada babak II

perkenalkan karakter-karakter dengan masalah-masalah yang akan mereka hadapi.

Plot point adalah kejadian yang menghubungkan antara babak I dan II. Plot point I adalah ketika Mega mengundang keluarga besar untuk makan malam bersama.

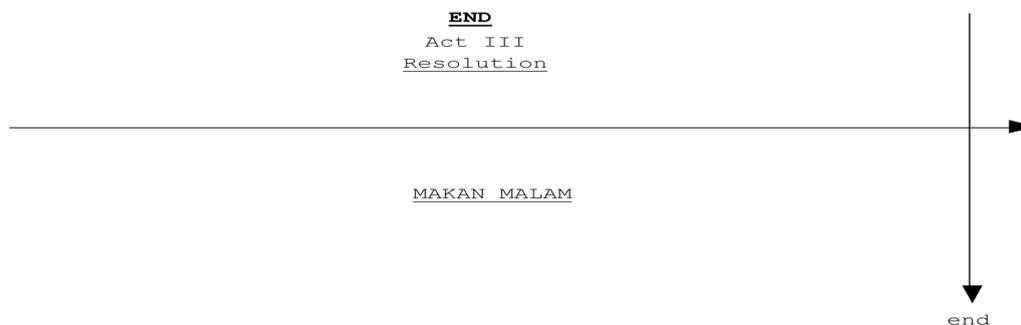
Babak II: Tengah

Setelah semua karakter diperkenalkan satu persatu, penulis baru bisa berjalan maju ke babak II yaitu *Confrontation*. Struktur drama pada setiap pasangan tetap seperti apa yang dikemukakan Field. Namun, dalam struktur plot, tampilannya akan

berbeda. Pada babak ini, penulis mulai fokus dengan masalah-masalah pada setiap pasangan. Jika semua plot digabungkan ke dalam satu garis babak, akan terlihat seperti pada gambar. Menurut teori, struktur cerita *Sumpit* berhenti pada plot point II, karena plot point ini sudah mengungkap resolusi tiap plot. Namun, resolusi utama pada cerita *Sumpit* bukanlah resolusi yang ada pada tiap plot

Babak III: Akhir

Pada babak ini lah penulis membuka resolusi atas konflik yang terjadi selama rentang waktu menuju makan malam.



Gambar 4. Struktur plot pada babak II

Babak akhir dimulai, ketika Jarwo mengundang keluarganya untuk makan malam bersama. Babak ini seharusnya menjadi resolusi atas semua hubungan yang terjalin.

Penulis menjadikan pertemuan keenam pasang mata ini sebagai resolusi cerita *Sumpit*. Mereka akhirnya bertemu dalam satu meja, dan tahu apa yang sebenarnya terjadi. Setiap karakter tahu jika orang-orang yang bersama mereka tahu apa yang sedang terjadi, tapi pada akhirnya mereka semua terlalu takut, malu, marah dan gengsi untuk mengakui apa yang sebenarnya terjadi. Akhir cerita terputus sampai pada makan malam yang tidak menyenangkan itu. Penulis tidak mengungkapkan dampak yang terjadi dengan hubungan ini.

Menurut Misbach (2005, hal.69) dalam cerita dikenal istilah antisipasi. Antisipasi yang dimaksud adalah ketika penonton tidak sadar telah melakukan prediksi terhadap ending atau akhir cerita. Dalam *ending* skenario *Sumpit*, penulis membiarkan penonton untuk bebas berekspektasi terhadap reaksi dan perasaan tiap karakter pada akhir cerita.

Simpulan dan Saran

Cerita dengan penggunaan banyak karakter yang artinya melibatkan banyak plot dan objektif cerita tidaklah cocok untuk diaplikasikan pada film pendek yang hanya berdurasi 15 menit. Ide cerita yang awalnya sederhana sekali menjadi begitu kompleks dan *out of control* ketika melibatkan tujuh karakter dalam satu cerita.

Mari telusuri kembali fungsi sebuah film sebagai media menyampaikan pesan. Film pendek ada sebagai media alternatif bagi pembuat film yang menginginkan kesederhanaan dalam cerita yang ia sampaikan. Lalu kemudian, jika *ensemble characters* dipilih untuk diterapkan dalam film pendek, mungkin akan ada detil-detil dan pesan yang tidak dapat tersampaikan, dan akhirnya membuat film tersebut gagal sebagai media menyampaikan pesan.

Berdasarkan pengalaman penulis dalam menulis skenario film pendek *Sumpit*, ada beberapa saran:

- 1.) Buatlah skenarionya dengan luar biasa dari cerita yang sederhana.
- 2.) Hubungan segitiga penulis, produser, dan sutradara terjalin dengan baik.

Kembangkan cerita bersama-sama, pastikan memiliki visi yang sama.

3.) Skenario ditulis detail dan dapat dipahami oleh semua kru.

Hasil dari penelitian penulis dalam penerapan *ensemble characters* melalui skenario *Sumpit* adalah bahwa *ensemble characters* tidak aplikatif dalam film pendek. Namun, masih banyak cara dan teori lain mengenai film pendek atau *ensemble characters* yang menanti untuk diuji.

Referensi

Catharsis. (n.d.). Collins English Dictionary - Complete & Unabridged 10th Edition. Retrieved January 06, 2013, from Dictionary.com website: <http://dictionary.reference.com/browse/catharsis>

Calivis, D. (2012). *Story Maps: How to Write a Great Screenplay*. CA: Act Four Screenplays.

Costello, J. (2004). *Writing A Screenplay*. Vermont: Trafalgar Square Publishing.

Cowgill, L.J. (n.d). *Ensemble Films: The Gang's All Here*. Retrieved February 4, 2013, from http://www.plotsinc.com/sitenew/column_art_10.html.

Cowgill, L.J. (2008). *The Art of Plotting: Add Emotion, Suspense, and Depth to Your Screenplay*. New York, NY: Lone Eagle.

Dyas, D.R. (1993). *Screen Writing For*

Television and Film. United States of America, USA: Brown & Benchmark

Egri, L. (1960). *The Art of Dramatic Writing*. New York, NY: A Touchstone Book.

Field, Syd. (2005). *Screenplay*. New York, NY: Bantam Dell.

Film. (2002). The Free Dictionary. Hawk, R. (2003). *What is a Subplot?*. Retrieved January 4, 2013, from Wisegeek.com website: <http://www.wisegeek.com/what-is-a-subplot.htm>

Mckee, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style, and The Principles of Screenwriting*. New York, NY: Regan Books

Misbach, Y.B. (2010). *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: FFTV Institut Kesenian Jakarta.

Raynauld, I. (2005). "Screenwriting" in *The Encyclopedia of Early Cinema*. Edited by Abel, Richard. NY: Routledge

Smith, S.E. (2003). *What are Ensemble Casts*. Retrieved October 28, 2012, from wisegeek.com website: <http://www.wisegeek.com/what-are-ensemblecasts.htm>

Stoller, B.M. (2009). *Filmmaking for Dummies 2nd edition*. Indianapolis, IN: Willey Publishing, Inc

Walter, R. (2010). *Essentials of Screenwriting*. USA: Plume Books.