

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Definisi Serial Drama

Menurut Fossard (2005:28), serial drama merupakan salah satu dari empat tipe drama yang dibangun dari cerita yang dikemas secara dramatis. Ceritanya berlanjut selama berminggu-minggu, berbulan-bulan atau bahkan bertahun-tahun dan biasanya ditayangkan melalui media televisi. Serial drama mirip dengan novel dimana ceritanya diungkapkan bab demi bab melalui banyak halaman dari pada diselesaikan dalam beberapa paragraf atau halaman saja seperti esai atau cerita pendek. Sama halnya dengan serial drama yang membagi cerita menjadi episode-episode yang disiarkan secara teratur dengan frekuensi tayangan satu kali seminggu, namun ada juga yang frekuensinya hanya satu hari.

Seperti drama tradisional pada umumnya, serial drama juga menonjolkan dialog atau percakapan serta gerak-gerik dari para pemainnya yang berakting berdasarkan skenario. Melalui visualisasi dari skenario, penonton tidak perlu menggunakan imajinasi mereka untuk membayangkan setiap adegan yang terjadi seperti saat mereka sedang membaca novel. Berkat visual yang disajikan, penonton juga bisa lebih fokus menikmati dan mengikuti alur cerita.

Berikut adalah macam-macam tipe drama yang membedakannya dengan serial drama, yaitu:

1. Drama Seri

Drama seri adalah tipe drama yang dalam setiap episodenya memiliki cerita yang berbeda atau tidak berhubungan satu sama lain namun tetap

diperankan oleh karakter yang sama, dimana ketika kita melewati satu episode di bagian tengah maka kita tidak akan ketinggalan cerita dan masih bisa mengikuti episode berikutnya. Umumnya, drama seri berdurasi selama 30 menit.

Kelebihan dari tipe drama ini adalah penonton dapat menikmati cerita secara bebas, hanya perlu fokus pada episode yang sedang ditonton saat itu saja tanpa perlu memikirkan apa yang terjadi pada episode sebelumnya yang tidak ada kaitannya dengan episode yang sedang berlangsung. Sementara kekurangan dari tipe drama ini adalah penulis skenario diharuskan memiliki banyak ide guna menunjang kelancaran menulis cerita-cerita baru untuk tiap episodenya.

Konsep drama dengan tipe ini mengandalkan kekuatan dari karakter-karakternya yang sebagian besar digunakan untuk membangun setiap ide cerita. Maka keberhasilan dari drama dengan tipe ini bergantung pada kekuatan dari masing-masing karakter yang diciptakan.

2. Drama Serial

Drama serial atau serial drama adalah tipe drama yang dalam setiap episodenya memiliki cerita yang bersambung satu sama lain dan tetap melibatkan karakter yang sama. Serial drama dapat dibedakan ke dalam dua bentuk yakni serial drama *weekly* yang ditayangkan secara mingguan dan serial drama *daily* yang ditayangkan secara harian atau *stripping*.

Kelebihan tipe drama ini adalah penulis skenario hanya membutuhkan satu ide cerita untuk episode-episode selanjutnya. Sementara kekurangan

dari tipe drama ini adalah kecepatan penulis skenario sangat diuji karena berlomba dengan jadwal produksi.

Konsep drama dengan tipe ini mengandalkan kekuatan konflik sebagai pembangun cerita. Konflik harus berpotensi untuk menghasilkan puluhan episode. Pada serial drama mingguan, kepadatan konflik dan tempo lebih tinggi bila dibandingkan dengan serial drama harian yang lebih longgar.

3. Film Televisi (FTV)

FTV hampir sama dengan drama seri dimana dalam setiap episodenya memiliki jalan cerita yang terpisah atau tidak berhubungan dengan episode sebelumnya, hanya saja penggunaan karakter pada drama tipe ini berubah-ubah. Selain itu, durasi FTV juga lebih panjang dari drama seri, berkisar antara 90 hingga 120 menit, tergantung pada permintaan produser maupun pihak stasiun televisi.

4. Mini Seri

Mini seri adalah drama seri yang terdiri dari dua sampai lima episode saja. Frekuensi tayangannya bisa diputar secara mingguan maupun harian dengan konsep penulisan drama televisi.

2.2 Karakteristik Serial Drama

Serial drama memberikan penonton:

1. Sebuah cerita yang berkelanjutan atau bersambung.
2. Keterlibatan yang intim dengan kehidupan orang lain.
3. Kaya akan beragam karakter.
4. Pergantian emosional.

5. Kesempatan untuk mengembangkan perasaan yang kuat (positif atau negatif) tentang karakter.

2.3 Istilah-istilah yang Umum Digunakan

Dalam pembuatan sebuah drama, entah itu berupa drama seri, drama serial, FTV maupun mini seri, dibutuhkan skenario yang nantinya akan digunakan sebagai petunjuk cara kerja dalam pembuatan drama. Fungsi skenario adalah menguraikan runtutan adegan beserta detailnya seperti keterangan tempat, keterangan waktu, suasana hingga dialog yang nanti akan diucapkan oleh tiap karakter.

Berikut adalah beberapa istilah dalam penulisan skenario yang juga akan digunakan atau sering muncul dalam karya ilmiah ini:

1. Dialog, yaitu kalimat yang akan diucapkan oleh pemain untuk mewakili perasaan tokoh yang diperankan dalam cerita, sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan hal yang tidak bisa diungkapkan hanya melalui gerak dan gambar saja.
2. Durasi, jumlah total waktu tayang di televisi yang sudah termasuk memperhitungkan.
3. Flashback, dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai kilas balik. Flashback menampilkan adegan yang sudah lewat atau terjadi di masa lalu yang terjadi sebelum kejadian saat ini berlangsung. Rentang waktunya pun beragam, bisa menunjukkan waktu beberapa tahun ke belakang atau hanya dalam waktu beberapa saat sebelumnya.

4. Rating, atau bisa diistilahkan juga sebagai survei terkait jumlah penonton yang menyaksikan tayangan di televisi, termasuk drama. Survei ini dilakukan oleh lembaga yang sudah diakui kredibilitasnya oleh masyarakat pertelevisian di negara tertentu. Setiap minggunya lembaga tersebut akan memberikan lembaran hasil surveinya ke semua stasiun televisi dan PH, di lembaran itu akan terlihat urutan tayangan mulai dari yang terbanyak penontonnya hingga yang paling sedikit. Rating tinggi berarti tayangan dianggap laku dan secara bisnis menguntungkan PH/broadcast, sehingga diproduksi terus, sebaliknya bila Rating rendah maka tayangan akan cepat dihentikan agar tidak merugikan produksi.
5. Scene, sebutan lain untuk adegan, yang merupakan bagian terkecil dari sebuah cerita.
6. Skenario, yakni petunjuk cara kerja dalam pembuatan drama. Fungsi skenario adalah menguraikan runtutan adegan beserta detailnya seperti keterangan tempat, keterangan waktu, suasana hingga dialog yang nanti akan diucapkan oleh tiap karakter.
7. *Voice over* (VO), adalah dialog yang terdengar oleh pemirsa namun tidak ditampilkan saat tokoh mengucapkannya. Misalnya terdengar orang berbicara dari ruang sebelah atau bisa juga tokoh dimunculkan dalam gambar, suaranya terdengar namun bibirnya bergeming, seakan-akan tokoh tersebut sedang berbicara dalam hati.

(Lutters, 2005: 162 – 166)

2.4 Teori Naratologi

Strukturalisme adalah salah satu teori modern yang berhasil memasuki hampir seluruh kehidupan manusia dan dianggap mampu membawa manusia pada pemahaman secara maksimal (Ratna, 2004: 75 – 76).

Seorang ahli bahasa kelahiran Lithuania bernama Algirdas Julien Greimas telah berhasil mengembangkan teori strukturalisme menjadi strukturalisme naratif atau naratologi.

Naratologi berasal dari kata *narratio* yang artinya cerita, kisah, hikayat dan *logos* yang artinya ilmu. Dengan kata lain, naratologi adalah sebuah cabang ilmu yang konsepnya mempelajari cerita dan penceritaan.

Dalam kajiannya, teori ini berfokus pada aksi dibandingkan pelaku atau subjek. Subjek yang terdapat dalam wacana merupakan manusia semu yang dibentuk oleh tindakan yang disebut aktan. Melalui hubungan antaraktan, makna dari suatu cerita dapat dianalisis. (Ratna, 2004:138).

Greimas (1988) menegaskan bahwa wujud dari sebuah aktan tidak selalu harus berbentuk manusia melainkan non-manusia pun bisa. Pendapat tersebut kemudian diperkuat oleh Toska (2011) yang menyatakan bahwa aktan tidak harus berhubungan dengan makhluk antropomorfis; tapi bisa juga berupa makhluk atau benda apa pun, seperti: sesuatu yang abstrak atau konkret, benda mati atau hidup. Hébert (2006) dan Hobyane (2015) juga memiliki pendapat serupa bahwa sebuah karakter dapat menduduki beberapa fungsi aktan, selain itu aktan juga tidak melulu harus berbentuk manusia. Bila melihat dari sudut pandang ontologis, seorang pelaku dapat berbentuk: (1) makhluk antropomorfis (misalnya; manusia,

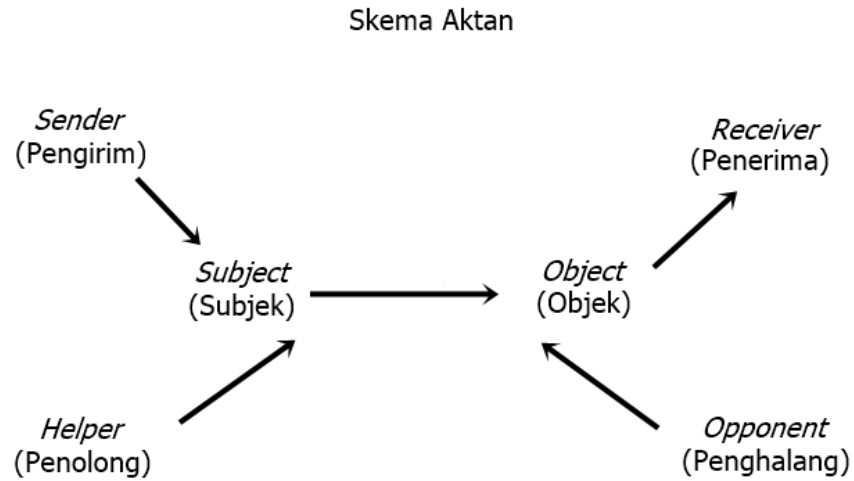
binatang, atau pedang yang dapat bicara dan lain-lain.); (2) elemen konkrit, benda mati (misalnya pedang), meskipun tidak terbatas pada benda mati (misalnya, angin, jarak yang harus ditempuh), (3) konsep (keberanian, harapan, kebebasan dan lain-lain). Pelaku juga dapat berupa individu atau kolektif (misalnya, masyarakat).

Teori struktural naratif yang dikemukakan oleh Greimas menganalisis struktur cerita suatu karya fiksi dengan menggunakan konsep dasar berupa:

2.3.1 Struktur Aktansial

Menurut Arvaa & Tampere (2006), Greimas mengembangkan model aktansial berdasarkan pada studi formalis Rusia bernama Vladimir Propp. Propp meneliti morfologi Rusia berupa cerita rakyat dengan cara memecah struktur ceritanya menjadi satuan naratif terkecil yang disebut aktan. Maka telah dihasilkan tujuh buah aktan yaitu Pahlawan, Penjahat, Penolong, Penolong Magis, Putri, Pengirim dan Pahlawan Palsu. Greimas kemudian menguraikan satuan naratif tersebut secara lebih lanjut dalam struktur cerita umum sehingga terbentuklah tujuh buah aktan sebagai berikut: Pengirim, Objek, Penerima, Penolong, Subjek, Lawan, dan Anti-Subjek yang kemudian kembali disederhanakan dan diposisikan dalam relasi sintaksis dan tematik

sebagai berikut:



Gambar 2.1 Struktur Aktansial

Keterangan:

1. *Sender* (Pengirim), adalah sesuatu atau seseorang yang mendorong terjadinya suatu tindakan dan berfungsi sebagai penggerak cerita dengan cara kerja mendorong Subjek untuk menginginkan atau mendapatkan Objek.
2. *Subject* (Subjek), adalah pahlawan dalam sebuah pencarian. Subjek yang telah menerima tugas yang dibebankan oleh Pengirim harus berupaya mengatasi rintangan demi mendapatkan Objek yang merupakan tujuan pencariannya. Subjek bisa berupa orang pertama atau orang ketiga.
3. *Object* (Objek), merupakan sesuatu atau seseorang yang menjadi dambaan. Tujuan dalam sebuah pencarian. Objek dapat berwujud manusia maupun non-manusia, misalnya kekuatan.

4. *Receiver* (Penerima), sesuatu atau seseorang yang menerima Objek yang berhasil didapatkan oleh Subjek, dengan kata lain sebagai aktan yang mendapatkan keuntungan.
5. *Helper* (Penolong), sesuatu atau seseorang yang membantu Subjek mencapai Objek yang diinginkannya.
6. *Opponent* (Penghalang), sesuatu atau seseorang yang menghalangi usaha Subjek dalam tujuannya untuk mencapai Objek atau keinginannya

(Greimas, 1988; Hobyane, 2015; Lejot, 2017)

Tanda panah yang mengarah dari Pengirim ke Subjek lalu diteruskan ke Objek dan berakhir di Penerima memiliki arti bahwa Pengirim merupakan sesuatu atau seseorang yang memiliki keinginan atau yang menjadi penggerak bagi Subjek untuk mendapatkan Objek agar bisa diterima oleh Penerima. Tanda panah yang mengarah dari Penolong ke Subjek mengandung arti bahwa Penolong memberikan bantuan kepada Subjek dalam rangka menunaikan tugas yang dibebankan oleh Pengirim. Tanda panah dari Penghalang ke Objek mengandung arti bahwa Penghalang mengganggu, menghalangi, menentang dan merusak usaha Subjek untuk mendapatkan objek.

Suatu aktan dalam struktur tertentu bergantung pada siapa yang menduduki fungsi subjek, hal tersebut dapat menentukan siapa yang menduduki fungsi aktan yang lain atukah suatu aktan dapat berfungsi ganda, sehingga seorang tokoh dalam suatu cerita dapat menduduki fungsi

aktan yang berbeda. Satu peran dapat diduduki oleh beberapa aktan dan beberapa peran dapat diduduki oleh aktan yang sama. Satu cerita dapat menampilkan beberapa bagan aktansial sesuai dengan peran subjeknya.

2.3.2 Struktur Fungsional

Selain struktur aktansial, konsep dasar yang ditawarkan Greimas juga mencakup struktur fungsional yang merupakan model narasi dari alur atau plot. Struktur ini dinamakan sebagai struktur fungsional karena terwujud ke dalam banyak tindakan yang disebut fungsi. Kegunaan dari struktur fungsional ini adalah untuk menguraikan peran Subjek dalam melakukan tugas dari Pengirim.

Greimas membagi struktur fungsional ke dalam tiga bagian yang berfungsi sebagai deskripsi yaitu situasi awal, transformasi (cobaan awal, cobaan utama, tahap kegemilangan) dan situasi akhir. (Aghagolzadeh & Rezaei: 2014)

Dalam menentukan situasi-situasi tersebut, perlu dibuat struktur aktan terlebih dahulu sebelum akhirnya mengelompokkannya ke dalam tiga bagian struktur fungsional dan dipaparkan dalam bentuk deskripsi. Berikut bagan dari struktur fungsional Greimas:

I	II			III
Situasi Awal	Transformasi			Situasi Akhir
	Cobaan Awal	Cobaan Utama	Tahap Kegemilangan	

Gambar 2.2 Struktur Fungsional

Keterangan:

1. Situasi Awal

Situasi awal menggambarkan keadaan awal peristiwa yang mengganggu keseimbangan (harmoni), dimana terdapat adanya ungkapan ambisi, keinginan, harapan, impian atau dorongan untuk mencapai sesuatu.

2. Transformasi

- a. Cobaan Awal, yaitu sebuah tahap dalam transformasi (pergantian) yang ditandai dengan adanya keberangkatan Subjek atau *Hero* serta hadirnya penolong dan penentang. Jika Subjek tidak mampu menyelesaikan rintangan atau tugas yang dibebankan Pengirim kepadanya, maka Subjek akan didiskualifikasi sebagai *Hero*.
- b. Cobaan Utama, yaitu tahap lanjutan dari tahapan sebelumnya dimana Subjek telah mampu menyelesaikan rintangannya, sehingga Subjek bisa kembali melanjutkan perjalanan menuju tahapan berikutnya. Meski telah menyelesaikan rintangan tersebut, ternyata itu hanyalah sebagian kecil dari keberhasilan yang harus dia capai. Oleh karena itu, perjuangan Subjek harus terus berlanjut demi menyelesaikan seluruh rintangan yang diperintahkan oleh Pengirim.
- c. Tahap Kegemilangan, yaitu tahapan terakhir dari transformasi (pergantian). Tahap ini ditandai dengan kemunculan *Hero* yang asli, terbongkarnya tipu daya *Hero* yang palsu dan hukuman baginya juga penghargaan untuk *Hero* yang asli. Bila tidak ada *Hero* yang palsu maka Subjek adalah *Hero*.

3. Situasi Akhir

Situasi akhir merupakan akhir dari cerita, dimana Subjek telah berhasil mendapatkan Objek dan memberikan keuntungan kepada Penerima karena keberhasilannya tersebut. Karena keseimbangan telah terjadi maka situasi ini merupakan tanda bagi berakhirnya keinginan, harapan maupun ambisi untuk mendapatkan sesuatu.