

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Manusia kerap melakukan kekerasan. Penjelasan yang paling tua dan kemungkinan paling dikenal mengenai agresi manusia adalah pandangan bahwa manusia “diprogram” sedemikian rupa untuk melakukan kekerasan oleh sifat alamiah mereka. Kekerasan manusia pada dasarnya berasal dari kecenderungan bawaan untuk bersikap agresif satu sama lain. (Baron, 2005: 137). Salah satu contoh dari bentuk kekerasan manusia ke manusia lain adalah kekerasan seksual.

Kekerasan seksual adalah perbuatan atau perilaku menyimpang yang bersifat kejahatan untuk menikmati seksual untuk memperoleh kepuasan seksual dengan cara paksaan terhadap orang lain untuk melakukan hubungan seksual yang mana perbuatan ini tidak memperdulikan perasaan korban (Al-Ghafari, 2003: 72)

Kekerasan seksual yang terjadi di masyarakat cukup tinggi, terutama kaum perempuan sebagai korbannya. Tercatat dari data Komnas Perempuan menunjukkan pada tahun 2014, tercatat 4.475 kasus kekerasan seksual pada kaum perempuan, tahun 2015 tercatat 6.499 kasus dan tahun 2016 telah terjadi 5.785 kasus. Di tahun 2017 terjadi 5.649 kasus terlapor. Sedangkan di tahun 2018, terjadi 5.280 kasus terlapor. Di tahun 2019 menurun menjadi 4.898 kasus. Namun, di tahun 2020 kasus ini malah semakin melonjak, yaitu terjadi 7.191 kasus terlapor tentang kekerasan seksual. Sedangkan pada tahun 2021 terhitung hingga Juni tercatat 1.903 kasus.

Dalam UU diberikan sanksi keras kepada pelaku kekerasan seksual seperti pengumuman identitas pelaku, ancaman hukuman tambahan berupa kebiri kimia dan pemasangan alat pendeteksi elektronik untuk pelaku dewasa, dan hukuman tahanan yang lama. Namun, kasus demi kasus kekerasan seksual terus berulang. Artinya, kasus-kasus ini masih menghawatirkan yang menambah kerisauan dan bahkan ketakutan di tengah masyarakat terutama dalam upaya pemulihan korban.

Dampak dari terjadinya kekerasan seksual korban akan merasa terkejut dan mati rasa, dan sering kali mengalami kebingungan yang akut. Beberapa perempuan menunjukkan perasaan tertekan mereka melalui kata-kata dan tangisan, sementara yang lain menunjukkan penderitaan yang lebih dalam.

Untuk menyalurkan keresahan penulis tentang kekerasan seksual, penulis membuatnya ke dalam sebuah ide cerita yang tak lepas dari peranan media, salah satunya adalah film. Film adalah cerita yang disampaikan melalui media audio visual. Film dibagi menjadi tiga bagian yaitu film fiksi, dokumenter, dan eksperimental. Skenario *Perempuan Berstempel Merah* merupakan skenario film fiksi. Himawan Pratista (2008: 4) berpendapat:

Film fiksi adalah suatu yang berhubungan dengan tema, cerita, *setting*, karakter serta suasana yang memotret kehidupan nyata. Konflik bisa dipicu oleh lingkungan, diri sendiri, maupun alam. Kisah yang seringkali mengunggah emosi, dramatik, dan maupun menguras air mata penontonnya.

Film fiksi begitu berhubungan dengan cerita. Dalam film, cerita akan dijabarkan dengan skenario. Skenario film fiksi adalah naskah cerita yang sudah lengkap dengan deskripsi dan dialog, yang telah matang dan siap digarap dalam bentuk visual. Skenario merupakan roh atau jiwa dari sebuah tayangan (Lutters,

2004: 90). Hal tersebut menjelaskan sangat penting peran skenario dalam membuat film.

Kasus kekerasan seksual di Indonesia terjadi cukup banyak, hal itu memunculkan rasa kepedulian penulis dengan keadaan psikis serta perlakuan yang diperoleh korban di lingkungan sekitar baik keluarga dan masyarakat serta bagaimana menumbuhkan kepedulian dan kehati-hatian publik tentang kekerasan seksual. Untuk itu, pada kesempatan kali ini, penulis akan menciptakan karya skenario tentang kekerasan seksual yang berjudul *Perempuan Berstempel Merah*.

Berfokuskan kepada seorang perempuan sebagai tokoh utama, dalam skenario *Perempuan Berstempel Merah*, skenario ini menyajikan perjuangan seseorang yang bernama Anne dalam mencari rumah untuk dirinya berlindung dari kekejaman dunia yang menganggapnya kesalahan, rusak, dan hina. Untuk mencapai tujuannya, Anne mengalami peristiwa yang berliku-liku tiada akhir.

Skenario ini digarap dengan menggunakan formula *eight sequence structure* dari Frank Daniel. Formula merupakan susunan dari ke delapan tahapan kerja yang berurutan sehingga menjadi satu kesatuan yang saling berurutan. Seperti namanya, *eight sequence structure* memiliki delapan tahap untuk mencapai akhir dari karakter utama. Penulis memilih menggunakan formula *eight sequence structure* karena pada *eight sequence structure* memiliki 2 titik puncak utama dalam tahap penceritaan selain itu agar skenario lebih tersusun dengan baik, penjabaran cerita lebih detail, serta alur cerita lebih terjaga dengan membuat adegan-adegan yang tertata dan detail dari setiap pengembangannya, sehingga dapat menciptakan *sequence* satu ke *sequence* lainnya sampai karakter utama berada di akhir

perjuangannya, penggunaan formula ini dapat mempermudah penulis dalam membuat skenario dan mempermudah pembaca untuk memahami skenario.

Eight sequence structure memiliki delapan tahap dalam penceritaannya. *Sequence 1* akan memperkenalkan tokoh hingga *point of attack* (peristiwa pemicu). *Sequence 2* yang mana tokoh mengalami musibah atau masalah dan ia merasa kesulitan dengan masalahnya. *Sequence 2* adalah akhir dari babak I. Karena tokoh merasa kesulitan, di *sequence 3*, tokoh mencoba untuk menyelesaikan masalahnya, namun, masalah menjadi lebih besar, *sequence 3* merupakan awal dari babak II. Di *sequence 4*, karena masalah yang dihadapi tokoh semakin besar (*First Culmination*), tokoh utama memilih untuk putus asa dan mengikuti apa yang terjadi, akan tetapi, masalah menjadi lebih besar. *Sequence 5* tokoh mendapat peluang baru untuk tujuannya dan bertemu karakter baru. Lalu di akhir babak II yaitu *sequence 6*, tokoh utama menemukan masalah lain dan menghilangkan potensial yang bisa membantu untuk tujuannya, tingkat ketegangan juga naik sehingga disebut dengan *Second Culmination*. Di awal Babak III, yaitu *sequence 7* hal yang tak terduga akan muncul namun penyelesaiannya begitu cepat dan masalah tak terduga dapat terselesaikan. Biasanya di *sequence 7*, tokoh akan mengubah tujuannya karena hal tak terduga tersebut. *Sequence 8* adalah akhir dari penceritaan dan merupakan titik dimana baik atau buruknya hasil dapat terselesaikan oleh tokoh utama.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Setelah membaca latar belakang penulis, maka penulis akan membuat rumusan dari ide penciptaan penulis yaitu bagaimana menciptakan karya skenario film fiksi menggunakan formula *eight sequence structure*.

C. Tujuan Penciptaan Karya

Tujuan yang ingin dicapai dalam penciptaan karya berikut antara lain:

1. Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang ingin dicapai dari penciptaan karya ini adalah dapat menciptakan skenario dengan menerapkan formula *eight sequence structure* yang mana memiliki 2 titik puncak utama dalam pengembangan skenario agar lebih tersusun, dan detail sehingga memudahkan menciptakan skenario dan memudahkan pembaca dalam memahami cerita.

2. Tujuan Umum

Tujuan umum yang ingin dicapai adalah untuk memberikan pemahaman dan arahan kepada publik jika kekerasan seksual merupakan hal buruk yang dapat menyakiti korban. Oleh karena itu, kekerasan seksual haruslah dicegah. Selain itu, penulis berharap agar dapat meningkatkan pemahaman individu, institusi, dan pemerintah tentang kekerasan seksual.

D. Manfaat Penciptaan Karya

Manfaat yang ingin dicapai dalam penciptaan karya berikut antara lain:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil dari penciptaan yang penulis ciptakan dapat menjadi acuan atau referensi bagi pencipta karya lain untuk menciptakan karya yang sejenis.
- b. Ikut berkontribusi dalam mengembangkan dunia perfilman di Indonesia agar dapat menciptakan karya dengan tema yang sama.
- c. Diharapkan dengan hadirnya karya ini dapat memberikan pengetahuan dan informasi kepada pembaca ataupun bagi sesama pengkarya.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi pengkarya

Terciptanya karya ini menjadi titik acuan penulis untuk membuat karya yang lebih baik lagi dengan tema ide cerita yang lebih menarik serta menjadi tambahan ilmu bagi penulis saat melakukan penelitian data dan menambah minat baca penulis.

b. Manfaat bagi masyarakat

Untuk meningkatkan daya baca masyarakat yang kurang dan penulis berharap masyarakat dapat melihat, mendengar, mencegah, menolong dan memahami tentang kekerasan seksual yang terjadi di lingkungannya agar mereka bisa beradaptasi tanpa menyakiti korban serta menambah pengetahuan masyarakat tentang pentingnya pendidikan seksual di kalangan masyarakat.

c. Manfaat bagi insitutsi

Sebagai bentuk pembaharuan ide-ide kreatif untuk menciptakan karya seni dalam bentuk skenario serta menjadi referensi bagi penulis lain untuk menciptakan skenario yang sejenis.

E. Tinjauan Karya

Sebuah karya yang tercipta biasanya memiliki tinjauan sebagai mana terciptanya karya tersebut. Tinjauan tersebut dijadikan sebagai acuan dalam membuat karya. Namun, tidak semua aspek dapat diambil sebagai tinjauan atau rujukan. Ada beberapa aspek kemiripan yang diambil dari film atau beberapa sumber yang menjadi bahan rujukan. Kemiripan tersebut dilihat dari berbagai aspek tertentu. Pada skenario *Perempuan Berstempel Merah* mengambil beberapa

rujukan dari film-film untuk mencapai objek yang diinginkan. Beberapa karya film tersebut adalah *Up*, *Finding Nemo*, *Toy Story*, *27 Steps of May*, dan *Hope*.

1. *Up* (2009)



Gambar 1. 1

Poster Film Animasi *Up*

(Sumber: <https://www.google.com/> diakses pada 24 Februari 2021 pukul 00.10 WIB)

Film *Up* di sutradarai oleh Pete Docter, ia sekaligus menulis skenario bersama Bob Peterson. Film ini di rilis pada tahun 29 Mei 2009 di Cannes Film Festival. Film *Up* diperankan oleh Edward Asner sebagai Carl dan Jordan Nagai sebagai Russel.

Up adalah film animasi yang menceritakan tentang petualangan duda yang bernama Carl dan seorang anak laki-laki bernama Russel. Carl yang ingin menepati janjinya kepada mendiang istri, Ellie, janji itu adalah memindahkan rumah mereka ke belantara Amerika Selatan, Paradise Falls.

Persamaan film animasi *Up* dengan skenario *Perempuan Berstempel Merah* adalah menggunakan formula *eight secuencia structure* sebagai konsep utamanya.

Secara fungsinya, pada film ini *sequence* membantu menyelesaikan masalah dasar dalam tulisan, dan membuat adegan-adegan yang tertata dengan detail dari setiap pengembangannya. Menggambarkan cerita secara berurutan adalah cara untuk mencapai resolusi yang masuk akal. Film *Up* memiliki adegan-adegan dramatis yang memiliki sebab akibat mengapa adegan tersebut terjadi sehingga terkesan alami dan berurutan. Penerapan konsep pada animasi ini memiliki porsi yang tepat dan tersusun dengan baik, di tambah pada *sequence 7*, yang mana penonton terkecoh ketika Carl membiarkan impiannya dan melakukan hal diluar dari tujuannya. Film *Up* merupakan salah satu film yang menjadi titik acuan penulis untuk menggunakan formula *eight sequence structure*, walaupun dari segi penceritaan sangat berbeda dengan milik penulis.

2. *Finding Nemo* (2003)



Gambar 1. 2

Film Animasi Finding Nemo

(Sumber: <https://www.google.com/> diakses pada 24 Februari 2021 pukul 00.09 WIB)

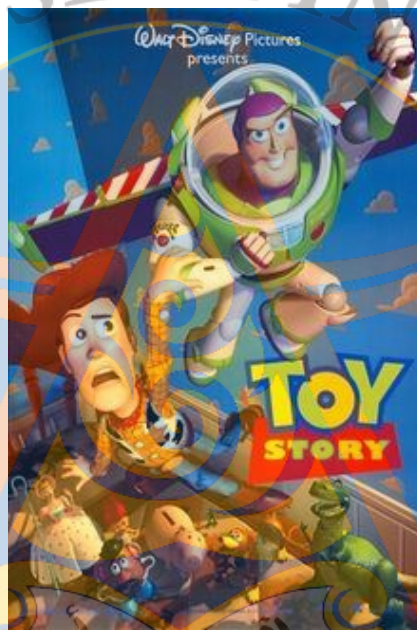
Film *Finding Nemo* di sutradarai oleh Andrew Stanton dan Lee Unkrich dan ditulis oleh Andrew Stanton, David Reynolds dan Bop Peterson. Film ini dirilis pada 30 Mei 2003 yang diperankan oleh Albert Brooks sebagai Marlin, Ellen DeGeneres sebagai Dory dan Alexander Gould sebagai Nemo. *Finding Nemo* adalah film animasi produksi Pixar Animation Studios yang dirilis Walt Disney Pictures.

Film ini menceritakan tentang pencarian Nemo seekor ikan berjenis *clownfish* oleh Marlin dan Dory hingga ke Sydney Harbour. Marlin seorang ayah yang *overprotective*, ia melarang Nemo untuk ke permukaan karena takut akan tertangkap. Karena diremehkan, Nemo menyentuh kapal, namun ia tertangkap oleh para penyelam. Petulangan Marlin mencari Nemo pun dimulai hingga ia bisa bertemu dengan Dory ikan dengan ingatan jangka pendek. Marlin dan Dory mengalami kejadian demi kejadian berliku-liku. Di mulai menghindari hiu, ikan buas dengan cahaya sebagi tanduknya, melewati ladang ubur-ubur, bertemu dengan rombongan penyu, dan masuk ke dalam perut paus, hingga mereka menemukan Nemo dan kembali ke kediaman mereka.

Persamaan film animasi ini dengan skenario *Perempuan Berstempel Merah* adalah menggunakan formula *eight sequence structure* yang membuat segala urutan peristiwa yang terjadi memiliki urutan yang teratur dan tepat. Film ini menjadi acuan penulis karena menghadirkan rintangan demi rintangan atas kejadian yang sebelumnya dilalui oleh karakter. Contohnya ketika Marlin dan Dory mencoba untuk menyelesaikan masalah namun masalah lain muncul lebih besar, hal ini merupakan salah satu teori *eight sequence structure* yang terjadi di *sequence 3* ke

sequence 4, yang mana menjelaskan kegagalan melakukan tujuan di *sequence* 3 akan membuatnya mengalami rintangan yang lebih tinggi di *sequence* 4. *Perempuan Berstempel Merah* juga akan mengalami rintangan demi rintangan yang membuat karakter utama terombang ambing untuk mencapai tujuannya.

3. *Toy Story 1* (1995)



Gambar 1. 3

Poster Film Animasi Toy Story

(Sumber: <https://www.google.com/> diakses pada 24 Februari 2021 pukul 00.08 WIB)

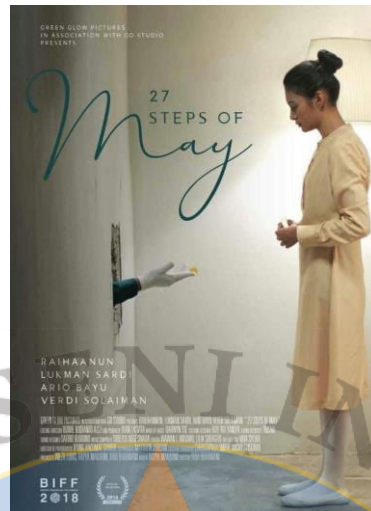
Toy Story disutradarai oleh John Lasseter dan ditulis oleh Joss Whedon, Andrew Stanton, Jole Cohen, dan Alec Sokolow. Film animasi ini diperankan oleh Tom Hanks, Tim Allen, Don Rickles, Jim Varney yang dirilis pada 19 November 1995.

Film *Toy Story* merupakan film animasi yang diproduksi oleh Pixar Animation Studios dan dirilis oleh Walt Disney Pictures. *Toy Story* menceritakan tentang Andy

dan mainan-mainannya yang bernyawa. Suatu hari pada hari ulang tahun Andi sebelum seminggu kepindahan keluarganya, mainan-mainan terdahulu milik Andi memata-matai hadiah yang akan didapat Andy. Mainan-mainan itu takut untuk digantikan mainan baru. Woody boneka koboy favorit Andy cemburu ketika Andy mendapat Buzz Lightyear. Petualangan mereka terjadi di sini, di mulai ketika terjadi kesalah pahaman, pergi ke Pizza Planet dan terpisah, di tangkap oleh tetangga Andy, yang mana merupakan anak yang menyiksa mainan dan perjuangan kembali ke mobil ibu Andy.

Persamaan *Toy Story 1* dengan skenario *Perempuan Berstempel Merah* adalah penggunaan penceritaan *eight sequence structure*, yang mana cerita tersusun dengan baik dengan 2 Puncak Kulminasi yang tepat, yaitu ketika mereka berada di Pizza Planet dan Woody merencanakan untuk keluar dari rumah Sid. *First Culmination* berada di *sequence 4*, dan *Second Culmination* berada di *sequence 6*. Pada skenario *Perempuan Berstempel Merah* penulis berusaha untuk membuat Puncak Kulminasi yang epik untuk kebutuhan skenario. Karena munculnya puncak kulminasi merupakan bentuk pengembangan adegan yang terjadi pada *sequence* sebelumnya. Sehingga *eight sequence structure* bisa terbentuk dengan teratur dan berurutan.

4. *27 Steps of May* (2018)



Gambar 1. 4

Poster Film 27 Steps of May

(Sumber: <https://www.google.com/> diakses pada 24 Februari 2021 pukul 00.11 WIB)

27 Steps of May disutradarai oleh Ravi Bharwani dan ditulis oleh Rayya Makarim yang diperankan oleh Raihaanun sebagai May. Film ini pertama kali dirilis pada 28 November 2018 di Jogja NETPAC Asian Film Festival. Film yang bergenre drama psikologi ini adalah film yang menceritakan tentang May (Raihaanun) seorang anak SMP yang mendapatkan kekerasan seksual di usia dini yang mengakibatkan ia trauma oleh laki-laki bahkan kepada ayahnya sendiri (Lukman Sardi), dan ia tidak bisa keluar dari rasa trauma yang ia dapati. Film ini akan membawa penonton untuk melihat perkembangan May agar terlepas dari rasa traumanya.

Persamaan Film ini dengan skenario *Perempuan Berstempel Merah* adalah menceritakan tema yang sama, yaitu kekerasan seksual, namun dengan topik pembahasan yang berbeda, sehingga penulis memilih film ini sebagai acuan penulis dalam membuat skenario. Pada skenario *Perempuan Berstempel Merah*, penulis

menginginkan karakter utama berjuang untuk menemukan tempat untuk dirinya pergi dan berlindung. Sedangkan pada film *27 Steps of May* memiliki tujuan utama untuk menghilangkan traumatik May.

5. *Hope* (2013)



Gambar 1. 5

Poster Film Hope

(Sumber: <https://www.google.com/> diakses pada 24 Februari 2021 pukul 00.12 WIB)

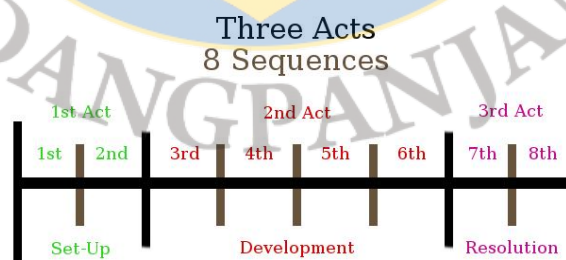
Film *Hope* di sutradarai oleh Lee Joon Ik dan ditulis oleh Jo Jong Hoon dan Kim Ji Hye. Film ini di rilis pada tahun 2 Oktober 2013 dan diperankan oleh Lee Re, Sol Kyung Gu dan Uhm Ji Won. *Hope* merupakan film dari Korea Selatan yang berdasarkan dari kisah nyata. Film ini berkisahkan tentang So Won yang mengalami kekerasan seksual sejak dini, ia di perkosa oleh laki-laki mabuk ketika usianya masih 8 tahun, cerita ini akan berisikan tentang So Won yang menghilangkan traumatiknya dan proses hukuman kepada pelaku pemerkosaan.

Kesamaan film *Hope* dengan skenario *Perempuan Berstempel Merah* adalah tema cerita tentang kekerasan seksual yang mana memperlihatkan kondisi dari korban. Namun memiliki tujuan yang berbeda. Film *Hope* bertujuan untuk mengembalikan traumatis tokoh utama yang sejalan dengan penceritaan hukuman kepada pelaku, sedangkan *Perempuan Berstempel Merah* bertujuan mencari tempat untuk berlindung dengan kondisinya yang sakit.

F. Landasan Teori

1. *Eight Sequence Structure*

Eight Sequence Structure merupakan formula yang diciptakan oleh Frank Daniel (1924-1996) yang merupakan dekan pengukuhan *American Film Institute* yang kemudian menjadi kepala program film di Universitas Columbia dan USC. *Eight Sequence Structure* berguna untuk mempermudah pendekatan 3 babak menjadi lebih berurutan, peristiwa menjadi lebih detail dengan pengembangan adegan ke adegan yang lain sehingga dapat mencapai akhir dari penceritaan. Babak I terdiri dari 2 *sequence*, Babak II 4 *sequence*, dan Babak III 2 *sequence*.



Gambar 1. 6

eight sequence structure

(Sumber: <https://www.google.com/> diakses pada 22 Februari 2021 pukul 14.00 WIB)

Berikut penjelasan dari gambar di atas :

1. Babak 1/ *Set Up*/ Pengenalan

Babak I terdiri dari 2 *sequence*:

1. *Sequence 1*

Pada *sequence 1* akan menjawab pertanyaan seperti *What, Who, When, Where, Why, How* di skenario. Selain itu, *sequence 1* akan menjelaskan tentang pengenalan dengan karakter utama dan diberi gambaran sekilas tentang aliran kehidupan protagonis agar dapat memberikan tentang seperti apa kehidupan karakter utama. Sebelum memulai *sequence 1*, sangat penting untuk menarik pembaca dan membuat mereka tertarik lebih jauh. *Sequence 1* di akhiri dengan *point of attack*.

2. *Sequence 2*

Sequence 2 ditandai dengan karakter mengetahui masalah yang ia hadapi dan dia merasa kesulitan dengan masalahnya. Karakter berlutut dengan masalah yang ia hadapi. Akhir *sequence* ke 2 mengakhiri babak pertama.

2. Babak II/*Development*/Pengembangan

Babak II terdiri dari 4 *sequence*:

1. *Sequence 3*

Pada *sequence 3* protagonis mencoba untuk memecahkan masalahnya yang terjadi di babak I, namun penyelesaian masalah di *sequence 3* membuat masalah jauh lebih besar dan dalam.

2. *Sequence 4*

Kegagalan di *sequence* 3 membuat karakter utama mencoba tindakan lain atau memilih putus asa untuk mengembalikan hidupnya ke stabilitas, sehingga karakter utama memilih mengikuti apa yang terjadi. Akhir dari *sequence* ke 4 akan mengarah ke “*First Culmination*” atau puncak titik tengah sebuah film yang mana protagonis mendapatkan masalah yang lebih besar.

3. *Sequence* 5

Karakter utama mengerjakan hal yang muncul pada puncak pertama atau *sequence* 4. Lalu, *sequence* ini akan memberikan gambaran sekilas tentang berhasil atau tidaknya tujuan karakter utama, meskipun biasanya tidak selesai dalam pada puncak pertama. Terkadang ini adalah tempat dalam cerita di mana karakter baru diperkenalkan dan peluang baru muncul sendirinya. *Sequence* 5 berjalan lebih santai di banding *sequence* lainnya.

4. *Sequence* 6

Sequence 6 merupakan *sequence* terakhir dari babak kedua. Pada tahap ini, karakter menghilangkan semua solusi potensial mudah dan menemukan yang paling sulit, sehingga bekerja melalui resolusi ketegangan utama yang mana karakter mendapat musibah lebih tinggi dibanding *First Culmination*. *Sequence* 6 menandai akhir dari babak kedua yang juga dikenal sebagai “*Second Culmination*”.

3. Babak III/*Resolution*/ Penyelesaian

1. *Sequence* 7

Pada tahap ini bukanlah tahap akhir pada suatu skenario, masalah tak terduga akan muncul, dan membuat masalah baru dan bahkan lebih sulit, terkadang memaksa karakter untuk bekerja melawan tujuan sebelumnya. *Sequence 7* sering kali ditandai dengan taruhan yang lebih tinggi dan kecepatan yang lebih hiruk-pikuk, dan resolusinya sering kali ditandai dengan perubahan besar.

2. *Sequence 8*

Sequence 8 dan terakhir hampir selalu berisi resolusi film, yang mana merupakan titik terakhir dimana, baik atau buruk, ketidakstabilan skenario yang diciptakan merupakan menjadi selesai. *Sequence 8* juga hampir selalu berisi *epilog*, adegan singkat atau rangkaian adegan singkat yang menutup akhir skenario (Joseph: 2004, 14-15).

Eight sequence structure masuk ke dalam landasan struktur tiga babak yang mana pada penulisannya akan memberikan kebebasan kepada penulis tentang alur cerita, akan maju atau maju mundur (*flashback*). Penggambaran alur cerita merupakan kebutuhan cerita. Sehingga, *eight sequence structure* membebaskan pemilihan alur cerita kepada penulis naskah, namun tahapan delapan *sequence* haruslah berurutan meskipun di dalamnya terhadap rangkaian alur maju mundur. *Eight sequence structure* membantu penulisan bagaimana cara menulis struktur dengan delapan tahap yang mana memiliki 2 puncak titik cerita.

Dr. Burhan Nurgiantoro, M.Pd (1998: 154), mengemukakan alur *flashback* yaitu urutan kejadian yang dikisahkan dalam karya fiksi yang berplot

regresif(*flashback*) yang tidak bersifat kronologis, cerita tidak di mulai dari tahap awal (yang benar-benar merupakan awal cerita secara logika) melainkan mungkin dari tahap tengah atau bahkan tahap akhir, baru kemudian tahap awal cerita dikisahkan. Agar tidak membingungkan, penjabaran antara *flashaback* dan *eight sequence structure* akan dipilih adegan yang cocok untuk pengembangan delapan *sequence*, yang mana tidak akan merubah formula *eight sequence structure*.

