

# Meraba Bentuk *Inciting Incident* dalam Film-film *Puzzle*

Damas Cendekia  
d.Cendekia@gmail.com

---

## Abstrak

Berfungsi sebagai penggerak cerita, *inciting incident* dipandang sebagai salah satu elemen wajib dalam film. Sejumlah teori telah menawarkan berbagai bentuk dari titik yang menggoyahkan keseimbangan dunia protagonis ini. Akan tetapi, hadirnya teori-teori bentuk *inciting incident* hanyalah berdasarkan pada kajian atas film-film naratif konvensional semata. Keberadaan film-film *puzzle* dengan teknik bertutur yang kompleks seolah terabaikan. Akibatnya, bentuk-bentuk *inciting incident* menjadi monoton—baku dan tak pernah ada yang baru. Beberapa hal yang berbeda ditemukan ketika film-film *puzzle* akhirnya juga diteliti.

## Abstract

*Functioning as the mover of the story, inciting incident is seen as one of the required elements in films. A number of theories have offered a variety of forms of this moment that disturbs the balance of the protagonist world. However, these theories on inciting incident have only derived from the studies on conventional narrative films. The existence of puzzle films with complex storytelling has been ignored. The result is that the forms of inciting incident become monotonous—established and never updated. New findings could be found when the puzzle films are also studied.*

## Kata Kunci

*inciting incident, protagonis, film naratif konvensional, film puzzle*

## Keyword

*inciting incident, protagonist, conventional narrative film, puzzle film*

## Persoalan dalam Bentuk-bentuk *Inciting Incident*: Pendahuluan

- Langit sedikit mendung. Perempuan itu baru menyelesaikan putaran terakhirnya di taman persegi ini. Sambil menjaga ritme nafasnya, ia berbelok ke sebuah jalan, lalu mempercepat larinya menuju rumah tanpa pagar di paling ujung.
- Ia habis mandi dan sudah rapi, dengan kemeja biru dan rok selutut. Sarapan sudah ia sediakan di meja, begitu pula dengan bekal untuk anak laki-laknya. Suaminya yang pengangguran bilang, sambil mengunyah, kalau ia tidak bisa mengantar sang anak ke sekolah karena ingin tidur lagi. Perempuan itu berkata tidak masalah, kali ini kebetulan ia bisa melakukannya.
- Mobil yang ia kendarai baru saja keluar halaman dan suaminya masih melambai, ketika—WHUZZZ!—sesuatu terjadi.

Bayangkan bila rangkaian adegan di atas adalah permulaan sebuah film. Dari adegan-adegan tersebut, kita diperkenalkan pada protagonis dan dua karakter lain dalam dunia yang sebagaimana mestinya. Adegan-adegan semacam itulah yang dalam penulisan skenario film biasa disebut sebagai *status quo*, atau kondisi tanpa gangguan. Meski punya suami pengangguran bisa dianggap masalah, kehidupan protagonis tetaplah baik-baik saja. Kondisi tanpa gangguan yang dimaksud memang tidaklah berarti segalanya indah dan menyenangkan. *Status quo* adalah gambaran kehidupan yang wajar dengan segala kelebihan dan kekurangannya.

Namun, situasi yang terkesan “tak ada apa-apa” ini tidak boleh berlangsung lama. WHUZZZ! Pada saatnya, sesuatu harus terjadi pada protagonis. *Status quo* mesti berakhir dengan hadirnya sebuah peristiwa yang merusak tatanan sebagai imbasnya. Dalam satu kedipan mata, keseimbangan dunia protagonis pun terguncang dan sejak itu semua tak lagi sama. Hal ini adalah semacam titik ketika “film benar-benar dimulai”, atau disebut juga sebagai *inciting incident* (Field,

2005, 129; McKee, 1997, 189; Gulino, 2014, 14; Batty, 2012; Yorke, 2013; D’Costa, 2013).

Beberapa istilah lain juga dipakai untuk merujuk elemen penting dalam film ini, antara lain: *the call to adventure* (Vogler, 2007, 10–11), *disturbance* (Aronson, 2001, 51), dan *catalyst* (Synder, 2005, 76–77). Seperti juga halnya dengan *inciting incident*, baik *the call to adventure*, *disturbance*, maupun *catalyst*, memiliki fungsi mendasar yang sama, yaitu sebagai penggerak cerita. Dalam konsep struktur tiga babak, *inciting incident* terdapat di babak satu, biasanya antara menit ke-10 dan ke-15 dalam film (Batty, 2012). “Biasanya” di sini perlu ditekankan, sebab nyatanya, *inciting incident* dapat muncul lebih awal atau juga lebih belakangan.

Bentuk *inciting incident* ada beberapa macam. Christopher Vogler, Robert McKee, John Yorke, Linda Aronson, Craig Batty, dan H. R. D’Costa, masing-masing telah menyumbangkan hasil penelusuran mereka. Hasil penemuan tersebut bila ditotal bisa mencapai puluhan jumlahnya. Tak perlu disebutkan semua, karena banyak yang ternyata sama, juga tanpa nama. Jika berbeda, beberapa tetap memiliki kemiripan sehingga bisa digabung dalam satu kategori saja. Berikut adalah bentuk-bentuk *inciting incident* yang sudah disaring, diolah sedemikian rupa, lalu— demi kemudahan segala urusan nantinya—diberi nama:

1. Malapetaka.
2. Bahaya di Depan Mata.
3. Kejatuhan Bulan.
4. Ambisi.
5. Tiada Pilihan Lain.
6. Sebuah Misi.
7. Jumpa Pertama.

Satu hal yang kemudian perlu dicermati adalah bahwa bentuk-bentuk *inciting incident* tersebut didapatkan melalui analisis terhadap film-film naratif konvensional saja. Untuk memaparkan apa

itu film naratif konvensional, kita dapat merujuk pada garis besar konsep struktur Hollywood klasik, yakni film yang mempunyai struktur tiga babak (awal, tengah, akhir), protagonis dengan tujuan yang jelas, pengurutan peristiwa yang linier-kronologis, kausalitas yang ketat, ruang dan waktu yang logis, serta diakhiri penutup berupa gambaran mengenai berhasil-tidaknya protagonis dalam mengejar tujuannya. Dengan hanya melalui analisis terhadap film-film naratif konvensional ketika menjabarkan bentuk-bentuk *inciting incident*, film-film di luar naratif konvensional seolah terlupakan.

Dalam analisis yang sudah ada, film-film dengan teknik bercerita yang kompleks tidak dilibatkan. Analisis tersebut mengesampingkan film-film *puzzle*. Mengapa demikian? Apa yang sekiranya akan terjadi bila telaah atas *inciting incident* pada film-film *puzzle* dengan struktur naratif yang kompleks juga dilakukan? Apakah bentuk-bentuk *inciting incident* pada film-film *puzzle* sama saja dengan yang terdapat dalam film-film konvensional? Akankah bentuk-bentuk baru akan kita temukan sehingga dapat memperkaya bentuk-bentuk *inciting incident* yang sudah ada? Demi menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, maka sejumlah film *puzzle* akan ditelusuri. Peristiwa penting yang terjadi pada protagonis, sebuah *scene* yang mengubah *status quo*, dan terutama yang berfungsi sebagai penggerak cerita, sebisa mungkin harus dicari.

### ***Inciting Incident* di Film-film *Puzzle*: Pembahasan**

Diskusi tentang film-film dengan struktur naratif yang kompleks mulai mengemuka sejak maraknya eksperimen yang dilakukan oleh sejumlah pembuat film dalam hal teknik bertutur yang tidak lagi terikat pada konvensi. Meski tanpa jaminan kepuasan, bahkan cenderung membuat penonton merasa terganggu dan kebingungan saat menonton, film-film dengan struktur naratif yang kompleks justru sukses secara komersial. Hal ini kemungkinan besar didasari oleh kejenuhan penonton pada teknik bercerita yang tradisional. Penonton butuh pengalaman baru.

Di samping itu, penggunaan cara bercerita yang kompleks dipandang sebagai respons atas kompleksitas dunia di era digital dengan kemunculan media baru semacam *online gaming* maupun *virtual reality*. Seperti yang kita ketahui, film merupakan media hiburan tradisional, seperti halnya televisi dan teater. Banyak yang menganggap banjirnya media baru sebagai ancaman. Maka, dengan memberi penonton pengalaman berbeda, teknik bertutur yang kompleks adalah upaya film dalam melindungi diri dari kepunahan.

Sebagai kelanjutan diskusi, sejumlah terminologi akan disematkan untuk melabeli film-film naratif kompleks. Hal ini terjadi lantaran tidak adanya konsensus tentang apakah kemunculannya sendiri disebut sebagai lahirnya jenis film baru—sebuah gerakan layaknya New Wave Prancis, ataukah hanya fenomena sesaat yang kemudian lenyap. Sebab lainnya adalah masing-masing penggagas memiliki pendekatan yang berbeda ketika menerapkan kriteria. Demikian pula dengan film-filmnya, yang meski serupa dalam kompleksitas, bervariasi dalam beberapa aspeknya.

Melalui *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Warren Buckland mendamaikan *Forking Path Narratives* (Bordwell), *Mind-Game Films* (Elsaesser), *Modular Narrative* (Cameron), *Mind-Tricking* (Klecker), *Multiple-Draft Film* (Branigan), dan *Database Narratives* (Kinder), dengan terminologi "*puzzle film*". Buckland juga mengajukan definisi sekaligus spesifikasi:

"film-film *puzzle* adalah yang non-linier, pengulangan waktu, atau menyuguhkan realitas spasial-temporal yang terfragmentasi; film-film yang mengaburkan batas antara berbagai tingkatan realitas, penuh dengan celah, tipu muslihat, struktur yang menyerupai labirin, ambiguitas, dan secara terang-terangan menampilkan begitu banyak kebetulan; dihuni karakter-karakter skizofrenia, lupa ingatan, sebagai narator yang tak bisa dipercaya, atau sudah mati namun tanpa disadari oleh penonton maupun dirinya sendiri" (Buckland, 2009, 6)

Meski demikian, di tempat lain Buckland menambahkan bahwa tidak semua spesifikasi yang disebutkan itu terdapat dalam setiap film-film *puzzle* (2014, 5). Kita pun menemukan film-film seperti: *Memento* (2000), *Mulholland Dr.* (2001), *Lost Highway* (1997), *The Game* (1997), *Time Code* (2000), *Being John Malkovich* (1999), *Fight Club* (1999), *21 Grams* (2003), *The Hours* (2002), *The Butterfly Effect* (2004), *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004), *Donnie Darko* (2001), *The Usual Suspects* (1995), atau *The Sixth Sense* (1999).

Pada dasarnya, melakukan telaah atas *inciting incident* dalam film-film *puzzle*—terlebih sampai menggali bentuk-bentuknya—merupakan sebuah upaya yang menggelikan. *Inciting incident* adalah salah satu elemen dalam formula naratif konvensional. Ia bagaikan bumbu dalam resep bila hendak mengolah cerita yang hampir pasti akan disukai oleh mayoritas penonton, supaya film bisa laris di pasaran. Seperti *template*, tidak mengherankan jika bentuk *inciting incident* seakan itu-itu saja.

Sebaliknya, film-film *puzzle* justru mengajak menolak konvensionalitas yang sudah mengakar kuat dalam struktur naratif. Film-film *puzzle* bersikeras mendobrak kaidah-kaidah yang termasuk di dalamnya *inciting incident*. Dengan demikian, apa yang dikerjakan oleh peneliti-peneliti terdahulu sudah benar. Tiada yang salah sedikit pun, mengingat buku-buku yang mereka tulis adalah panduan praktis membuat cerita dalam film konvensional. Film-film *puzzle* memang tidak perlu diikutsertakan dalam perbincangan tentang *inciting incident*.

Kemudian di sisi lain, bila melihat kompleksitas naratifnya, sungguh sulit menghindari pemikiran bahwa film-film *puzzle* sudah tidak lagi membutuhkan *inciting incident*. Alasannya sederhana, yakni kompleksitas naratif itu sendirilah yang menjabat sebagai penggerak cerita. Namun, jika kita tetap melakukannya, pemikiran yang tampaknya perkasa itu mulai bergetar. Anggapan bahwa *inciting incident* tidak akan ditemukan pada film-film *puzzle* mendadak berubah jadi lemah, sehingga mudah sekali untuk disanggah.

Berdasarkan analisis melalui catatan berupa *post-script* dari sejumlah film-film *puzzle*, ditemukan bahwa ada *scene-scene* yang bisa dipastikan sebagai *inciting incident*. *Scene-scene* tersebut didahului oleh *status quo*—kondisi tanpa gangguan berisi introduksi protagonis dan dunianya. Mereka terletak di babak satu pula, sebagaimana layaknya *inciting incident* berada. *Scene-scene* tersebut juga tidak sekadar menggerakkan cerita, tetapi bahkan mengambil bentuk seperti yang telah disebutkan sebelumnya—bentuk-bentuk yang biasa ada di film naratif konvensional, yang kemudian menjadi landasan teori bentuk *inciting incident*.

Film pertama yang akan dipertimbangkan adalah *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. Statusnya sebagai film *puzzle* tidak usah dipertanyakan lagi. Meski struktur naratifnya begitu rumit ibarat labirin yang menyesatkan, menentukan *inciting incident* dalam film ini rupanya mudah. Setelah diperkenalkan kepada Joel sang protagonis, yang hidupnya hampa, *inciting incident* Jumpa Pertama tampil (pada menit 05:00) dalam wujud perbincangannya dengan Clementine di atas kereta. Layaknya tipikal film-film “*boy meets girl*”, satu pertemuan menggerakkan cerita dan mengubah hidup protagonis.

Berikutnya, kita bisa melihat dua film yang menggunakan bentuk *inciting incident* Malapetaka, yakni *Mulholland Dr.* dan *The Sixth Sense*. Sebagian besar spesifikasi film *puzzle* ada pada *Mulholland Dr.*, di antaranya: mengaburkan batas antara berbagai tingkatan realitas dan secara terang-terangan menampilkan begitu banyak kebetulan. Protagonis film ini pun menderita amnesia—juga salah satu spesifikasi film *puzzle*—setelah mengalami kecelakaan mobil (menit 05:25). Sejak itu, kisah tentang pencarian diri dalam realitas yang lebih mirip mimpi pun dimulai.

Struktur naratif *The Sixth Sense* jelas-jelas linier dan cenderung seperti film konvensional. Namun, film arahan M. Night Shyamalan ini tetap masuk dalam kategori film *puzzle* karena penuh tipu muslihat, seperti tentang protagonisnya yang sudah mati namun tanpa disadari oleh penonton maupun dirinya sendiri. Film dibuka dengan Dr. Malcolm Crowe bersama istrinya tengah merayakan pemberian penghargaan dari

pemerintah atas jasanya di bidang psikologi anak. Pada *scene* berikutnya mereka di kamar, agak mabuk dan siap bercinta, lalu menyadari kaca jendela yang berserakan. Kemudian, Dr. Malcolm ditembak oleh bekas pasiennya, yang segera bunuh diri saat itu juga (menit 10:15). Peristiwa ini membuat hubungan Dr. Malcolm dan istrinya tak pernah lagi sama.

Sampai di sini terbukti bahwa alangkah keliru ketika mengesampingkan film-film *puzzle* saat mendiskusikan *inciting incident*. Mestinya, kita tetap berpegang pada anggapan bahwa *inciting incident* adalah elemen penting dalam film. Cerita harus bergerak akibat datangnya sebuah peristiwa yang mengubah *status quo* dan membuyarkan kedamaian dunia protagonis. *Inciting incident* perlu ada, bahkan dalam film-film *puzzle* sekalipun. Apabila bentuk-bentuk yang sudah ada tidak ditemukan, sebuah peristiwa mesti ditunjuk dengan melihat fungsinya terhadap cerita. Artinya, kemungkinan dijumpainya bentuk-bentuk baru *inciting incident* begitu luas terbuka.

Untuk melakukannya jelas sulit. Bukan cuma ketidakbiasaan naratifnya yang jadi sebab, melainkan beberapa film juga punya lebih dari satu plot yang semuanya dominan. Plot-plot itu pun didiami oleh masing-masing karakter berbeda, sehingga untuk menentukan mana plot utama yang sesungguhnya, atau siapakah protagonisnya, adalah perkara yang runyam. Sudah begitu masih ditambah lagi dengan ketiadaan *status quo* di awal hampir semua film *puzzle*. Maka, selain memakai fungsi *inciting incident* sebagai penggerak cerita, kita juga akan mempertimbangkan satu lagi fungsinya yang lain, yaitu untuk dengan seketiak merebut perhatian atau memancing ketertarikan penonton (Field, 2005, 130-131).

Dengan mempertimbangkan fungsi *inciting incident* sebagai perebut perhatian penonton pun tidak membuat segalanya berjalan mulus. Masing-masing penonton tentu punya kriteria tersendiri mengenai adegan-adegan semacam apa yang sekiranya sanggup merebut perhatian, atau memancing ketertarikan mereka. Dengan demikian, standar yang berlaku universal perlu ditetapkan, agar tidak asal tuding hingga analisis ini terkesan kelewat meraba-raba. Perhatian

penonton akan terpancing bila mendapati sesuatu yang ganjil, asing, maupun hal-hal yang tak lazim. Standar atau kriteria itulah yang digunakan untuk mengabsahkan beberapa temuan, seperti pada *Being John Malkovich* dan *The Butterfly Effect*.

*Scene* yang berfungsi sebagai penggerak cerita dalam *Being John Malkovich* adalah ketika Craig Schwartz, seorang *puppeteer*, melamar dan segera diterima bekerja di sebuah perusahaan (menit 12:10). Namun, karena tidak mengambil salah satu bentuk dari teori yang tersedia, *scene* itu belum bisa langsung ditunjuk sebagai *inciting incident*. Di sinilah fungsi sebagai perebut perhatian atau hal yang memancing ketertarikan penonton diperlukan. Selain menggerakkan cerita, penonton pun disuguhi keganjilan: perusahaan itu terletak di lantai 7 ½, untuk membuka pintu lift ke lantai itu harus menggunakan linggis, dan langit-langitnya pendek dan siapapun harus membungkuk saat berjalan. Dengan demikian, *scene* tersebut telah melayani kedua fungsi dan layak disebut sebagai *inciting incident*.

Sementara itu, urutan analisis *The Butterfly Effect* harus dibalik. Sesuatu yang ganjil, asing, maupun hal-hal yang tak lazim muncul beberapa kali sejak awal film. Evan sering tidak ingat apa yang telah ia lakukan: membuat gambar ayahnya sedang membunuh, dan menghunuskan pisau di dapur. Ia juga selalu pingsan setiap mengalami kejadian traumatis: jadi pemain video porno anak-anak, dicekik sampai hampir tewas oleh ayahnya sendiri, meledakkan petasan di kotak pos rumah orang, dan melihat anjingnya dibakar. *Scene-scene* itu terkesan hanyalah kumpulan informasi pengenalan protagonis, tidak seluruhnya menggerakkan cerita.

Dari semua peristiwa traumatis, yang paling tepat menjadi *inciting incident* adalah saat begitu tersadar, Evan sedang dicekik sampai hampir tewas oleh ayahnya sendiri (menit 10:18). Peristiwa itu menjadi titik peralihan dengan melompatnya waktu ke enam tahun kemudian. Dari situ, cerita bergulir ke peristiwa traumatis yang lebih besar: petasan yang meledak mencelakai orang lain, lalu setelah anjingnya dibakar, Evan pindah rumah—menandakan berakhirnya babak satu. Maka jelas sudah, *scene* itu merebut perhatian penonton dan juga menggerakkan cerita. Dicekik sampai

hampir tewas oleh ayah sendiri memang seperti mirip bentuk Malapetaka. Namun dengan adanya *blackout* yang dialami protagonis, *scene* ini tidak dapat digolongkan ke dalam bentuk-bentuk yang sudah ada.

*21 Grams* dan *The Hours* memiliki lebih dari satu plot yang semuanya dominan, dengan masing-masing karakter berbeda. Menentukan *inciting incident* dari kedua film ini tidak bisa dari satu peristiwa yang terjadi pada seorang protagonis, lantas mengubah dunianya sehingga cerita bergulir. Seluruh karakter utama dalam tiap plot berpotensi menjadi protagonis. Mereka punya tujuan dan harus menghadapi berbagai rintangan. Peristiwa yang menggerakkan cerita sekaligus memancing ketertarikan penonton juga harusnya bukan yang berupa—atau terdapat pada—sebuah *scene* dalam satu plot. Sebab tak ada plot yang lebih penting ketimbang yang lain. Semua setara perihalnya. Maka, *scene* itu mestilah yang spesifik, yang istimewa.

Menyuguhkan realitas spasial-temporal yang terfragmentasi, tiga plot dalam *21 Grams* yang bergulir sejak film dimulai sempat membuat penonton kebingungan. Polanya sukar sekali dicerna. Selain urutannya tidak kronologis, tiap plot juga berdiri sendiri-sendiri. Problem yang dijumpai karakter-karakter dalam plot yang berbeda tersebut pun tampak tidak memiliki keterkaitan satu sama lain: Cristina yang kembali ke ketergantungan narkotik setelah sempat sembuh sejak berkeluarga, Paul yang hidupnya tinggal sebulan lagi karena masalah jantung sedangkan istrinya ingin mereka memiliki anak, dan mantan narapidana bernama Jack dengan temperamen yang tinggi di balik sikap religiusnya.

Akan tetapi, sebuah *scene* kemudian muncul dan menjadi titik terang, serta memberi jalan keluar. Walau masih samar, pola mulai sedikit terbaca. Pada *scene* inilah pertama kalinya ketiga karakter berada dalam ruang dan waktu yang sama setelah sekian lama bersimpangan. Plot yang tadinya tercerai-berai mendadak menyatu, meski hanya sekejap saja karena pada *scene* berikutnya, ketiganya berjauhan lagi. *Scene* ini menjadi istimewa dengan berkumpulnya ketiga protagonis dalam sebuah peristiwa yang menggerakkan cerita. *Scene* yang dimaksud adalah ketika Paul

terluka parah, dan Cristina meminta Jack untuk segera membawanya ke rumah sakit (menit 14:03).

Perhatian penonton pun berfokus pada *scene* itu, karena keganjilan yang dihasilkan ketika ketiga protagonis tiba-tiba ada dalam satu ruang dan waktu. Secara kronologis dan berdasarkan hukum kausalitas, *scene* itu pun seharusnya berada di belakang, dan hal itu seolah memaku penonton untuk tetap duduk di tempatnya, membuahkannya tanya dan rasa ingin tahu. Lalu, apakah *scene* itu mengambil bentuk *inciting incident* dari film-film konvensional? Tentuk tidak. Boleh saja diragukan bahwa jika salah satu protagonis, ini adalah bentuk Malapetaka. Namun, *scene* itu seharusnya berada di belakang, atau menjelang akhir film andai urutannya kronologis. Dengan kata lain, ia menjadi akibat. Maka, ini adalah sebuah bentuk baru, karena menurut hukum kausalitas, semua bentuk *inciting incident* yang sudah ada—termasuk Malapetaka—merupakan sebab.

Dalam film *The Hours* juga terdapat tiga plot: Virginia Woolf di Inggris tahun 1923 (plot A), Laura Brown di Los Angeles tahun 1951 (plot B), dan Clarissa Vaughan di New York tahun 2001 (plot C). Berbeda dengan *21 Grams*, ketiga plot dalam *The Hours* mengalir berurutan. Meski terfragmentasi, polanya begitu jelas: A1-B1-C1-A2-B2-C2-A3-B3-C3, dan seterusnya. Menentukan *inciting incident* dalam film ini mestinya lebih mudah, atau setidaknya bisa dengan metode yang sama, yakni dengan menunjuk satu *scene* yang mempertemukan ketiga plotnya. Namun, kenyataan yang ditemui justru sebaliknya. Tidak ada satu *scene* istimewa yang menggabungkan ketiga protagonis dalam ruang dan waktu yang sama, seperti yang menghubungkan ketiga plot dalam *21 Grams*.

Meski demikian, *inciting incident* dalam film ini tetap akan ditentukan dari sesuatu yang menghubungkan ketiga plot beserta karakter-karakternya tersebut. Satu-satunya hal yang menghubungkan ketiga plot film *The Hours* adalah novel berjudul *Mrs Dalloway*—tepatnya kalimat pertama novel itu. Maka, bukan berupa aksi, melainkan dialog yang diucapkan oleh ketiga protagonis, dan istimewanya, hal ini terdapat dalam tiga *scene* berurutan: Virginia

menulis sambil berucap, “*Mrs Dalloway said she would buy the flowers herself*” (menit 10:45), Laura membaca novel *Mrs Dalloway* sambil melafalkan, “*Mrs Dalloway said she would buy the flowers herself*” (menit 10:53), dan Clarissa berseru pada pasangannya, “*Sally, I think I’ll buy the flowers myself*” (menit 11:00).

Ketiga *scene* itu makin memperjelas pola yang sejak awal sudah dimengerti penonton, bahwa ketiga plotnya terkait oleh sebuah novel. Dari sana, ketiga karakter mulai berkonflik dalam ruang dan waktunya masing-masing. *Inciting incident* ini merupakan sebuah bentuk yang baru. Ditemukannya penggerak cerita dalam wujud tiga *scene* seperti pada *The Hours* ini kian menegaskan bahwa ragam kompleksitas struktur naratif akan melahirkan segala kemungkinan bentuk baru *inciting incident*.

## Bentuk-bentuk Tanpa Nama: Kesimpulan

Dari analisis terhadap sejumlah film *puzzle* di atas telah ditemukan bentuk-bentuk baru *inciting incident*. Bentuk-bentuk itu unik dan hampir bisa dipastikan tidak pernah dijumpai dalam film-film konvensional sehingga layak menjadi pengetahuan. Bentuk-bentuk *inciting incident* tidak lagi hanya itu-itu saja. Namun sayangnya, bentuk-bentuk baru *inciting incident* tersebut belum bisa dinamai agar sah sebagai sebuah teori. Sebab setiap bentuk baru yang ditemukan hanya ada satu dan masing-masing berbeda dengan lainnya. Sementara, untuk memberi nama tentunya butuh beberapa bentuk lagi yang serupa—atau paling tidak punya kemiripan—sebagai syaratnya.

Mungkin juga bentuk-bentuk baru itu tidak ada yang bisa diberi nama, karena bentuk yang serupa tidak kita jumpai lagi di film-film lain manapun. Hal itu sangat mungkin terjadi, ketiak kompleksitas naratif sebuah film yang tanpa batas dan tak mengenal konvensi, kemudian membuahkan suatu bentuk *inciting incident* yang tidak ada kesamaannya antara satu dengan yang lain. Lihat saja kasus *The Hours*—ketika *inciting incident* film lain biasanya berupa satu *scene*, film itu justru memperlihatkan tiga *scene* yang

berurutan untuk menghubungkan ketiga plot dan karakternya. Bukan mustahil bentuk-bentuk lain akan menjelma, namun tanpa nama.

Bagaimanapun juga, analisis lebih lanjut perlu dilakukan. Pencarian bentuk-bentuk baru *inciting incident* tidak boleh berhenti hanya sampai di sini. Selain beberapa film yang sudah disinggung namun belum sempat dikaji, seperti *Memento* atau *Donnie Darko*, masih ada beberapa film *puzzle* lain yang juga berasal dari Hollywood, antara lain *Inception* (2010) dan *Arrival* (2016). Banyak juga film-film *puzzle* dari Eropa, seperti *Run Lola Run* (1998) atau *Irreversible* (2002), atau dari Asia, seperti *Infernal Affairs* (2002) dan *Oldboy* (2003), yang dapat ditelaah untuk menemukan bentuk baru dari *inciting incident*.



## Daftar Pustaka

- Aronson, Linda. *The 21st Century Screenplay*. Crows Nest: Allen & Unwin. 2010.
- Batty, Craig. *Movies That Moves Us; Screenwriting and the Power of the Protagonist's Journey*. New York: Palgrave Macmillan. 2011.
- Batty, Craig. *Screenplay; How to Write and Sell Them*. Harpenden: Kamera Books. 2012.
- Bordwell, David & Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press. 2001.
- Buckland, Warren. *Hollywood Puzzle Film*. New York: Roudledge. 2014.
- Buckland, Warren. *Puzzle Films; Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. West Sussex: Blackwell. 2009.
- Cameron, Allan. *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. New York: Palgrave Macmillan. 2008.
- D'Costa, H.R. *Inciting Incident; How to Begin Your Screenplay and Engage Audiences Right Away*. Kindle Edition. 2013.
- Field, Syd. *Screenplay; The Foundation of Screenwriting*. New York: Bantam Dell. 2005.
- Gulino, Paul Joseph. *Screenwriting; The Sequence Approach*. London: Continuum. 2004.
- McKee, Robert. *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. New York: Harper-Collins. 1997.
- Snyder, Blake. *Save The Cat!; The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*. California: Michael Wiese. 2005.
- Vogler, Christopher. *The Writer's Journey; Mythic Structure for Writers*. California: Michael Wiese. 2007.
- Yorke, John. *Into The Woods; A Five-Act Journey into Story*. New York: Penguin Books. 2013.