

BAB IV

KONSEP KARYA

A. Konsep Estetik

Skenario FTV *2 in 1* mengangkat konsep penggunaan sudut pandang orang ketiga sebagai media penceritaan untuk menampilkan tiga dimensi tokoh dalam cerita. Hal tersebut bertujuan agar penonton atau pembaca dapat melihat berbagai persoalan dalam *2 in 1* melalui beberapa sudut pandang dari tokoh-tokoh yang berbeda. Penonton atau pembaca dibebaskan dalam memilih perspektif atau sudut pandang tokoh manapun yang dikehendaki dalam menginterpretasikan cerita. Baik karakter, maupun fenomena sosial yang diangkat dalam film ini.

Karakter memegang peranan penting dalam sebuah cerita. Jika Fred Suban mengemukakan bahwa karakter merupakan salah satu dari empat elemen penting dalam sebuah cerita, secara ekstrim Martie Cook mengatakan, “*without doubt, the most important component of any story is the characters*”.¹ Pendapat tersebut dapat dipahami karena karakter berfungsi menjalankan cerita. Karakterisasi tokoh menjadi katalisator yang ampuh untuk membenturkan antara tokoh dan tujuan yang ingin dicapai sehingga terjadi konflik.

Umumnya penonton selalu dibuat untuk berpihak pada tokoh utama, tetapi pada skenario FTV ini, keberpihakan tersebut dibebaskan kepada penonton. Untuk dapat memperebutkan tempat di hati penonton, setiap tokoh harus memiliki karakteristik yang diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik perhatian penonton. Tanpa adanya karakterisasi yang menarik, penonton tidak akan peduli dengan jalannya cerita dan berarti karya tersebut telah gagal karena karakter merupakan sarana yang akan membawa penonton ke dalam perjalanan emosi tokoh. Penciptaan kedalaman karakter agar lebih ‘hidup’ dibutuhkan tiga dimensi tokoh yaitu dimensi fisik, fisiologi, dan sosiologi selain itu *backstory* juga merupakan faktor penting yang membentuk kepribadian karakter.

¹ Martie Cook, *Write to TV Out of Your Head and onto the Screen* (Oxford, 2007), hal. 163

Tujuan dari pembebasan keberpihakan tersebut adalah menghilangkan pengkotak-kotakan terhadap positif dan negatif, baik atau buruk, hitam atau putih dan jahat atau baik. Melalui perbedaan-perbedaan sudut pandang tokoh yang dimunculkan penonton dapat memahami bahwa setiap persoalan tidak bisa dipandang melalui satu perspektif tunggal. Salah satu cara untuk memperlihatkan fenomena dan karakter dari berbagai perspektif adalah dengan menggunakan sudut pandang. Sudut pandang dalam skenario "2 in 1" digunakan dalam pada tiga hal yang berbeda.

Pertama, sudut pandang yaitu perspektif, cara pandang atau pola pikir yang digunakan untuk oleh seorang tokoh untuk menilai sebuah permasalahan. Misalnya memandang kata 'pahlawan' dari sudut pandang rakyat yang terjajah maka rakyat akan menyebut sosok tersebut sebagai pahlawan. Sebaliknya jika kata 'pahlawan' dipandang dari sudut pandang penjajah maka penjajah akan mendefinisikan sosok tersebut sebagai penghianat. Sudut pandang tokoh inilah yang nantinya memicu timbulnya perbedaan penilaian terhadap karakter dalam "2 in 1".

Kedua, penggunaan sudut pandang dalam istilah sastra. Skenario yang merupakan bentuk tertulis dari sebuah rancangan menggunakan sudut pandang dalam karya sastra untuk mengawasi dan mengendalikan bentuk yang akan diperoleh novel sekaligus menetapkan daerah-daerah yang diutamakan, sifat, kekuatan, dan keterbatasannya.² Sudut pandang atau perspektif tokoh dalam skenario "2 in 1" dituangkan melalui penggunaan sudut pandang orang ketiga dalam teknik penulisannya. Sudut pandang orang ketiga menggunakan kata ganti orang ketiga 'dia' dan 'mereka' untuk menyebut para tokoh di dalamnya untuk memberikan batasan bahwa pencerita hanya sebagai penutur yang tidak terlibat secara langsung dengan peristiwa yang terjadi. Selain fungsinya sebagai rancangan yang merefleksikan petunjuk visual yang akan dibuat, skenario juga

² Joseph M. Boggs, *Cara Menilai Sebuah Film*, terj. Asrul Sani (Jakarta, 1992), hal. 225

dapat menjadi karya tekstual yang mandiri dan tidak sekedar sebagai penghubung dalam rancangan film.³

Skenario sebagai karya tekstual mandiri tidak dapat disandingkan dengan karya sastra yang lain karena bagaimanapun juga skenario memiliki kepentingan dan tujuan yang berbeda dengan pembuatan novel, misalnya. Skenario memiliki kepentingan sebagai penunjang produksi film. Berbeda dengan skenario, novel memiliki kepentingan untuk dibaca saja. Kesamaannya adalah keduanya sama-sama menggunakan tulisan sebagai media yang membuat pembaca mampu tergerak emosinya. Skenario sebagai karya sastra diperkuat oleh pernyataan John Gassner, “skenario film bukan hanya bisa disadari sebagai bentuk sastra yang baru, namun sebagai bentuk sangat penting yang mempunyai otonomnya sendiri.”⁴

Ketiga, sudut pandang yang mengarah kepada istilah sinematografi yang berbeda dari penggunaan dalam istilah sastra. Salah satu perbedaannya adalah sudut pandang sinematik tidak memerlukan konsistensi karena konsistensi sudut pandang terasa menjemukan dan terbatas sekali untuk dapat berkomunikasi secara efektif.⁵ Sudut pandang sinematik berbicara tentang bagaimana dan dimana mata kamera melihat atau mengambil bagian dalam kejadian tersebut. Penempatan tersebut sangat relatif dengan kebutuhan skenario dan secara detail masuk ke dalam wilayah penyutradaraan dan sinematografi.

B. Disain Program

- a. Kategori program : cerita
- b. Jenis televisi : Televisi swasta, berlangganan maupun komunitas yang tidak menyediakan jeda iklan ditengah tayangan (jeda iklan

³ Seno Gumira Ajidarma, *Layar Kata* (Yogyakarta, 2000), hal. 9

⁴ John Gassner and Dudley Nichols, *Twenty Best Film Plays*, eds. (New York, 1943) dikutip oleh Douglas Garret Winston, *Screenplay as Literature* (London, 1973), hal. 13, dikutip oleh Ajidarma, *op.cit.*, hal. 10

⁵ M. Boggs, *op.cit.*, hal. 117

diletakkan di awal dan akhir tayangan saja).

- c. Judul : *2 in 1*
- d. Format program : film televisi (FTV)
- e. Tema : seorang aktivis perempuan yang terjebak konflik dengan seorang transeksual
- f. Gaya penyajian : tidak terikat waktu (*timeless*)
- g. Target audiens : dewasa
- h. Durasi : 120 menit (90 menit program + *commercial break*)
- i. Rekomendasi jam tayang : 21.00 WIB
- j. Kategori Produksi : non studio
- k. Premis : setiap individu selalu memiliki sisi hitam dan putih

C. Disain Produksi

- a. Tema : seorang aktivis perempuan yang terjebak konflik dengan seorang transeksual
- b. Judul : *2 in 1*
Judul *2 in 1* digunakan untuk memberikan bahwa setiap individu selalu memiliki dua sisi yang berbeda yaitu hitam dan putih dalam dirinya. *2 in 1* juga memberikan gambaran tentang salah seorang tokoh yang mengalami transformasi seksual dari seorang laki-laki menjadi perempuan.
- c. Sinopsis :

Yoni seorang aktivis perempuan yang tinggal serumah dengan kekasihnya, Lingga. Lara adalah seorang perempuan korban pelecehan seksual yang dilindungi oleh Yoni dan ditampung di rumahnya. Lara dan

Lingga menjadi dekat kemudian keduanya meninggalkan Yoni. Yoni yang patah hati berusaha mencari keberadaan Lingga dan mencari tahu siapa Lara sebenarnya dengan bantuan Agni, sahabat Yoni. Ternyata Lara adalah seorang teman lama Yoni yang semula laki-laki bernama Aral. Penyamaran Aral sebagai Lara tersebut ternyata di dalangi Agni. Agni merencanakan penyamaran tersebut karena sering kesal dengan sikap Yoni yang egois, tapi selalu lebih unggul dari pada Agni. Dia juga merasa orang yang paling bertanggung jawab atas apa yang terjadi pada Aral adalah Yoni. Agni berpikir Aral mengubah dirinya menjadi perempuan karena terobsesi pada Yoni.

Akhirnya, Yoni berhasil menemukan Lingga. Meski telah dibujuk oleh Yoni, Lingga tetap memilih pergi bersama Lara. Namun ternyata Lingga hanya memanfaatkan Lara untuk dijadikan sebagai korban perdagangan perempuan. Sejak saat itu hubungan persahabatan Yoni dan Agni pun menjadi renggang.

D. Konsep Teknik

Teknis pengolahan skenario yang dilakukan berdasarkan kerangka konsep di atas adalah sebagai berikut:

1. Plot (alur)

Plot yang digunakan dalam perwujudan skenario *2 in 1* adalah plot campuran dan plot bercabang. Plot campuran menekankan cara bertutur pada kronologi waktu yang memadukan antara plot maju dan plot mundur. Plot bercabang menitikberatkan pada bagaimana konflik dalam skenario tersebut terjadi tidak hanya pada tokoh utama namun juga tokoh-tokoh pendukung cerita.

Pada awal cerita, penceritaan terpusat pada aktifitas, masa lalu dan pikiran-pikiran tokoh utama yang mewakili sudut pandang tokoh tersebut. Alur utama yang digunakan adalah alur maju dengan konflik utama seputar tokoh utama, Yoni, hingga pada satu titik ketika Lara, Agni, dan tokoh pendukung lainnya

bercerita kepada Yoni, dengan memaparkan peristiwa-peristiwa yang mereka alami pada masa lalu melalui sudut pandang mereka. Peristiwa masa lalu tersebut diceritakan melalui *flashback* yang bergerak mundur dari kronologi alur utama. Melalui alur mundur ini dikisahkan tentang konflik-konflik yang dialami Lara, Aral, dan tokoh-tokoh pendukung lainnya yang mendukung terjadinya konflik utama dan alur utama yang terjadi di sekitar tokoh utama, Yoni.

Segala sesuatu yang terjadi pada masa lalu memberikan kontribusi secara langsung terhadap karakter di masa sekarang.⁶ Penuturan peristiwa masa lalu melalui sudut pandang tokoh yang berbeda inilah yang kemudian akan mengungkapkan sisi lain dari karakter Yoni. Penuturan peristiwa masa lalu tersebut dilakukan melalui dialog maupun *flashback* peristiwa. *Flashback* menjadi pengantar untuk memvisualisasikan peristiwa dari sudut pandang orang ketiga. Pengadeganan dalam *flashback* memberikan banyak informasi tentang karakter tokoh utama yang dituangkan melalui dialog, seting, reaksi antar tokoh, dan lain sebagainya. Melalui *flashback* ini pula dapat diketahui karakter Yoni dari sudut pandang Agni, Lara, dan tokoh-tokoh pendukung lainnya.

2. Konflik

Konflik utama pada skenario *2 in 1* adalah kebaikan hati Yoni yang kemudian justru menjadi malapetaka bagi dirinya. Yoni yang melindungi Lara di rumahnya justru membuat Lingga, kekasih Yoni, meninggalkannya. Lara ternyata adalah seseorang dari masa lalu Yoni yang dulunya laki-laki bernama Aral.

Konflik diawali dengan pertentangan Agni dan Lingga yang menolak Yoni ikut terlibat lebih jauh dengan masalah pribadi Lara. Konflik terus berlanjut hingga Yoni mengetahui bahwa Lingga menghilang bersama Lara. Proses pencarian keberadaan Lingga dan Lara membawa Yoni menemukan sisi-sisi lain pandangan orang terhadap dirinya dan karakteristik orang-orang disekitarnya yang ternyata berbeda dari apa yang dia bayangkan. Yoni menemukan kenyataan bahwa ternyata Lara adalah Aral, seseorang dari masa lalunya, dan dalang dibalik

⁶ Cook, *op.cit.*, hal. 164

peristiwa tersebut adalah sahabatnya sendiri yaitu Agni yang kesal dengan sikap Yoni.

3. Struktur

Penulisan skenario *2 in 1* menggunakan struktur bertutur dramatik tiga babak. Pembababakan bertujuan untuk memudahkan konstruksi dramatik sehingga tangga dramatiknya tercapai dengan maksimal. Pembababkannya dibagi sebagai berikut :

- I. Babak satu, diperkenalkan tokoh utamanya yaitu Yoni dengan berbagai kesibukannya. Selain tokoh utama diperkenalkan juga tokoh pendukung utama yaitu Agni dan Lingga. Agni adalah sahabat Yoni sedangkan Lingga adalah kekasih Yoni yang tinggal serumah dengan Yoni. Kemudian ditunjukkan konflik apa yang akan terjadi dalam skenario *2 in 1* yaitu dengan dimunculkannya tokoh Lara. Lara mencari perlindungan dari Yoni atas kasus pelecehan seksual yang dialaminya. Agni dan Lingga sama-sama menolak keputusan Yoni untuk ikut campur dengan permasalahan tersebut, tetapi Yoni berkeras hati untuk tetap membantu Lara dengan memberinya perlindungan di rumahnya.
- II. Babak dua, terjadi penggawatan masalah hingga klimaks. Kesibukan Yoni di luar rumah menjadi pemicu masalah pertengkarnya dengan Lingga. Lara yang lebih sering berada di rumah menjadi dekat dengan Lingga hingga suatu hari Yoni pergi selama beberapa waktu meninggalkan Lingga dan Lara di rumah tanpa menghubungi mereka sama sekali. Saat kembali ke rumah Yoni baru mengetahui ternyata Lingga dan Lara telah pergi. Kesedihan Yoni berbuntut panjang. Proses pencariannya untuk menemukan Lingga terhambat karena Lingga telah *resign* dari kantornya. Agni yang membangkitkan semangat Yoni mengajak Yoni untuk menghadiri reuni SMA yang justru menambah rumit masalah. Di acara tersebut Yoni dan Agni bertemu teman-teman mereka semasa SMA dan

mengurai kisah masa lalu mereka. Melalui cerita-cerita itu sisi lain dari karakter Yoni terungkap. Klimaksnya adalah ketika Yoni juga mulai mengingat sosok Aral dan menghubung-hubungkan kesamaan karakternya dengan Lara.

III. Babak tiga, menceritakan akhir konflik yang terjadi. Diliputi rasa penasaran Yoni pergi ke rumah Aral untuk menemui ibu Aral untuk mencari kepastian apakah Aral adalah Lara. Keterangan yang diperoleh Yoni melalui ibu Aral dapat disimpulkan bahwa Lara memang Aral dan Agni telah lama mengetahui tentang kejadian tersebut. Kemarahan Yoni yang begitu besar karena merasa dikhianati kemudian membawanya menemui Agni. Agni yang tidak dapat menghindar dari tuduhan Yoni kemudian mengakui bahwa penyamaran Lara memang rencananya. Agni juga menceritakan motifasinya. Sisi lain karakter Yoni kembali terkuak melalui cerita Agni. Yoni berhasil menemukan Lara dan Lara mengakui segalanya. Saat Yoni sedang bicara dengan Lara tiba-tiba Lingga muncul. Yoni berusaha membujuk dan menjelaskan peristiwa yang terjadi namun Lingga tidak mau mendengar. Lingga terlanjur kecewa dan sakit hati karena merasa perasaannya dilukai oleh Yoni yang ternyata seorang lesbian. Lingga mengajak Lara pergi meninggalkan Yoni yang terpuruk sendirian. Beberapa waktu kemudian Yoni mendengar kabar mengejutkan bahwa Lingga ditangkap karena kasus penyelundupan imigran gelap dan salah satu korbannya adalah Lara.

4. Karakter

Karakter yang meliputi tiga dimensi tokoh dalam skenario *2 in 1* ditampilkan melalui sudut pandang orang ketiga. Konsep tersebut akan diterapkan dalam skenario untuk menampilkan tiga dimensi tokoh Yoni dan Aral atau Lara sebagai berikut :

a. Sudut pandang tokoh

Sudut pandang tokoh mewakili apa yang dipahami, diketahui dan dilihat tokoh dalam sebuah peristiwa. Melalui sudut pandang dapat diketahui bagaimana karakteristik seorang tokoh dalam bersikap dan menempatkan diri untuk menghadapi berbagai persoalan. Sudut pandang tokoh juga merefleksikan karakteristik dari tokoh tersebut termasuk bagaimana dia bertindak dan berperilaku. Kontradiksi sudut pandang antar tokoh ditampilkan melalui bagaimana para tokoh bersikap untuk menghadapi berbagai persoalan, reaksi antar tokoh, dialog dan bagaimana seorang tokoh menempatkan diri dalam menuturkan sebuah peristiwa (*flashback*). *Flashback* yang dituturkan melalui sudut pandang seorang tokoh dalam cerita mengandung unsur-unsur dialog, seting, properti, *action eksternal*, *side action*, dan penampilan.

b. Sudut pandang sinematografi

Konsep sudut pandang orang ketiga selain diwujudkan dalam karakteristik tokoh juga diterapkan dalam teknik sinematik agar keduanya dapat saling berkesinambungan dan memiliki korelasi yang logis bagaimana sudut pandang sinematiknya diambil. Sudut pandang sinematik berbicara tentang apa yang akan tampak pada layar termasuk di dalamnya bagaimana sudut pandang para tokoh dapat tervisualisasikan. Sudut pandang sinematik mengutamakan kesinambungan dan keterpaduan sehingga sudut pandang yang berpindah-pindah tidak menjadi masalah selama sudut pandang tersebut masuk akal secara visual.⁷

Sebagian besar adegan-adegan dalam skenario *2 in 1* diarahkan untuk melakukan pengambilan gambar dengan menggunakan *angle* kamera objektif. *Angle* tersebut menempatkan kamera sebagai ‘mata yang mencuri pandang’ atau pengamat yang menyaksikan peristiwa tanpa terlibat secara langsung dalam peristiwa sedangkan para tokoh tidak pernah menyadari keberadaan kamera. Namun demikian terdapat pula beberapa *scene* yang mengarahkan sutradara untuk melakukan pengambilan gambar dengan *angle* subjektif ketika tokoh dalam skenario menyadari keberadaan kamera, menghadap dan berbicara langsung kepada penonton melalui kamera. Kamera dalam *angle* subyektif skenario ini

⁷ M.Boggs, *op.cit.*, hal. 117

diletakkan sebagai mata salah satu tokoh dalam cerita dan bukan mata pencerita atau penonton. Sedangkan pengambilan gambar dengan menggunakan *angle* kamera *point of view* digunakan untuk melibatkan penonton agar lebih dekat dengan peristiwa yang terjadi.

Penggunaan *angle* kamera dalam skenario “2 in 1” sebisa mungkin menghindari instruksi teknik secara langsung namun lebih menekankan pada penggambaran *shot* yang dibutuhkan secara deskriptif. Penggambaran deskripsi visual tersebut diletakkan pada *stage direction* dan *personal direction* untuk memberikan batasan dan arahan gerak cerita. Misalnya instruksi teknis pengambilan *point of view* dalam skenario tidak dituliskan secara langsung ‘*point of view* meja’ namun ‘dia melihat kearah meja’. Penggunaan *angle* kamera juga berlaku saat *flashback*, mata kamera yang mewakili mata pengisah masuk kedalam peristiwa yang terjadi dan menempatkan diri sebagai saksi yang melihat peristiwa yang dituturkan salah satu tokoh. Cara tersebut digunakan untuk memberikan ruang intepretasi kepada sutradara dan penata kamera sekaligus memudahkan pembaca skenario non kru produksi untuk terlibat secara emosional dalam cerita tanpa terganggu oleh instruksi-instruksi teknis yang tidak dibutuhkan. Hal ini terkait dengan tujuan pembuatan skenario “2 in 1” sebagai karya tekstual yang mandiri.

c. Sudut pandang dalam karya sastra

Sudut pandang orang ketiga dalam istilah karya sastra diterapkan dalam teknik penulisan skenario 2 in 1. Melalui teknik penulisan tersebut sudut pandang tokoh maupun sudut pandang sinematografi direfleksikan dalam deskripsi visual. Sudut pandang orang ketiga menempatkan pengisah sebagai mata yang menuntun penonton atau pembaca dalam menyaksikan peristiwa-peristiwa yang terjadi. Pengisah berada dalam posisi serba tahu termasuk pikiran-pikiran dan masa lalu tokoh utama.⁸

⁸ M.Boggs, *op.cit.*, hal. 226

Teknik penulisan untuk mewujudkan sudut pandang orang ketiga dalam sebuah skenario diterapkan dalam cara penulis skenario menempatkan tokoh-tokoh dalam skenarionya. Penulis skenario adalah orang pertama dan para tokoh dalam skenario adalah orang ketiga namun penulis skenario hanya berperan sebagai pengisah serba tahu yang tidak mengambil bagian atau berkontribusi terhadap jalan cerita. Pengisah berada di sekitar tokoh utama untuk menggambarkan tiga dimensi tokoh melalui sudut pandang tokoh utama. Kemudian pengisah masuk ke dalam pikiran tokoh pendukung dan menjadi saksi saat tokoh-tokoh tersebut bercerita melalui sudut pandangnya (*flashback*). Dengan demikian untuk menuliskan runtutan peristiwa yang dilakukan para tokoh, subjek ditulis dengan nama atau kata ganti orang ketiga seperti dia dan mereka.

Skenario *2 in 1* meski secara teknik penulisan menggunakan teknik penulisan sastra namun fungsinya sebagai panduan produksi tetap yang utama sehingga terdapat format-format dan kaidah penulisan skenario yang tidak dapat dikesampingkan. Keseluruhan format penulisan skenario *2 in 1* mengacu pada buku *The Complete Guide to Standard Script Formats Part I (Screenplay)* yang disusun dan ditulis oleh Hillis R. Cole, Jr. & Judith H. Haag.