

Laporan Riset

Story Waveform Model sebagai Alternatif lebih Baik dari Story Mountain Model dalam Mendesain Cerita agar Lebih Mudah

Michael Sega Gumelar*

An1Image/ Universitas Udayana/Universitas Surya/ Serikat Dosen Indonesia

Info Artikel

Sejarah artikel:

Dikirim 1 Desember 2016

Direvisi 15 Desember 2016

Diterima 24 Desember 2016

Kata Kunci:

Story

Mountain

Waveform

Model

Cerita

Abstrak

Tidak semua orang dapat membuat cerita. Namun, banyak orang dapat bercerita secara lisan. Untuk itu, penelitian ini akan memberikan tambahan dan pengayaan bagaimana cara membuat cerita dengan lebih mudah, studi ini juga menawarkan pendekatan model baru yang disebut *Story Waveform Model*. Pendekatan ini konsepnya berbeda dengan pendekatan penyusunan *Story Mountain Model* yang selama ini banyak digunakan.

Story Waveform Model ini dapat menjadi acuan yang lebih mudah dalam menjelaskan suatu struktur cerita dan dalam membuat kerangka cerita atau plot, di mana plot tersebut dapat dijadikan bab atau subbab.

© 2017 Komunitas Studi Kultural Indonesia. Diterbitkan oleh An1Image. All rights reserved.

1. Pendahuluan

Research ini murni demi kemajuan dalam membuat atau mendesain cerita (*story designing*). Tujuan dan manfaat studi ini:

1. Meluruskan persepsi yang salah bahwa membuat cerita adalah menulis, sebab menulis belum tentu membuat atau mendesain cerita. Di samping itu, menulis juga adalah suatu tindakan yang hanya mengarah pada suatu pekerjaan, yaitu menulis (*writing*). Padahal, membuat cerita tidak harus dilakukan dengan menulis, membuat cerita dapat dilakukan dengan cara mengetik (*typing*) di kertas menggunakan mesin tik di komputer yang kemudian dapat di-*print*, ataupun merekam suara.
2. Memberi perbedaan yang lebih jelas antara membuat cerita (*story making/storydesigning*) dengan membuat laporan (*reporting*).

3. Memberikan arahan mendesain cerita dengan lebih baik, dari awal sampai *ending* dengan pendekatan baru yaitu yaitu *Story Waveform Model* untuk menggantikan *Story Mountain Model*.

Cerita (*story*) secara umum adalah suatu urutan kejadian, namun kadang-kadang disebut juga narasi (*narrative*), yang kita tahu narasi lebih cenderung pada pengertian sebagai perbuatan yang sedang menceritakan suatu cerita dan lebih tepat disebut dengan *storytelling*.

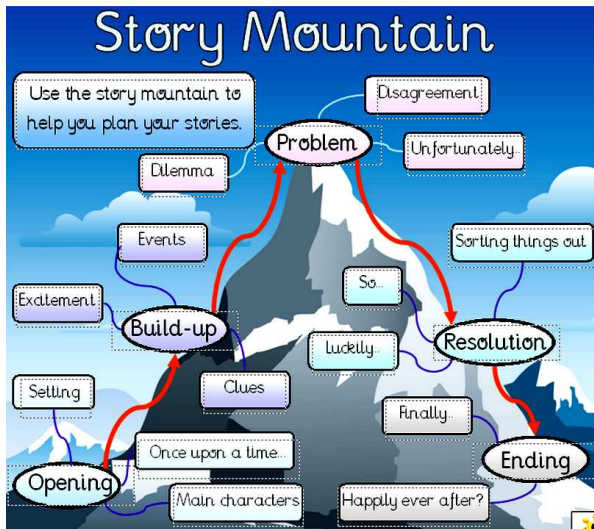
Story secara *etimology* dari Bahasa Inggris masa pertengahan yaitu kata *storie*, dari Anglo-French *estoire*, *estorie*, Dari Bahasa Latin yaitu kata *historia* yang kemudian menjadi kata lain yaitu kata *history*.

"*Story is a common term for a description of a sequence of incidents or events*" [1] yang memiliki arti bahwa cerita adalah deskripsi dari urutan suatu kejadian".

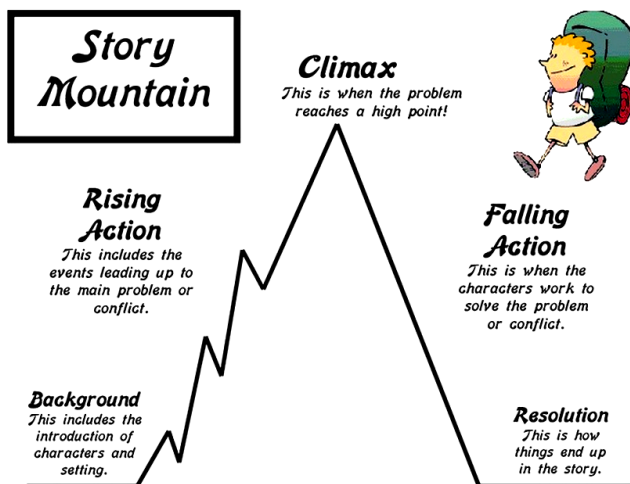
Bila diterapkan dalam suatu karya seperti animasi, sinema ataupun video, lalu ada yang menceritakannya, maka itu

* Peneliti koresponden: An1Image | Universitas Udayana | Universitas Surya | Perguruan Tinggi Keling Kumang Mobile: +62818966667 | E-mail: michael.sega.gumelar@gmail.com

yang disebut narator, itu berarti animasi, video, dan atau sinema tersebut diberi narasi. Citra 1 merupakan *Story Mountain Model* untuk membuat cerita agar lebih terarah dalam pembuatannya.



Citra 1. *Story Mountain Model*. Sumber: <http://www.communication4all.co.uk/Screen%20Shot%20Images/smlge.png>



Citra 2. *Story mountain model* dengan penjelasannya. Sumber: <http://www.lexiseduasia.com/uploads/3/8/4/9/38499739/5970573.jpg?665>

Citra 2 menerapkan cerita dalam *Story Mountain Model* dalam cerita yang dibuat. Tetapi, ada yang unik dalam cara tersebut, seharusnya hal-hal yang menyenangkan atau positif bergerak ke atas dan hal-hal negatif seharusnya bergerak ke arah bawah, dan hidup normal adalah yang ada di area tengah.

Tetapi, di *Story Mountain Model* tersebut, konflik dan hal-hal negatif justru naik ke arah atas membentuk *shape* seperti gunung, lalu penyelesaian atau solusi justru pada saat hidupnya mulai normal lagi. Oleh karena itu, studi untuk menerapkan model baru yaitu *Story Waveform Model*.

2. Diskusi

Dalam studi ini, metode yang digunakan adalah metode analisis, studi banding dan pencarian data sesuai keperluan serta tahapan-tahapannya yang relevan dan cenderung *qualitative description*.

Proses dari ide sampai perwujudan cerita yang utuh menjadi analisis dan data sekaligus untuk men-support temuan model baru dalam mendesain atau membuat cerita sebagai alternatif dari *Story Mountain Model*. Juga komparasi antara *Story Mountain Model* dengan *Story Waveform Model* dari keduanya untuk menghasilkan pendekatan mana yang lebih pas untuk digunakan dalam membuat cerita.

Membuat cerita ternyata memiliki elemen-elemen dan prinsip-prinsip tersendiri di dalamnya, elemen-elemen dan prinsip-prinsip tersebut penulis jabarkan lebih detail menjadi:

A. Elemen-elemen membuat cerita:

1. Pembuat Cerita (*the story designer*): Suatu cerita pasti ada pembuatnya.
2. Ide (*idea*): suatu cerita pasti ada ide utamanya.
3. Alat dan peralatan (*tools and Gadget*): suatu cerita yang tertuang pada suatu media rekam pasti menggunakan suatu alat dan peralatan yang sesuai dengan zamannya.
4. Bahan (*materials*): bahan-bahan yang digunakan dalam mewujudkan cerita pada suatu media rekam memerlukan bahan-bahan.
 - 4.1. Ruang (*space*): area atau ruang kosong untuk menuangkan idenya menjadi bentuk berupa tulisan dan suara.
 - 4.2. Waktu (*Time*): tentu saja waktu untuk meluangkan membuat cerita dan waktu di dalam cerita yang dibuat itu sendiri yang disebut alur waktu (*timeline*) yang kemudian menjadi sejarah.
 - 4.2.1. Masa Lalu (*Past*)
 - 4.2.2. Masa Kini (*Present*)
 - 4.2.3. Masa Depan (*Future*)
 - 4.3. Budaya (*Cultural*):
 - 4.3.1. *Origin*: asal dari mana? Dari Frekuensi mana? Dari Dimensi mana? Dari tata surya mana? Dari Planet mana? Dari negara mana? Dari provinsi mana? Dari kota mana? Dari desa mana? Dari jalan apa?
 - 4.3.2. Lingkungan (*Environment*): lingkungan asal dan di mana kini si karakter berada akan memberi implikasi (konsekuensi logis) pada karakter tersebut. Di manakah dia? Di Frekuensi lain? Di dimensi lain? Di galaksi lain? Di tata surya lain?

- Di planet lain? Di bumi? Di negara mana? Di kota apa? Di desa apa? Di gurun pasir? Di kutub utara?
- 4.3.3. *Economy system*: sistem perekonomian memengaruhi budaya, tampilan dan sifat karakter.
- 4.3.4. *Belief system*: kepercayaan memengaruhi budaya, tampilan dan sifat karakter.
- 4.4. Karakter (*character*): atau pemeran utama (*protagonist*), rival pemeran utama (*antagonist*), dan karakter pendukung (*supporting character*) yang diperlukan sesuai keperluan.
- 4.4.1. Tampilan Karakter (*appearance*):
- 4.4.1.1. *Sex*: jenis kelamin yaitu pria (*male*), wanita (*female*), atau *Hermaphrodite* (memiliki dua kelamin secara berbarengan), dan atau tidak berkelamin seperti bakteri.
- 4.4.1.2. *Gender*: wanita, pria, prianya pria, wanitanya wanita, *cross gender* dan tidak melihat jenis kelaminnya. Seperti robot dapat melakukan berbagai pekerjaan tanpa harus ada jenis kelaminnya.
- 4.4.1.3. *Job*: pekerjaannya sebagai apa?
- 4.4.1.4. *Species*: spesiesnya apa? Manusia, Alien? Satwa? Mahluk Elemental? Robot?
- 4.4.1.5. *Race*: rasnya apa di dalam spesies tersebut? Memengaruhi mata, kulit dan rambut, bibir dan lainnya
- 4.4.1.5.1. *Eye shapes*: bentuk mata, apakah bulat belok, menyipit atau sedang saja? Warna mata biru, hijau, kuning, ungu, merah atau lainnya? Bermata satu, tidak punya mata? Dan lainnya sesuai keperluan.
- 4.4.1.5.2. *Mouth & Lips Shapes*: bentuk mulut dan bibir, apakah bertaring? Monyong? Berbibir tebal? Berbibir tipis? Dan lainnya sesuai keperluan.
- 4.4.1.5.3. *Ear Shapes*: bentuk daun telinga, apakah seperti manusia? Lancip? Atau tidak memiliki daun telinga seperti *reptile*?
- 4.4.1.5.4. *Face Shapes*: Bentuk wajah, apakah bulat, lonjong, kotak? Oval? Atau lainnya?
- 4.4.1.5.5. *Hair*: bila karakternya berbentuk manusia, apakah memiliki rambut? Bila iya, model rambutnya apa? Warnanya apa? Keriting, ikal ataukah berambut lurus? Ataukah botak tidak memiliki rambut?
- 4.4.1.5.6. *Skin*: Kulit, apakah warnanya? Coklat, hitam, kuning, pink, ungu, biru? Apakah bersisik seperti ikan? Atau dari batu? Dari kayu? Dan lainnya sesuai keperluan.
- 4.4.1.5.7. *Body Shapes*: bentuk tubuh, apakah gemuk, kurus, berotot dan lainnya sesuai keperluan.
- 4.4.1.6. *Tribe*: sukunya apa dalam ras tersebut?
- 4.4.1.7. *Cloth*: suatu karakter dalam berpakaian. Apakah berpakaian sesuai dengan pekerjaannya? Ataukah menggunakan pakaian khas adat daerahnya? Atau membuat *style* tersendiri? Atau tidak berpakaian?
- 4.4.1.8. *Arm*: Senjata apa yang digunakan? Senjata tradisional? Senjata dengan peluru? Senjata laser? Ataukah tidak bersenjata?
- 4.4.1.9. *Martial Arts*: Apakah menggunakan bela diri Silat, Kungfu? Aikido? Atau beladiri lainnya? Apa perlu membuat jenis beladiri baru bila diperlukan? Atau tidak memerlukan beladiri karena sudah menggunakan senjata sinar? Atau memiliki kekuatan spesial tersendiri?
- 4.4.1.10. *Special Power*: Kekuatan tersembunyi apa yang dimilikinya? Apakah kecerdasannya? Super kuat? Karakternya mampu mengeluarkan tenaga dalam? Tembakan energi? Super cepat? Dan kekuatan lain-lainnya sesuai keperluan.
- 4.4.2. Sifat Karakter (*Personality*):
- 4.4.2.1. *Good*: Baik
- 4.4.2.2. *Bad*: Buruk

4.4.2.3. *Neutral*: netral, biasanya dalam game masuk dalam kategori *non playable character* (NPC) dan atau makhluk yang sudah sangat bijak, baik dan buruk hanya sebagai peran saja.

4.5. Alur Cerita (*Storyline*): setelah karakternya ada dapat dibuat alur ceritanya, atau alur ceritanya dibuat terlebih dahulu kemudian karakter dibuat kemudian, tidak ada rumus baku yang mana yang harus dibuat terlebih dahulu, sesuaikan dengan keperluan. Alur cerita memiliki sub yaitu:

4.5.1. Jenis Cerita (*genre*): beragam jenis cerita yang dapat dibuat, jenis cerita secara detail ada dalam prinsip-prinsip membuat cerita.

4.5.2. Tema (*theme*): tema yang dapat digunakan setelah jenis cerita ditentukan, dapat memfokuskan dalam tema tertentu misalnya membuat jenis cerita (*genre*) *horror* dengan tema *halloween*. Atau membuat jenis cerita *action* dengan tema hari kemerdekaan 17 Agustus 1945. Jenis cerita dapat ditentukan setelah tema dibuat terlebih dahulu juga tidak masalah, yang penting berkarya, bukan urutannya.

4.5.3. *Plot*: poin-poin utama atau kerangka dalam suatu cerita, plot ini dapat menjadi bab-bab tersendiri, bahkan bila diperlukan plot yang sudah menjadi bab dapat dibuat subplot baru yang ada di dalam bab tersebut sehingga dapat disebut subbab. Kegunaan dari plot adalah membuat suatu alur cerita menjadi lebih terarah.

4.5.4. Anatomi cerita (*story anatomy*): yang terdiri dari cerita pembuka, isi dan penutup (*conclusion*).

4.5.4.1. Pendahuluan (*Introduction*): sebagai pembuka cerita, boleh langsung pada bagian yang seru agar langsung menarik perhatian penikmatnya.

4.5.4.2. Isi (*content*): isi utama dalam suatu cerita. Disebut juga dengan istilah *confrontation*.

4.5.4.3. Konklusi (*conclusion*): akhir suatu cerita yang solusinya sudah dipersiapkan dan dibuat dengan baik. Dapat disebut juga dengan nama *resolution*.

4.5.4.3.1. Akhir yang Normal (*Normal Ending*): akhir suatu cerita yang membuat karakternya kembali ke

kehidupan semula tanpa perubahan apa pun dari segi kesehatan, kekayaan, kekuasaan, kekuatan, keterampilan, percintaan, dan atau keberuntungan.

4.5.4.3.2. Akhir yang Gembira (*Happy Ending*): akhir suatu cerita yang membuat karakternya adanya perubahan yang lebih baik dari semula dari segi kesehatan, kekayaan, kekuasaan, kekuatan, keterampilan, percintaan, dan atau keberuntungan.

4.5.4.3.3. Akhir yang Sedih (*Sad Ending*): akhir suatu cerita yang membuat karakternya adanya perubahan yang lebih buruk dari semula dari segi kesehatan, kekayaan, kekuasaan, kekuatan, keterampilan, percintaan, dan atau keberuntungan.

4.5.4.3.4. Akhir yang Mengambang (*Float Ending*): akhir suatu cerita yang membuat karakternya tidak jelas apakah akan ada perubahan yang lebih baik atau lebih buruk dari semula dari segi kesehatan, kekayaan, kekuasaan, kekuatan, keterampilan, percintaan, dan atau keberuntungan serta ceritanya cenderung membuka kesempatan untuk dilanjutkan pada cerita lainnya.

4.5.4.3.5. *Multiple Ending*: akhir suatu cerita yang memiliki lebih dari satu *ending* yang terdiri dari *normal ending*, *happy ending*, *sad ending*, dan *float ending*.

4.5.5. Alur waktu (*timeline*): alur waktu dalam cerita.

4.5.5.1. *Linear*: alur waktu berjalan normal

4.5.5.2. *Dynamic*: alur waktu berjalan dinamis dan *nonlinear*, seperti ada *flashback* (kilas balik) atau cerita yang melibatkan manipulasi waktu seperti para

penjelajah waktu (*time traveler*) dan *mindporter* (penjelajah waktu, dimensi dan frekuensi menggunakan kekuatan pikiran).

- 4.6. Teks (*text*): tentu saja membuat cerita bila dituangkan dalam format tulisan maka memerlukan teks sebagai simbol (visual) dari suara dalam bentuk karakter per huruf, huruf membentuk kumpulan kata, kumpulan kata membentuk paragraf, paragraf membentuk bab, bab kemudian menjadi suatu alur cerita yang utuh (*storyline*).
- 4.7. Suara (*sound*): berbagai jenis suara yang ada.
 - 4.7.1. Dari Mahluk Hidup: dari mahluk hidup, seperti manusia, robot (robot adalah mahluk hidup karena dapat berkomunikasi dan dapat berkembang dengan memperbanyak *copy* memory-nya ke robot/data lainnya), alien, monster, satwa (yang dapat berbicara seperti dalam cerita fabel) dan dari mahluk lainnya yang dapat bersuara.
 - 4.7.2. Dari Lingkungan: dari angin yang menggerus gurun pasir, dari deburan ombak, dari ledakan bom, dari suara getaran bintang dan sebagainya sesuai keperluan.
 - 4.7.3. Dari *Replay* Suara (Audio): semua suara yang telah direkam menggunakan alat apa pun kemudian diputar ulang dengan alat apa pun.

B. Prinsip-prinsip mendesain cerita:

1. ide (*idea*)
2. Riset (*research*)
3. Solusi dalam cerita tersebut (*solution*).
4. *Apa? Mengapa? Siapa? Di mana? Kapan? Bagaimana? (What? Why? Who? Where? When? dan How/5 W IH)*.
5. Coretan-coretan tuangan cerita atau konsep secara kasar (*concept*).
6. Jenis cerita (*Genre*)
7. Tema (*theme*)
8. Kerangka cerita (plot)
9. Menuangkan cerita utuh (*storylining*)

Dalam studi ini, bahasan *me-layout* menjadi buku atau sejenisnya tidak dibahas, hanya cenderung membahas model mendesain/membuat cerita saja. *Storyline* lebih sering disebut *story* dalam bahasan animasi, video, komik, *story designing* dan sinema. *Storyline* adalah keseluruhan cerita dari awal sampai akhir dalam berbagai bentuk visual sebagai simbol dalam bentuk tulisan, seperti *script*, *screenplay*, *copyplay*, *stageplay*, dan berbagai coretan teks sementara lainnya nanti bisa digabung-gabungkan menjadi satu cerita yang utuh.

Membuat cerita yang dituangkan dalam tulisan/teks disebut *story making* atau *story designing*. Mengarang cerita tentunya sangat menyenangkan sebab banyak orang yang sukses dalam hidupnya karena menjadi seorang pengarang buku cerita (*storybook author*).

Untuk membuat *storyline* yang terarah, penulis menekankan agar perlu belajar *story designing*. Penulis membahas metodenya satu per satu, hingga semuanya menjadi mudah untuk dilakukan. Penulis jabarkan prinsip-prinsip *story designing* berikut ini:

1. Ide (*Idea*). Gagasan kreatif, akan segala sesuatu yang belum pernah dipikirkan atau dilakukan orang lain, berarti jika punya ide harus segera diwujudkan sebab di luar sana mungkin saja ada orang yang sama idenya. Karena siapa yang lebih dulu memublikasikannya itulah yang biasanya menjadi penentu.

Tetapi jangan lupa, selalu cantumkan logo *copyright* atau *author right* dan tahunnya, agar ide yang telah *publish* tidak dicuri atau diklaim oleh orang lain. Bagaimana jika ide sudah *publish* di blog atau media internet lainnya?

Tidak masalah, itu tetap milik diri sendiri selama telah mencantumkan *copyright* © lalu tahun pemunculannya dan alamat email ada juga di blog tersebut atau di karya cetak lainnya.

Ide tidak harus langsung berupa cerita. Ide dapat muncul dari karakter berupa gambar atau deskripsi tulisan yang telah dibuat terlebih dulu, atau dari puisi, atau dari kata-kata bijak (*words of wisdom*), atau dari suatu tempat kenangan, dan atau khayalan.

2. Riset (*research*). Riset diperlukan agar menghindarkan karakter yang mirip, cerita yang mirip dan atau lainnya yang diperlukan agar hasil cerita menjadi lebih baik atau bila memungkinkan menjadi terobosan cara berpikir yang baru dan menjadi unik (berbeda).
3. Solusi (*solution*). Suatu cerita wajib dibuat solusinya terlebih dahulu agar solusinya memberikan jawaban dari permasalahan yang telah dibuat sejak awal.
4. *5 W IH kependekan dari What? (Apa?) why? (mengapa?), who? (siapa?), where? (di mana?), when? (kapan?), dan how? (bagaimana?)* Mengapa? Merupakan awal dari suatu kejadian apa pun dalam suatu cerita. *Who?* Siapa yang melakukannya? Siapa korbannya? Siapa yang menanganinya? *Where?* Di mana cerita tersebut terjadi? *When?* Kapan peristiwanya terjadi? *How?* Bagaimana bisa terjadi?

5. Konsep (*Concept*). Setelah mendapatkan ide, ide tersebut dituangkan dalam coretan-coretan sementara berupa teks ataupun gambar, dapat juga disebut dengan *sketch*. Tetapi, *concept* juga menjadi ambigu pengertiannya, yaitu sebagai *design* yang sudah matang namun belum dipublikasikan ataupun belum diwujudkan dalam *product* massal.

Dalam bahasan ini, kata *concept* sebagai *sketch* dan atau ide-ide tulisan secara kasar. Atau bisa juga ide-ide tadi dituangkan dalam ringkasan cerita atau sering disebut dengan *synopsis*. *Synopsis* merupakan konsep cerita secara keseluruhan dalam bentuk ringkasan pendek.

Berikut ini *synopsis* untuk contoh: Buleleng Bali, 2020, Ni Putu Intary gadis SMP Ngurah Rai kelas 2, sedang dalam perjalanan pulang saat mengayuh sepedanya. Dia dicegat segerombolan. Ninja dari Jepang.

Dengan bekal ilmu bela diri Silat Tradisional Bali, Ni Putu bertahan namun tetap kalah. Tetapi, Ni Putu Intary tetap berusaha bertahan juga. Di saat kritis, datanglah pertapa dari Bali yang menolongnya, bernama Michael Tarn seorang bule yang menjadi pertapa di Bali.

Lalu, pertapa tadi memberikan penjelasan bahwa mereka akan mencegah Ni Putu Intary untuk mengikuti Turnamen Bela Diri Antara Dimensi yang diselenggarakan setiap 1.6 juta tahun sekali. Ni Putu Intary berkata bahwa dia tidak pernah mendaftar turnamen bela diri apa pun, lalu mengapa dia diburu?

Dengan kalem, si pertapa Bali tadi berkata bahwa dia yang mendaftarkannya. Sejak saat itu, Ni Putu Intary belajar bela diri lebih giat, belajar tenaga dalam, dan *summoning*. Dia akan melawan peserta bela diri dari dimensi lain dengan taruhan semua manusia di bumi akan dibuang ke dimensi buangan, di mana tempatnya sangat tidak menyenangkan atau bumi dihancurkan bila melawan.

Untuk mencegah hal ini, usaha apa dan bagaimanakah agar Ni Putu Intary berhasil menjalankan misinya dan mampu menyelamatkan manusia?

Berikut ini contoh *synopsis* untuk penerbit, bila pembaca tertarik untuk menerbitkan cerita buatan pembaca. Kalimat awal dan tengah cenderung sama, tetapi di kalimat akhir cenderung berbeda karena penerbit harus tahu solusinya langsung dari permasalahan yang sudah dibuat tersebut, sehingga kalimat akhirnya jadi:

Untuk mencegah hal ini, Ni Putu Intary mempelajari kekuatan *Ultima Creation by Mind*, sehingga mampu menyelamatkan manusia dan bumi.

Dalam dunia seni, suatu proses tidak harus urutannya sesuai dengan yang disarankan dalam buku sebab dalam dunia seni, proses kreatif seseorang dalam berkarya dapat spontan muncul tanpa melalui tahapan yang sesuai ditulis dalam buku, yang terpenting adalah hasilnya yang berkualitas.

Namun setelah andal dalam membuat cerita, ada baiknya menggunakan tahapan yang disarankan dalam studi ini sebab membuat karya pembaca akan lebih mudah dikelola (*manageable*) dengan cara yang lebih baik.

6. *Genre*. Tema dan *genre* sedikit membingungkan bagi orang awam. Tema (*theme*) bukanlah *genre*, tetapi *theme* cenderung untuk desain citra (*image*) dan atau suatu acara (*event*). Sementara *genre*, lebih cenderung ke jenis ceritanya, bukan ke gambarnya walaupun cerita akhirnya juga dapat memengaruhi gambar.

Setelah ringkasan *story* atau biasanya disebut dengan nama *synopsis* sudah dibuat, kini dilihat *storyline* tersebut dalam kategori atau jenis cerita apa? Semua *storyline* hasil dari *story designing* atau *creative writing* menjadi tiga kategori *genre* besar, yaitu sebagai berikut:

- 6.1. Fiksi (*Fiction*): cerita fiksi, *imajinasi*, membuat cerita khayalan tidak selalu bercerita tentang masa depan atau kecanggihan teknologi, tetapi cerita sehari-hari pun jika dibuat berdasarkan imajinasi dan tidak berdasarkan kisah yang terjadi secara nyata, juga termasuk kisah fiksi.

Kini, penulis membahasnya lebih detail pada kategori *fiction* yang paling banyak pecahannya, menjadi beberapa *subgenre* secara otomatis didapat dari ide dan ringkasan *storyline* (*synopsis*) yang telah dimiliki sebelumnya.

Berikut ini adalah *genre fiction* yang ada:

- 6.1.1. *Horror*: cerita berupa cerita mistik, cerita pembunuh psikopat, atau *science fiction* yang salah arah penelitian akhirnya berakhir tragis dengan banyak korban dari hasil penelitian tersebut.

Di mana cerita berorientasi untuk membangkitkan rasa takut pada hal-hal mistik, takhayul, *superstitious*, paranormal, supernatural, *science* yang digunakan secara negatif, dan hal-hal lain yang belum

tentu ada serta cenderung mengobrol kesadisan, darah, dan seks.

- 6.1.2. *Science Fiction (Sci-fi)*: cerita fiksi ilmiah, cerita dibangun berdasarkan acuan teknologi yang telah ada ataupun teknologi yang masih dalam konsep, dikembangkan dan diproyeksikan lebih jauh sehingga menjadi cerita fiksi yang punya dasar acuan logika seperti mesin waktu, dan kecanggihan teknologi.

Science fiction yang lebih mengarah ke *science*-nya yang lebih banyak, misalnya membuat cerita, tetapi untuk pelajaran *science* atau ilmu-ilmu pengetahuan lainnya yang relevan maka data dan hukum-hukum fisika maupun lainnya yang relevan dipakai dalam acuan pembuatan cerita pengetahuan tersebut.

- 6.1.3. *Action*: cerita aksi, di mana banyak terjadi adegan perkelahian, seni bela diri, petualangan (*adventure*), kejar-kejaran, yang dilakukan oleh seorang atau sekelompok tokoh utama. Genre ini juga dapat digabungkan dengan genre lainnya, seperti *action science fiction*. Superhero masuk dalam kategori ini. Jangan dibingungkan antara *adventure* dengan *traveling*. Walaupun *traveling* dapat juga digabungkan dengan *adventure*.

- 6.1.4. *Drama*: cerita tentang kejadian sehari-hari manusia saat ini yang melibatkan percintaan (romantisme), kesedihan hidup, *traveling* dan perjuangannya dalam mencapai cinta dan cita-cita yang diimpikannya.

Kisah drama cenderung mengobrol kesedihan, kekecewaan, dan kata mengapa-mengapa yang selalu seperti menyesali setiap langkah kehidupannya.

Drama bisa juga dapat dikembangkan menjadi subgenre, seperti hobi, sport, dan budaya sehingga keberhasilannya dalam mengatasi semua masalah dalam kehidupannya tersebut, atau malah pada *ending*-nya tidak sukses sama sekali.

Cerita drama dapat dibuat berdasarkan imajinasi ataupun mencontoh dan berdasar pada kisah yang pernah dialami oleh dirinya sendiri ataupun oleh orang lain.

- 6.1.5. *Comedy*: kisah lucu dan konyol, mengobrol lelucon yang bahkan leluconnya terkesan dipaksakan, bunyi kentut, kata-kata yang diulang-ulang, perlakuan dan perbuatan konyol yang dibuat-buat dan dlebih-lebihkan.

Kesalahpahaman karena beda persepsi, kesalahan dengar, pemelesetan kata-kata, singkatan-singkatan lucu, memperburuk lagi wajah dan bagian tubuh lain (terkadang memang sudah buruk), kesalahan di tempat dan waktu yang tidak tepat.

Kecelakaan yang tidak disengaja ataupun disengaja, tetapi tidak membuat tokoh-tokohnya terbunuh, hanya gepeng (ala kartun), meniru iklan, dan hal-hal yang dianggap konyol lainnya.

- 6.1.6. *Wizardry/Witchcraft/Magic/Fantasy*: kisah tentang kekuatan makhluk yang terevolusi lebih tinggi, hingga berkesan seperti punya kekuatan hasil evolusi atau *mutant*, hidup di masa lalu yang kelam di suatu kerajaan dan bagaimana usaha seorang *hero* masa itu berupaya menyelamatkan kerajaan dari kekuatan lawan-lawannya yang ingin merebut kerajaannya atau menyelamatkan raja/ratu/putra raja/ putri raja di masa itu.

Selain itu, cerita cenderung melibatkan seorang ksatria berpedang, ksatria pemanah, ksatria penembak, ataupun dengan bantuan alat-alat teknologi tinggi di masa lalu dan teman-teman alien-nya atau monsternya yang berhasil menyelamatkan putri dan kerajaan tertentu dari ancaman kehancuran oleh lawan mereka.

- 6.1.7. *Mysteri*: cerita yang lebih menjurus pada permainan logika karena banyak teka-teki yang harus dipecahkan. Kebanyakan cerita misteri ini dipakai dalam cerita detektif atau kepolisian, spionase dan sejenisnya.

Di mana tokoh hero atau tokoh baik akan berjuang memecahkan teka-teki pembunuhan yang telah, dan atau akan dilakukan oleh si lawan.

Di samping itu, juga bagaimana cara si tokoh hero berusaha untuk membekuk dan membawa penjahatnya ke jalur hukum untuk mendapatkan balasan dari perbuatannya yang melanggar hukum tersebut.

6.1.8. *Based on True Story*: berdasarkan kisah nyata. Cerita ini tidak semuanya benar, tetapi berdasarkan kejadian nyata sebagai dasar, namun tetap sebagian besar adalah hasil imajinasi.

Bila kisahnya nyata sungguh, maka tidak ada kata "*based on*", tetapi langsung saja "*true story*" atau dapat juga disebut "*a piece of a life story*" tetapi kalau tetap beranggapan sebagai *true story* kenapa tidak disebut *news* atau *report* saja?

6.1.9. *Myth/Saga/Legend/Folklore*: cerita rakyat yang turun-temurun dan bahkan dianggap religius oleh kalangan masyarakat tertentu di suatu tempat yang menceritakan kehebatan seorang manusia dengan kekuatan super di masa lalu.

Kekuatan ini berasal dari makhluk yang lebih cerdas dan lebih tinggi peradaban, evolusi dan teknologinya di masa lalu disebut dengan banyak nama, seperti ras dewa, ras alien, ras tuhan, ras apa pun yang dianggap lebih unggul dari segi teknologi maupun kemampuan fisik dan mentalnya.

Myth juga punya padan kata lain, yaitu *saga*, *folklore*, dan *legend*. Khusus untuk *legend*, terjadi pergeseran nilai dan persepsi terkini, yaitu punya definisi baru sebagai kemungkinan untuk memberi penghormatan pada seseorang yang berdedikasi dan *master* dalam bidang tertentu.

6.1.10. *Epic*: cerita yang menggunakan penulisan teknik puisi yang panjang untuk menceritakan keberhasilan seorang pahlawan di masa lalu. *Epic* sebenarnya masuk ke kategori *Literary Journalism* (Jurnalistik Sastra).

Epic juga kadang-kadang diturunkan melalui budaya lisan secara turun temurun dari generasi ke generasi dalam suatu tempat tertentu sehingga kebenarannya juga diragukan, dan tetap masuk dalam kategori fiksi.

Kecuali ada yang *me-research* dengan bukti-bukti yang mendukung *epic* tersebut sebagai sejarah maka *epic* dapat dikembalikan lagi ke posisi *Literary Journalism* dan bukan ke *fiction*.

6.1.11. *History/Based on History*: cerita yang menggunakan referensi sejarah sebagai acuan cerita, cerita seorang pahlawan sejarah di masa lalu.

Kadang-kadang, menggunakan beberapa tokoh sejarah di masa lalu yang dikenal bertemu dengan tokoh utama dalam cerita yang dibuat, pemunculan tokoh terkenal di suatu cerita disebut *cameo* tetapi *cameo* bukanlah pemeran utama.

History atau *based on history* ini dapat pula untuk membuat cerita tokoh-tokoh terkenal yang mewarnai sejarah suatu bangsa, negara atau seluruh bumi, dan biasanya berdasarkan *research* kejadian di masa lalu yang lebih banyak data dan faktanya serta meminimalkan fiksinya, walaupun meminimalkan fiksi tetapi yang perlu diingat ini adalah fiksi.

6.1.12. *Fable*: kisah pendek yang langsung menuju pada contoh moral yang ingin disampaikan, biasanya dalam bentuk makhluk yang telah terevolusi lebih tinggi seperti satwa, tanaman ataupun benda-benda lain yang diasumsikan dapat berbicara, robot yang berbicara, tanaman berbicara, alien cerdas di planet lain yang dapat berbicara, di tata surya lain atau bahkan di dimensi lainnya.

Di situ terlihat jelas cerita fabel tidak selalu identik dengan kisah-kisah satwa yang telah terevolusi dan berperilaku seperti manusia.

6.1.13. *Sex*: kisah yang orientasinya mengobrol aksi seks dan perbuatan hubungan kelamin yang dianggap porno sebagai sasaran dan hiburannya dalam tema ini, serta pastikan hanya untuk dibaca oleh orang dewasa.

6.1.14. *Mixed Genres*: kisah yang menggabungkan minimal dua genre atau lebih, seperti menggabungkan genre horror dengan *science fiction*, genre *comedy* dengan horror sekaligus *science fiction*.

6.2. Hibrida (*Hybrid*): cerita kejadian yang benar-benar terjadi di kehidupan nyata, asli, namun laporannya dituliskan dalam bahasa sastra dan ada ceritanya hingga berkesan kejadian sesungguhnya menjadi lebih indah dan atau lebih buruk.

Contoh cerita model seperti ini di masa lalu disebut dengan epic, di mana kejadian sejarah sesungguhnya yang terjadi diceritakan dalam bait-bait puisi.

Di masa kini, menulis gabungan antara nonfiksi, tetapi dengan menggunakan bahasa indah dalam dunia jurnalisme disebut *Creative Writing Journalism* atau *Literary Journalism (narrative journalism)*.

Menulis gabungan antara *fiction* dan *nonfiction* tidak hanya untuk jurnalistik, tetapi dapat juga digunakan untuk hal lain, misalnya menulis proposal atau tulisan yang sesuai keperluan.

Opini masuk kategori ini sebab opini kebanyakan tidak berdasarkan fakta yang kuat, hanya asumsi sepihak tanpa *research* kebenarannya. Bila ada pengumpulan fakta maka masuk ke nonfiksi.

Beberapa hasil karya juga ambigu, seperti buku sejarah yang ditulis pemerintah yang korup juga sebenarnya fiksi tetapi buku fiksi tersebut ditanamkan (dikonstruksi) sehingga masuk dalam struktur resmi dalam bidang pendidikan sebagai kenyataan yang pernah terjadi.

Di satu sisi dunia pendidikan juga dapat dijadikan alat untuk mencuci otak para generasi mudanya. Jadi pendidikan tidak hanya mencerahkan generasi muda bila dijadikan alat politik yang buruk, dapat juga menjadi menggelapkan generasi muda tersebut.

6.3. *Nonfiction*: lebih cenderung untuk edukasi, *journalism, note, list, check list, diary, schedule, event rundown, class rundown, tv programme rundown, proposal, report, academic research, research*, tulisan nonfiksi lainnya, dan untuk berita (*news*).

News merupakan *report* atau laporan liputan dari kejadian asli dan dituliskan dalam bahasa formal untuk *news* di koran, majalah, internet, radio, TV atau media baru lainnya bila ada. *News* juga ada yang fiksi, terutama berita *cover up* (berita *hoax* dari pemerintah untuk menutup kejadian yang sesungguhnya).

Jurnalisme peliputan konflik lebih cenderung meliput versi kedua belah pihak untuk mendamaikan bila terjadi peliputan pada dua kubu yang berbeda paham dan pemikiran, agar *public* dapat menilai dengan bijak dan mencari solusinya.

Sementara *note* walaupun berupa catatan apa yang harus dibeli di toko, laporan sederhana ataupun hanya *check list*, bila dihiasi gambar dan dibuat menarik, bisa disebut *creative* dalam membuatnya.

Berita di TV, koran dan majalah juga dapat dijadikan alat untuk menghegemoni penikmatnya agar hanya memiliki satu pemikiran saja dan cenderung menghakimi orang lain.

Di mana TV, Media koran, Media Internet dan Media Sosial lainnya dapat digunakan sebagai alat untuk menentukan siapa yang menjadi musuh bersama, siapa yang baik dan siapa yang buruk?

Padahal kalau diamati, hidup sebenarnya tidak hitam dan putih, semuanya abu-abu. Tetapi di antara yang buruk pasti ada yang lebih buruk.

7. Tema (*theme*). Biasanya ada kerancuan antara tema dan genre, tetapi genre adalah jenis cerita, sedangkan tema biasanya untuk gambar, namun adakalanya juga untuk mengarahkan suatu cerita sesuai kejadian (*event*), keperluan lomba ataupun tugas dalam suatu pekerjaan atau tugas sekolah.

Misalnya, buatlah suatu cerita dengan tema hari kemerdekaan suatu negara, tema membuang sampah pada tempatnya, tema karakter yang baik dan bijaksana berjiwa Pancasila, namun boleh digarap dengan genre drama, *sci-fi, comedy* atau horror.

8. Kerangka Cerita (*Plot*). *Storyline* atau *story* mempunyai dinamika agar pembaca tertarik dan hanyut dalam cerita tersebut, di mana banyak melibatkan *conflict*.

Di sinilah kegunaan utama dari mendesain cerita menggunakan *plot*, di mana dapat lebih mudah dilakukan bila menggunakan pendekatan Model *Story Waveform Model* [2].

9. *Endings*: akhir cerita. Dinamika cerita biasanya melibatkan kesengsaraan, perjuangan, *conflict*, dengan suatu *ending* dari perjalanan karakter dalam suatu cerita. *Endings* suatu cerita ada beberapa pilihan:

9.1. Normal: setelah cerita selesai, kehidupan sang tokoh kembali pada status sosial dan keadaan semula, tanpa perubahan.

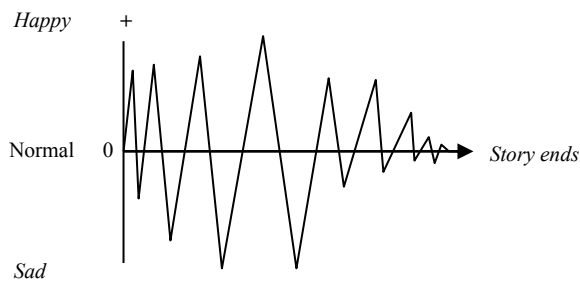
9.2. *Sad*: akhir yang sedih, di mana tokohnya gagal, cacat, gila, meninggal, sengsara, lebih sengsara, dan atau turun dari status sosial dan keadaan semula.

9.3. *Happy*: akhir yang bahagia, di mana tokohnya sukses, lebih hebat dari sebelumnya, kecacatannya sembuh, terlepas dari kesengsaraan sebelumnya, bahagia, dan atau naik dari status sosial dan keadaan semula.

9.4. *Open/float ending*: akhir yang mengambang, terbuka kemungkinan untuk dilanjutkan.

9.5. *Multiple endings*: akhir yang lebih dari satu.

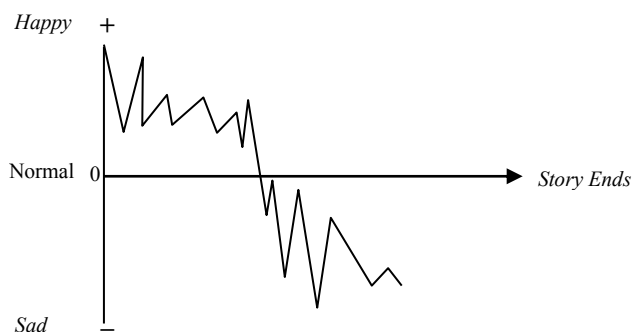
Bila digambar secara diagram story waveform model [3], plus adalah simbol dari *happy*, normal life adalah 0, dan minus sebagai simbol dari *sad/conflict*, sedangkan panah ke kanan adalah *timeline* dinamika karakter tersebut dari awal sampai *ending* cerita maka kurang lebih seperti pada citra 3.



Citra 3. Story Waveform Model, normal ending.

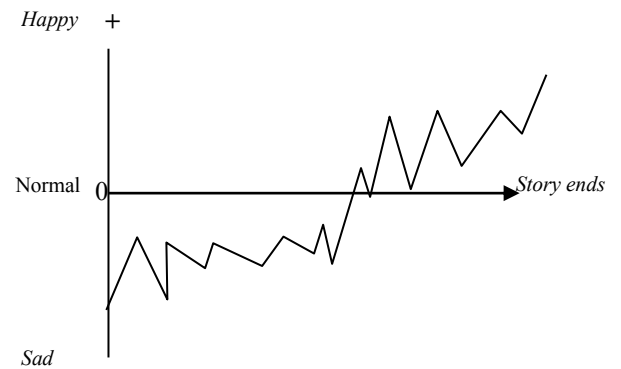
Klimaks kebahagiaan dicapai bila mencapai titik tertinggi nilai plus (+), antiklimaks berupa kesedihan di titik minus (-) terendah. Jika hidupnya suatu karakter banyak kesedihan, maka gelombangnya banyak di area minus.

Jika banyak *happy*-nya, maka gelombangnya banyak di area plus, sementara jika normal-normal saja, cenderung ada di tengah. Ada kemungkinan di suatu *range* hidup suatu karakter dalam cerita dimulai dari *happy* lalu *sad ending* seperti citra 4.



Citra 4. Sad Ending story.

Ada kemungkinan pula di suatu *range* hidup seorang tokoh dalam cerita dimulai dari *sad* lalu *happy ending*, seperti citra 5.

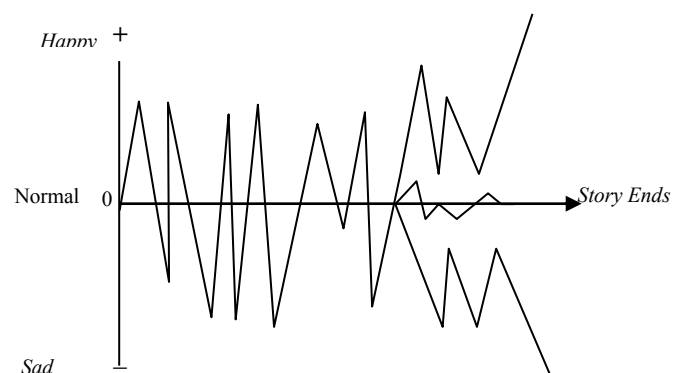


Citra 5. Happy ending story.

Tetapi dalam kehidupan sesungguhnya, kehidupan dapat berakhir tanpa terduga. Salah mengambil keputusan maka masa depan juga berubah. Hasil akhirnya mungkin menjadi *sad ending*, *happy ending*, atau normal-normal saja.

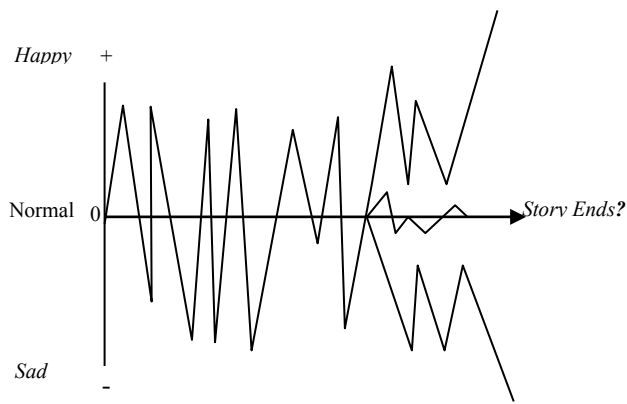
Ada beberapa game digital dengan acuan seperti kehidupan nyata ditentukan oleh setiap keputusan yang dibuat oleh seseorang sebagai pemainnya akan memengaruhi apa yang akan terjadi di masa depan, akankah berakhir sedih, bahagia? Atau normal-normal saja?

Hal ini membuka kemungkinan variasi ending lebih dari satu yaitu *multiple endings*. Suatu cerita juga dapat dibuat seperti itu, ada percabangan karena pilihan-pilihan dan *ending*-nya juga kemungkinan berbeda seperti citra 6.



Citra 6. Multiple endings story seperti dalam game.

Bila cerita yang dijalani bersambung atau ambigu di mana rivalnya sudah kalah atau belum, sehingga berkesan seolah ada kelanjutannya (*float/open Ending*) maka *story ends*-nya ada tambahan simbol "tanda tanya" seperti ilustrasi pada citra 7.



Citra 7. *Float endings story*, tidak jelas apakah menang, kalah, sedih, gembira, ataukah bersambung?

3. Kesimpulan

Membuat cerita dapat juga menggunakan diagram *story mountain* yang sering digunakan, namun *story mountain* ini lebih menjurus konflik sebagai titik puncak, sedangkan kehidupan bahagia dan normalnya menjadi satu, yaitu jika sudah kembali mencapai titik terendah lagi.

Berdasarkan tujuan dan hasil yang diperoleh dalam penelitian, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Dalam membuat/mendesain cerita (*story making/story designing*), telah terjadi kerancuan persepsi, seharusnya disebut dengan membuat cerita, tetapi malah menjadi menulis. Kali ini pelurusan makna telah dilakukan.

Membuat cerita (*story designing*) identik dengan Bahasa Indonesia dengan makna yang sama, yaitu kata "mengarang cerita" atau sebaiknya ditulis menjadi "mendesain cerita".

2. Dalam mengarang cerita atau membuat cerita (*story designing*) telah diteliti dan disimpulkan ada tiga kategori, yaitu:
 - 2.1. fiksi (*fiction*), yaitu cerita hasil karangan
 - 2.2. *hybrid story*, yaitu laporan yang terjadi sesungguhnya, tetapi bergaya fiksi dalam penulisannya
 - 2.3. nonfiksi/reportase (*non fiction/report*), yaitu hasil laporan berdasarkan kejadian nyata, catatan, *diary*, dan sejenisnya.
3. Dalam membuat cerita dan kemudian dituangkan dalam teks/ tulisan, hal ini sangat mudah dilakukan bagi pembaca yang suka bercerita secara lisan/ suara ada baiknya direkam terlebih dahulu.

Jika pembaca berasumsi bahwa suara yang diceritakan itu dikonversikan ke teks/ tulisan, jadilah audio tersebut menjadi satu cerita yang menarik, merekam suara menjadi data audio dapat memudahkan seseorang untuk membuat cerita dan diwujudkan dalam bentuk teks/tulisan.

4. Telah diperkenalkan pula model mendesain dalam membuat cerita, yaitu pendekatan *Story Waveform Model* di mana lebih memudahkan dalam penyusunan plot, bahkan sampai ke *ending*-nya.

Diharapkan dengan pendekatan teknik *Story Waveform Model* ini, penciptaan cerita di negara mana pun dapat berkembang lebih baik lagi. Penelitian berikutnya penulis akan fokus pada konflik dalam membuat suatu cerita menjadi lebih menarik

Referensi

- [1] <https://www.merriam-webster.com/dictionary/story>
- [2] M.S. Gumelar. 2011. *Comic Making*. Indeks.
- [3] M.S. Gumelar. 2011. *Story Making Research*. Ultimart, Desember 2011, hal 166-178
- [4] New York Writers Workshop. 2006. *Portable MFA in Creative Writing (New York Writers Workshop)*. USA, Writers Digest Books.
- [5] Carol, Whiteley. 2002. *The Everything Creative Writing Book: All You Need to Know to Write a Novel, Play, Short Story, Screenplay, Poem, or Article (Everything Series)*. USA, Ad-ams Media.
- [7] Heffron, Jack. 2002. *The Writer's Idea Book*. USA, Writers Digest Books.