

# MENGEMBANGKAN CERITA UNTUK WEB SERIES - 2

## TRANSMEDIA STORYTELLING - 15

Materi pembelajaran ini merupakan bagian dari Program Bantuan Pengembangan dan Penyelenggaraan Pembelajaran Digital (P3D) tahun 2024 oleh Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Ristek, dan Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Ristek, dan Teknologi.



# **STRUKTUR CERITA**

# Struktur Cerita. Untuk apa?

## Definisi

Kerangka dasar yang mengatur alur dan urutan kejadian dalam cerita, memastikan cerita berjalan dengan logis dan menarik.

## Fungsi

Memberikan arah dan ritme pada narasi, membantu penonton memahami perjalanan karakter dan perkembangan plot.



# Elemen- Elemen Utama Struktur Cerita



## Eksposisi (Exposition)

- Bagian awal cerita yang memperkenalkan latar belakang, karakter utama, dan situasi awal.



## Konflik dan Komplikasi (Conflict and Rising Action)

- Pengenalan masalah atau tantangan yang dihadapi oleh karakter utama, yang memicu perjalanan cerita.

## Klimaks (Climax)

- Puncak dari cerita, di mana konflik mencapai titik tertinggi dan keputusan kritis dibuat oleh karakter utama.



## Resolusi (Falling Action and Resolution)

- Bagian di mana konflik mulai diselesaikan dan cerita bergerak menuju kesimpulan.



## Ending

- Bagian akhir cerita di mana akhir cerita karakter utama di sampaikan.



The image features a stylized illustration of a stage. Red curtains are pulled back on both sides, revealing a dark stage floor and a light-colored wall. In the center of the wall, a bright yellow starburst shape contains the word "NARASI" in bold, black, uppercase letters. The overall aesthetic is simple and graphic, using a limited color palette of red, yellow, and black.

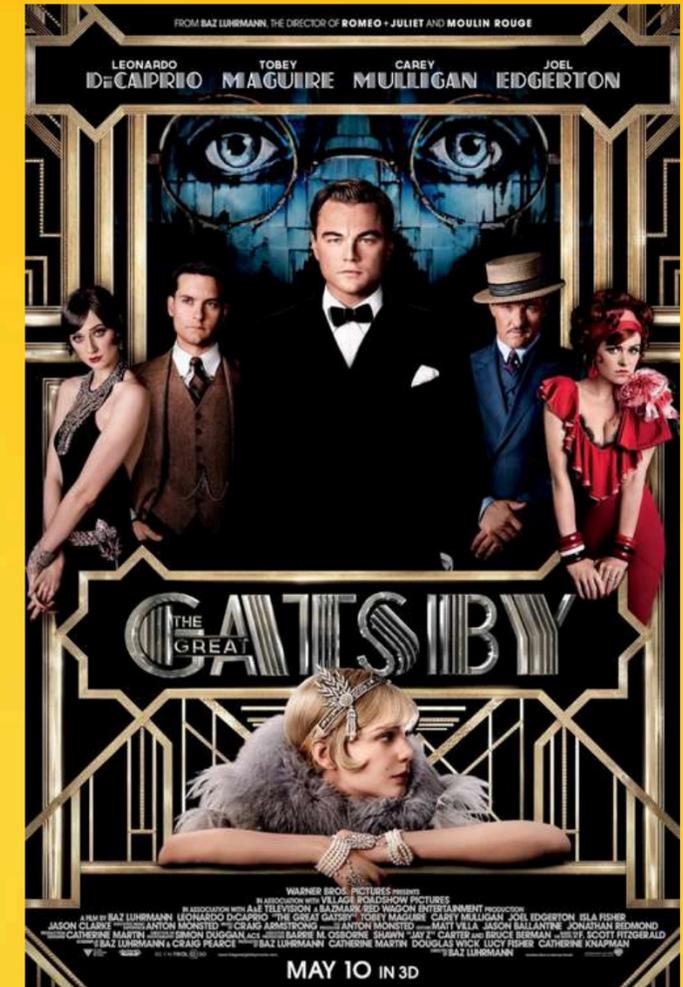
# **NARASI**

# Sudut Pandang (Point of View)

Definisi: Perspektif dari mana atau siapa cerita diceritakan, yang dapat mempengaruhi bagaimana penonton memahami dan merasakan cerita.

## Jenis Sudut Pandang

- Orang Pertama: Karakter utama menceritakan kisah dari sudut pandangnya sendiri, menggunakan "aku" atau "saya".
- Orang Ketiga Terbatas: Narator menceritakan cerita dari perspektif karakter tertentu, tetapi tidak semua karakter.
- Orang Ketiga Serba Tahu: Narator mengetahui semua yang terjadi dalam cerita, termasuk pikiran dan perasaan semua karakter.



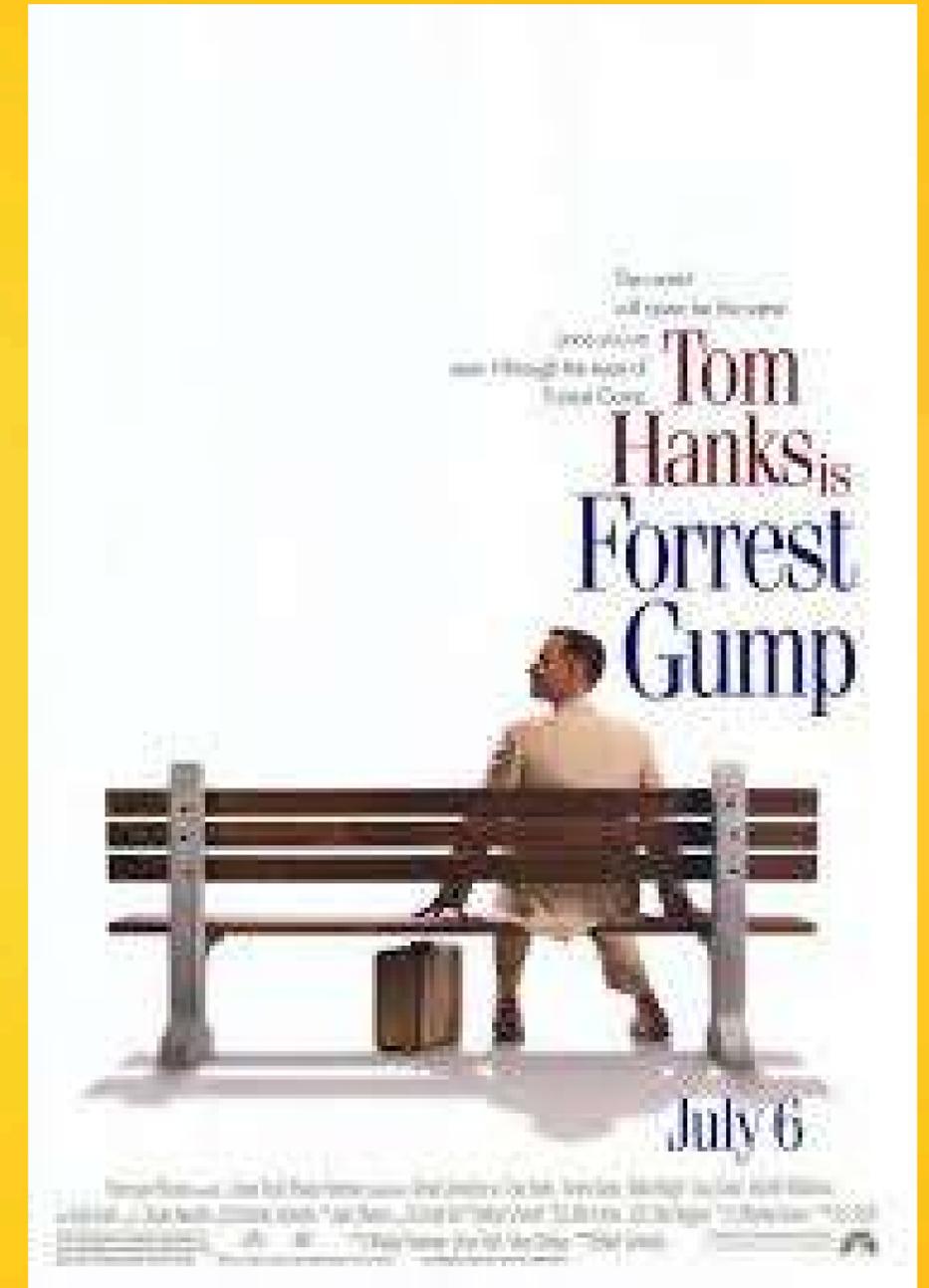
The Great Gatsby diceritakan dari sudut pandang orang pertama, yaitu Nick Carraway.

## Linier vs. Non-Linier

- Linier: Cerita diceritakan dalam urutan kronologis dari awal hingga akhir.
- Non-Linier: Cerita melompat antara waktu, menggunakan kilas balik, kilas depan, atau struktur lainnya yang tidak kronologis.

### Jenis:

- Contoh Linier: Forrest Gump mengikuti urutan waktu hidup Forrest dari masa kecil hingga dewasa.
- Contoh Non-Linier: Pulp Fiction menggunakan struktur non-linier di mana urutan cerita tidak kronologis dan mengharuskan penonton menyatukan potongan-potongan cerita.

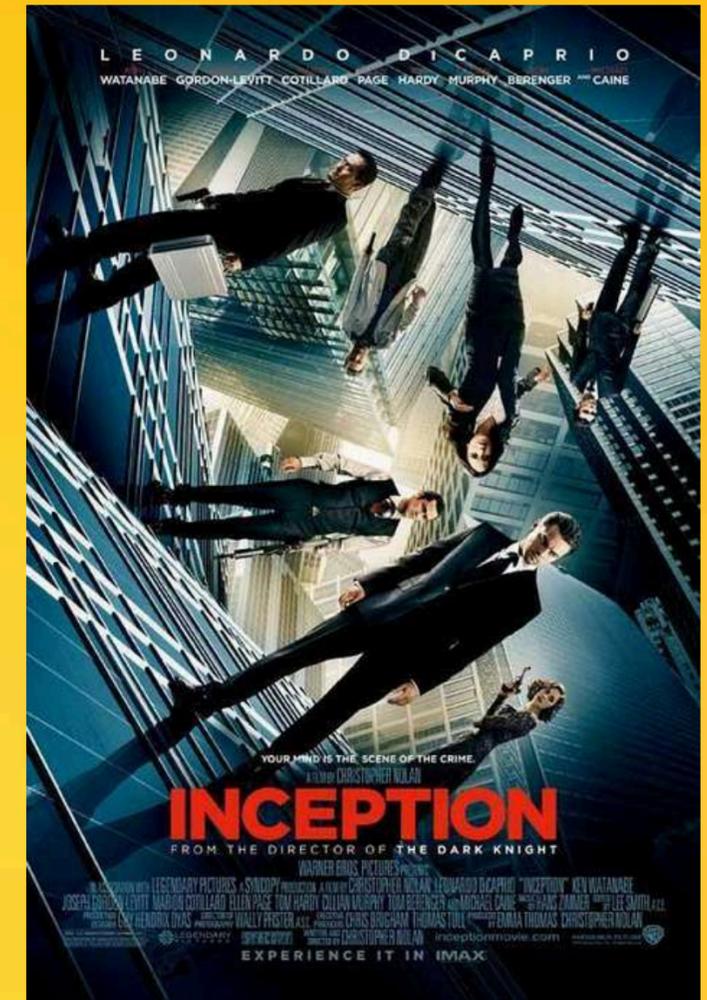


# Alur Cerita (Plot Development)

- Definisi: Urutan kejadian yang mendorong cerita maju, terdiri dari peristiwa yang saling berkaitan.
- Fungsi: Menghubungkan setiap bagian dari struktur cerita sehingga membentuk sebuah cerita yang utuh dan menarik.

## Jenis Alur Cerita

- Alur Maju (Progressive Plot): Cerita berkembang secara maju dari konflik kecil menuju klimaks.
- Alur Mundur (Flashback): Cerita sering kali mundur ke peristiwa masa lalu untuk memberikan konteks atau latar belakang.
- Alur Paralel: Dua atau lebih cerita berlangsung bersamaan, sering kali bergabung di titik tertentu dalam cerita.



Inception menggunakan alur paralel dan non-linier dengan beberapa tingkatan mimpi yang berlangsung bersamaan.



**DIALOG DAN  
NASKAH**

## Definisi Dialog

Dialog adalah percakapan antara dua atau lebih karakter dalam cerita, yang digunakan untuk mengungkapkan informasi, mengembangkan karakter, dan mendorong alur cerita.



## Fungsi Dialog

Dialog membantu menjelaskan plot, mengekspresikan emosi dan motivasi karakter, serta memberikan nuansa dan suasana pada cerita.



# Format Naskah

- Naskah memiliki format khusus yang digunakan untuk mengatur dialog, deskripsi aksi, dan petunjuk lainnya.
- Struktur:
  - Judul Adegan (Scene Heading): Menunjukkan lokasi dan waktu adegan.
  - Aksi (Action): Deskripsi tindakan atau peristiwa dalam adegan.
  - Dialog: Percakapan karakter.
  - Parenthetical: Petunjuk tambahan tentang bagaimana dialog harus diucapkan atau tindakan kecil yang terjadi selama dialog.
- Contoh Format:
  - EXT. PARK - DAY
  - John walks hurriedly through the park, looking over his shoulder.
  - JOHN(nervously) Do you think they saw us?

INT: Sebuah ruang tamu yang sunyi - MALAM --> **Scene Heading**

MARIA duduk di sofa, memegang surat, sementara DAVID berdiri di dekat jendela --> **Action atau Treatment**

MARIA

(menatap surat dengan tajam) ---> **Parenthetical**

Kamu bilang, ini cuma bisnis biasa. Tapi kenapa ada nama wanita lain di sini?

---> **Dialog**

DAVID

(terlihat gugup)

Maria, ini tidak seperti yang kamu pikirkan. Dia hanya klien, tidak lebih.

MARIA

(nada suara menekan)

Kalau begitu, kenapa kamu merahasiakannya dari aku? Apa lagi yang kamu sembunyikan?

DAVID

(menghela napas, berbalik menghadapi Maria)

Karena aku tahu kamu tidak akan pernah mengerti. Kita tidak bisa terus seperti ini, Maria.

A stylized illustration of a stage. The background is a vibrant red. On the left and right sides, there are dark red curtains with black outlines, hanging from a horizontal bar. The floor of the stage is a dark brown color with a speckled texture. In the center of the stage, there is a large, bright yellow starburst shape. Inside this starburst, the words "WORLD-BUILDING" are written in a bold, black, sans-serif font, arranged in two lines: "WORLD-" on the top line and "BUILDING" on the bottom line.

**WORLD-  
BUILDING**

# Apa itu World-Building?

## Definisi

Proses penciptaan dunia fiktif yang detail dan koheren sebagai latar untuk cerita. World-building mencakup elemen-elemen seperti geografi, budaya, hukum, sejarah, teknologi, dan interaksi sosial.

## Fungsi

Dalam sebuah web series, world-building yang kuat membantu menarik penonton ke dalam cerita, membuat dunia fiksi terasa nyata, dan mendukung perkembangan plot serta karakter.



# Elemen-Elemen Penting dalam World-Building

## Latar (Setting)

- Definisi: Tempat di mana cerita berlangsung, termasuk lingkungan fisik dan sosial.
- Fungsi: Latar memberikan konteks bagi cerita dan karakter, serta bisa mempengaruhi mood dan tone cerita.
- Contoh: Dalam Stranger Things, latar kota Hawkins, Indiana, yang kecil dan misterius, berperan penting dalam menciptakan suasana horor dan ketegangan.

## Hukum dan Aturan (Rules and Laws)

- Definisi: Aturan atau hukum yang berlaku dalam dunia fiktif, baik secara fisik (seperti hukum alam) maupun sosial (seperti norma dan hukum masyarakat).
- Fungsi: Aturan ini menetapkan batasan dan kemungkinan dalam dunia cerita, serta bisa menjadi sumber konflik.
- Contoh: Dalam Game of Thrones, hukum dan aturan tentang kekuasaan dan warisan mempengaruhi hampir setiap keputusan yang dibuat oleh karakter.

# Elemen-Elemen Penting dalam World-Building

## Teknologi dan Infrastruktur

- Definisi: Tingkat teknologi, alat, dan infrastruktur yang tersedia dalam dunia cerita.
- Fungsi: Menentukan apa yang mungkin atau tidak mungkin terjadi dalam cerita, dan dapat digunakan untuk menunjukkan perbedaan antara berbagai kelompok atau wilayah.
- Contoh: Dalam *The Expanse*, teknologi ruang angkasa dan kolonisasi planet adalah elemen penting yang menggerakkan plot dan konflik antar karakter.

## Sejarah dan Mitos (History and Mythology)

- Definisi: Latar belakang historis, legenda, dan mitos yang membentuk dunia cerita dan budaya di dalamnya.
- Fungsi: Memberikan kedalaman dan kompleksitas pada dunia fiksi, serta dapat digunakan untuk memperkuat tema atau motivasi karakter.
- Contoh: Dalam *The Lord of the Rings*, sejarah Middle-earth dan mitos-mitosnya sangat berpengaruh pada perjalanan karakter dan perkembangan cerita.

## Contoh Story World



Dunia supernatural yang terhubung dengan dunia nyata melalui portal ke dimensi lain.

A stylized illustration of a stage. The background is a vibrant red. In the center, a bright yellow starburst shape contains the text "THAT'S ALL!". The stage is framed by dark red curtains on both sides, which are held back by dark red rods. The floor of the stage is a dark red color with a speckled texture. The overall style is simple and graphic, reminiscent of a stage production or a theatrical presentation.

**THAT'S ALL!**