

**PENGUNAAN KARAKTER *SIDEKICK*
UNTUK MENURUNKAN TENSI DRAMATIK
DALAM PENULISAN SKENARIO FILM “CINTA ANDY”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh

Dwiki Arif G. S
NIM : 1410697032

**JURUSAN TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2021

**PENGUNAAN KARAKTER *SIDEKICK*
UNTUK MENURUNKAN TENSI DRAMATIK
DALAM PENULISAN SKENARIO FILM “CINTA ANDY”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh

Dwiki Arif G. S
NIM : 1410697032

**JURUSAN TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2021

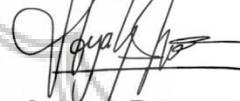
LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

PENGUNAAN KARAKTER *SIDEKICK* UNTUK MENURUNKAN TENSI DRAMATIK DALAM PENULISAN SKENARIO FILM “CINTA ANDY”

diajukan oleh **Dwiki Arif G. S.**, NIM 1410697032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal **16 Juni 2021** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



Dyah Arum Retnowati, M.Sn
NIDN 0030047102

Pembimbing II/Anggota Penguji



Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I
NIDN 0023017613

Cognate/Penguji Ahli



Endang Mulyaningsih, S.IP.,M.Hum.
NIDN 0009026906

Ketua Program Studi Film dan Televisi



Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi



Lilik Kustanto, S.Sn., M.A
NIP 19740313 200012 1 001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Iryandi, M.Sn.
NIP 19771127200312 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dwiki Arif Gagah Satria
NIM : 1910697032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul Penggunaan karakter Sidekick untuk menurunkan tensi adegan dalam Penulisan Skenario Film "Cinta Andy" untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 9-06-2021
Yang Menyatakan,



Nama Dwiki Arif
NIM 1910697032

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dwiki Arif Gagah Satria
NIM : 141 069 7032
Judul Skripsi : Penggunaan konsep ter sidik kick ~~dalam~~ untuk
menentukan konsepsi Adegan dalam penulisan
skenario film "Cinta Andy"

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 7-06-2021.....
Yang Menyatakan,



Nama Dwiki Arif
NIM 1410697032

Skripsi Penciptaan Seni ini saya persembahkan untuk kedua orang tua.

Bapak dan Ibu yang selalu menemani dalam hidup.

Dan untuk orang-orang lainnya yang telah membantu dalam proses penulisan



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-nya sehingga Tugas Akhir Karya penciptaan seni ini berjalan dengan baik. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan mampu menambah wawasan kepada semua pembaca. Tugas Akhir Karya penciptaan seni ini tidak akan berjalan seperti ini tanpa bantuan dari pihak lain. Oleh karena itu, penulis dengan rasa hormat menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT.
2. Kedua orang tua yang selalu mendukung tanpa henti
3. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn, Selaku Dekan
4. Bapak Lilik Kustanto, S.Sn, M.A, Selaku Ketua Jurusan
5. Bapak Latief Rakhman Hakim, M.Sn, Selaku Ketua Program Studi
6. Bu Dyah Arum Retnowati, M.sn, selaku Dosen pembimbing I dan dosen wali
7. Bu Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I, selaku Dosen Pembimbing II
8. Lailatul Isnaiyah, yang selalu mendampingi dan menyemangati
9. Lutfi Kukuh P, yang sudah meminjami laptopnya
10. Teman-Teman Jurusan Televisi & Film Angkatan 2014 yang menemani selama berkuliah
11. Dan semua orang yang menemani selama hidup

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir ini, Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan. Semoga Tugas Akhir ini akan bermanfaat bagi orang lain.

Yogyakarta, 9 Juni 2021

Dwiki Arif Gagah Satria

DAFTAR ISI

<u>HALAMAN JUDUL.....</u>	<u>i</u>
<u>HALAMAN PENGESAHAN.....</u>	<u>ii</u>
<u>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</u>	<u>iii</u>
<u>HALAMAN PERNYATAAN</u>	<u>iv</u>
<u>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</u>	<u>v</u>
<u>KATA PENGANTAR</u>	<u>vi</u>
<u>DAFTAR ISI.....</u>	<u>vii</u>
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	<u>ix</u>
<u>ABSTRAK.....</u>	<u>x</u>
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. <u>Latar Belakang Penciptaan.....</u>	<u>1</u>
B. <u>Ide Penciptaan</u>	<u>4</u>
C. <u>Tujuan dan manfaat.....</u>	<u>6</u>
D. <u>Tinjauan Karya.....</u>	<u>6</u>
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS OBJEK	
A. <u>Objek penciptaan.....</u>	<u>14</u>
B. <u>Analisis Objek.....</u>	<u>18</u>
BAB III LANDASAN TEORI	
A. <u>Film</u>	<u>20</u>
B. <u>Skenario.....</u>	<u>21</u>
C. <u>Plot</u>	<u>22</u>
D. <u>Konflik</u>	<u>24</u>
E. <u>Karakter <i>Sidekick</i></u>	<u>25</u>
F. <u>Karakter.....</u>	<u>25</u>
G. <u>Setting.....</u>	<u>28</u>
H. <u>Struktur dan Tensi Dramatik.....</u>	<u>28</u>
I. <u>Penceritaan Terbatas</u>	<u>30</u>
J. <u>Pembangunan Karakter Komedi</u>	<u>31</u>

BAB IV KONSEP KARYA

A. <u>Konsep Penciptaan</u>	33
B. <u>Plot</u>	35
C. <u>Konflik</u>	35
D. <u>Peran Karakter <i>Sidekick</i></u>	36
E. <u>Karakter</u>	36
F. <u>Setting</u>	46
G. <u>Struktur dan Tensi Dramatik</u>	48
H. <u>Penceritaan Terbatas</u>	51
I. <u>Pembangunan Karakter Komedi</u>	51
J. <u>Format Penulisan</u>	52
K. <u>Desain Produksi</u>	52

BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

A. <u>Tahapan Perwujudan Karya</u>	55
B. <u>Pembahasan</u>	58

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

A. <u>Kesimpulan</u>	113
B. <u>Saran</u>	114

<u>DAFTAR PUSTAKA</u>	115
-----------------------------	-----

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 1.1 Poster <i>Finding Nemo</i>.....</u>	<u>7</u>
<u>Gambar 1.2 Poster <i>Insidious : the last key</i>.....</u>	<u>9</u>
<u>Gambar 1.3 Poster <i>Scary Movie 4</i>.....</u>	<u>10</u>
<u>Gambar 1.4 Penampakan Toshio di <i>Scary Movie 4</i></u>	<u>11</u>
<u>Gambar 1.5 Penampakan Toshio di <i>Ju ON</i>.....</u>	<u>12</u>
<u>Gambar 3.1 Struktur Dramatik Syd Field</u>	<u>29</u>
<u>Gambar 3.2 Grafik Tensi Dramatik Syd Field</u>	<u>30</u>
<u>Gambar 4.1 Referensi Andy</u>	<u>38</u>
<u>Gambar 4.2 Referensi Bene</u>	<u>39</u>
<u>Gambar 4.3 Referensi Bono</u>	<u>40</u>
<u>Gambar 4.4 Referensi Indah</u>	<u>41</u>
<u>Gambar 4.5 Referensi Kunti</u>	<u>42</u>
<u>Gambar 4.6 Referensi Genderuwo Manusia.....</u>	<u>43</u>
<u>Gambar 4.7 Referensi Genderuwo Monster.....</u>	<u>43</u>
<u>Gambar 4.8 Referensi Tuyul-tuyul</u>	<u>44</u>
<u>Gambar 4.9 Referensi Mbah Dog.....</u>	<u>46</u>
<u>Gambar 4.10 Grafik Tensi Dramatik Syd Field</u>	<u>48</u>
<u>Gambar 4.11 Struktur Dramatik Syd Field</u>	<u>49</u>
<u>Gambar 5.1 Struktur Dramatik Syd Field</u>	<u>59</u>
<u>Gambar 5.2 Grafik Tensi Dramatik Syd Field</u>	<u>59</u>

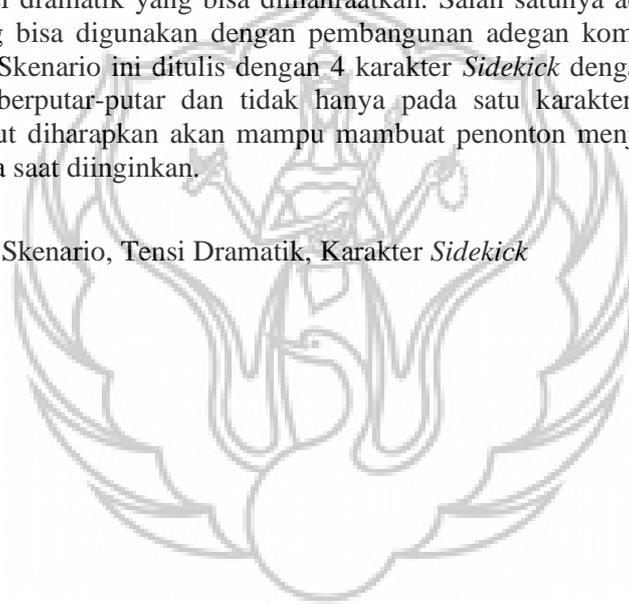
ABSTRAK

Penulisan skenario berjudul “Cinta Andy” menceritakan tentang seorang remaja yang ingin mendapatkan cinta dengan menggunakan pelet, namun pelet tersebut gagal, dan sekarang dia harus pergi kembali untuk mencabut pelet tersebut. Penggunaan pelet yang benar-benar terjadi di masyarakat menjadi sebuah sesuatu untuk ditakuti. Skenario ini bertujuan untuk menjauhkan masyarakat dari pemikiran untuk menggunakan pelet sebagai hal yang biasa. Skenario ini merupakan skenario film dengan durasi 60 menit.

Genre horor biasanya mempunyai tensi dramatik yang tinggi. Penggabungan horor dan komedi akan membuat tensi dramatik yang ada di dalam cerita lebih mudah dimainkan. Tensi dramatik yang naik turun ini akan membantu dalam penerapan *jump scare* untuk adegan horor dan teori ketidakcocokan untuk adegan komedi.

Konsep penciptaan karya yang ditekankan adalah penggunaan karakter *Sidekick*. Karakter *Sidekick* yang biasanya hanya menjadi teman protagonis sebenarnya mempunyai banyak potensi dramatik yang bisa dimanfaatkan. Salah satunya adalah penurunan tensi dramatik yang bisa digunakan dengan pembangunan adegan komedi antara protagonis dan *Sidekick*. Skenario ini ditulis dengan 4 karakter *Sidekick* dengan tujuan agar adegan komedi bisa berputar-putar dan tidak hanya pada satu karakter. Penggunaan semua konsep tersebut diharapkan akan mampu membuat penonton menjadi rileks dan tegang secara seketika saat diinginkan.

Kata kunci : Skenario, Tensi Dramatik, Karakter *Sidekick*



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang luas yang terdiri dari ribuan pulau dengan bermacam-macam suku. Di mana ribuan pulau tersebut terdapat 35 provinsi dan ratusan suku. Setiap suku ini mempunyai ciri khasnya masing-masing dan berbeda-beda, mulai dari masakan tradisional, bangunan rumah, seni budaya, bahasa, logat, adat istiadat, kepercayaan, dan norma kehidupan sosial. Hal ini membuat Indonesia menjadi negara yang sangat unik dengan masyarakat beragam.

Kebanyakan dari suku-suku yang ada di Indonesia mempercayai hal-hal yang bersifat mistis. Hal ini dikarenakan nenek moyang kita sejak jaman dahulu sudah mempercayai hal-hal tersebut yang akhirnya diturunkan hingga saat ini. Ada beberapa dari kepercayaan mistis ini yang masih sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti menggunakan makhluk halus sebagai penglaris usaha agar usaha pengguna berjalan lancar, menggunakan kekuatan makhluk halus untuk mengguna-guna korban, meminta pertolongan orang pintar untuk menemukan barang atau orang. Ada juga beberapa dari kepercayaan tersebut yang akhirnya menjadi seni budaya suku-suku tersebut, seperti silat, bambu gila, dan debus.

Indonesia memang tidak bisa dijauhkan dari hal-hal berbau mistis. Beberapa masyarakat masih percaya bahwa sesuatu kejadian yang aneh adalah tindakan makhluk-makhluk halus, jin, setan, atau Tuhan, tanpa mencari alasan yang logis berdasarkan ilmu sains dan ilmu-ilmu saati ini. Mempercayai atau melakukan hal-hal mistis dianggap tabu oleh beberapa orang karena alasan agama. Hal ini mungkin dikarenakan oleh stigma-stigma di masyarakat yang mempercayai bahwa semua hal-hal mistis peninggalan nenek moyang adalah sesuatu yang buruk, karena menyembah atau meminta kekuatan pada makhluk lain selain Tuhan. Meskipun begitu masih ada beberapa orang yang menggunakan kekuatan-kekuatan ini untuk melakukan hal-hal yang tabu tersebut.

Maraknya penggunaan ilmu gaib peninggalan nenek moyang menyebabkan dibuatnya sebuah rancangan undang-undang pasal santet di beberapa tahun lalu. Undang-undang ini akan menjerat orang-orang yang terlibat dengan orang pintar pengguna ilmu tersebut dan pengguna jasa orang pintar dapat dijerat oleh hukum dan dimasukkan ke penjara. Hal ini membuktikan bagaimanapun majunya teknologi saat ini, masyarakat Indonesia akan sulit untuk lepas dari hal-hal mistis tersebut.

Dukun atau orang pintar merupakan salah satu orang yang menguasai dan dapat menggunakan kekuatan mistis. Meskipun keberadaan mereka dikecam oleh rancangan undang-undang masih banyak sekali yang mengaku sebagai dukun atau orang pintar di Indonesia. Meskipun tidak dapat dibuktikan keasliannya secara ilmiah, orang-orang tersebut masih dipercaya oleh masyarakat. Hal ini mungkin dikarenakan munculnya kembali topik-topik mistis yang hangat diperbincangkan saat ini. Beberapa orang yang mengaku sebagai dukun atau orang pintar ini bahkan ada yang hingga dikenal sebagai artis Contohnya, mbah Mijan, Roy Kiyoshi dan Ki Joko Bodo. Meskipun profesi mereka aslinya adalah hal yang tabu oleh agama, tapi masyarakat mempercayai mereka. Ada beberapa macam dukun yang diketahui di Indonesia yang terkenal di antaranya adalah dukun beranak, dukun santet, dan dukun pelet.

Film merupakan salah satu media komunikasi yang dapat menyalurkan banyak hal. Mulai dari hiburan, sejarah, pengetahuan, imajinasi, hingga ideologi. Film juga dapat menjadi salah satu cara untuk menyalurkan ide dan pesan dari sang pembuat film kepada penonton. Film sangatlah efektif dalam penyaluran ide dan pesan tersebut. Hal ini dikarenakan banyaknya unsur-unsur dari film yang dapat diterima oleh penonton. Unsur-unsur tersebut di antara lain adalah narasi, gambar, suara, aktor, lokasi, dan lain-lain. Dibandingkan dengan beberapa media komunikasi yang lainnya, seperti koran yang hanya memiliki unsur cerita dan gambar, Radio yang hanya memiliki unsur cerita dan suara, film memiliki unsur cerita, gambar, dan suara. Dengan semua unsur yang dimiliki film sebagai media komunikasi, pesan-pesan dalam film akan menjadi mudah untuk diterima oleh masyarakat atau pendengar. Hal ini membuat film adalah media komunikasi yang

baik untuk penyaluran ide dan pesan. Film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinterkonfrontasi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya sendiri. (Himawan Pratista, 2017: 23)

Naratif merupakan salah satu unsur pembentuk film. Naratif ini berisi mengenai dasar-dasar pembentuk cerita dalam sebuah film yaitu berupa, tokoh, masalah, lokasi, waktu, dan konflik. Semua hal tersebut akan terikat satu sama lain dan akan membentuk runtutan peristiwa yang mempunyai alasan dan tujuan dalam film. Runtutan peristiwa tersebut akan berhubungan satu sama lain yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu dan terikat oleh sebuah aturan yang disebut hukum kausalitas atau logika sebab dan akibat. Seperti yang telah dikatakan sebelumnya, sebuah film tidak akan bisa terbentuk tanpa adanya unsur naratif. Unsur naratif ini ada dalam semua cerita, oleh karena itu untuk membuat film yang baik, harus membuat cerita yang baik terlebih dahulu. Cerita yang baik dihasilkan dari konsep karakter yang kuat (Sony Set, 2009) Karakter yang unik biasanya akan lebih mudah diingat penonton, begitu juga dengan karakter yang mempunyai nasib yang sama dengan penonton. Biasanya cerita-cerita mengenai kehidupan keseharian akan lebih mudah diterima oleh penontonnya. Hal ini akan mengakibatkan pembaca secara tidak sadar membandingkan kehidupannya dan kemudian akan merasa bahwa dirinya lah sebuah karakter dalam cerita tersebut. Begitu juga dengan cerita yang mengangkat daerah penontonnya. Pembaca akan merasa adanya kesamaan dari mereka dan cerita tersebut.

Horor adalah sesuatu yang akan membuat seseorang merasakan ketakutan, waspada, dan dipenuhi teror. Banyak cara untuk menyebarkan horor, melalui film, foto, video, dan cerita. Tema horor bukanlah hal yang baru dalam dunia penceritaan. Cerita horror pertama yang diterbitkan adalah *Castle of Otranto* pada tahun 1764 bercerita tentang seorang raja yang takut akan kutukan yang ada di dalam keluarganya. Seiring berkembangnya jaman cerita-cerita horror semakin banyak. Indonesia juga mempunyai beberapa cerita horror yang tetap terkenal, hingga sekarang beberapa di antaranya adalah, hantu jeruk purut, rumah

pondok Indah, dan terowongan casablanca. Ada juga legenda-legenda mengenai makhluk-makhluk halus di Indonesia, seperti kuntilanak, genderuwo, tuyul, dan pocong. Meskipun jaman berkembang, cerita-cerita horror yang ada di masyarakat tidak akan gagal untuk membuat merinding dan bulu kuduk berdiri.

Komedi adalah sesuatu membuat seseorang menjadi tertawa, terbebas dari pikiran, dan menjadi tenang. Komedi bisa disebarkan dengan berbagai cara, seperti *stand-up comedy*, lelucon, cerita, dan film. Banyak sekali cerita-cerita komedi yang sudah ada saat ini. Salah satu cerita komedi yang terkenal adalah cerita tentang abu nawas yang sudah ada sejak dulu. Komedi yang ada dalam kehidupan sehari-hari masyarakat kini hadir dalam berbagai bentuk, seperti *meme*, tulisan status di media sosial, atau video-video konyol. Komedi sangat ramai disebarkan oleh masyarakat, karena komedi dapat melepaskan penat dalam kehidupan dan membuat orang merasakan senang.

Cerita “Cinta Andy” akan dikemas dalam tema horor komedi. Horor dan komedi merupakan suatu hal yang berbeda satu sama lain. Horor akan membuat pembaca waspada, sedangkan komedi akan membuat penonton menjadi tenang. Hal ini akan dapat membuat penonton menjadi tidak tahu akan apa yang akan terjadi dalam cerita selanjutnya, apakah horor atau komedi. Horor dan komedi yang akan terjadi akan dibuat oleh karakter-karakter ada dalam cerita ini.

B. Ide penciptaan

Ide awal penciptaan cerita “Cinta Andy” ini muncul ketika melihat viralnya perbincangan mengenai hal-hal bersifat mistis yang terjadi saat ini. Adanya program Karma (ANTV) yang *viral* karena membahas tentang pengakuan-pengakuan pengguna kekuatan mistis dan dampaknya, Membuat keinginan untuk menciptakan sebuah cerita bertemakan horor mengenai hal-hal mistis di Indonesia menjadi muncul. Melalui program Karma tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan jaman yang sudah modern ini, masih ada orang-orang yang masih menggunakan jasa dukun atau orang pintar. Meskipun hal-hal bersifat mistis tersebut sesuatu yang sulit dipercaya, namun dengan *viralnya* kasus-kasus

berbau mistis yang beredar saat ini akan membuat masyarakat lebih mudah untuk mempercayainya.

Viralnya program Karma membuat perbincangan dunia mistis di Indonesia menjadi lebih banyak. Mulailah bermunculan kanal-kanal di *Youtube* yang membahas mengenai hal-hal mistis dan menjadi *trending* di *Youtube*. Mulai dari artis-artis yang membahas mengenai hal-hal mistis di sekitarnya, video-video mencari hantu, hingga muncullah sebuah video mistis yang *trending* oleh kanal Dunia Nyata. Di dalam video tersebut ada seseorang yang awalnya hanya duduk dan menunggu munculnya makhluk halus. Kemudian makhluk halus itu muncul dalam wujud pocong. Seseorang yang duduk tersebut lalu melempari pocong itu dengan ketapel, kemudian pocong tersebut hilang dari layer kamera. Video tersebut dinilai telah membuat rasa takut penonton yang menunggu makhluk halus menjadi rasa tawa ketika melihat hal yang dilakukan oleh orang di video. Melihat video yang konyol tersebut lalu melihat banyaknya komen dari penonton yang menyatakan bahwa mereka senang melihat video tersebut, membuat keinginan untuk menciptakan sebuah cerita horor yang mengandung unsur komedi menjadi muncul.

Tema untuk cerita “Cinta Andy” ini akan menggunakan cinta. Hal ini melihat akan cinta bisa diakibatkan oleh hal mistis, yaitu dengan pelet atau guna-guna. Tema cinta juga dinilai dapat digabungkan dengan unsur-unsur komedi.

Cinta sendiri merupakan hal yang manusiawi. Setiap manusia pasti pernah merasakannya. Cinta dapat berbentuk terhadap bermacam-macam hal, benda, manusia, hewan, atau tanaman. Cinta terhadap manusia merupakan tema yang biasanya diambil untuk dijadikan sebuah cerita. Cinta terhadap manusia ini bisa berakhir menjadi 2 hal, bahagia dan sedih. Tentunya tidak ada orang yang ingin sedih dalam kehidupan cintanya.

Kesedihan itulah muncul pikiran untuk memakai jalan pintas dan merubah kesedihan tersebut, yaitu dengan menggunakan jasa dukun atau orang pintar. Banyak masyarakat yang percaya akan keaslian dukun ini banyak juga yang tidak percaya. Namun, kadang orang lebih memilih untuk percaya agar cintanya dapat berakhir bahagia. Film “Cinta Andy” akan menceritakan tentang seseorang yang

gagal mendapatkan cintanya lalu kemudian mencoba menggunakan dukun pelet sebagai jalan keluarnya.

Di dalam cerita horor dan mistis ini, akan ada karakter *Sidekick* atau karakter pendamping yang akan menurunkan tensi dramatik dalam cerita dengan menggunakan Teknik-teknik komedi. Penurunan tensi dramatik di dalam cerita akan dapat membuat penonton menjadi lebih rileks dan di saat penonton rileks ini lah mereka akan dikejutkan dengan *jumpscare* yang akan menakuti mereka kembali. Penurunan tensi dramatik ini akan dilakukan dengan cara menggunakan dialog-dialog karakter, tingkah laku karakter, dan plot cerita. Penggunaan karakter ini nantinya akan membuat pembaca menjadi senang di tengah suasana horor atau membuat mereka tiba-tiba takut di tengah suasana komedi. Penggabungan ini akan membuat tensi dramatik pembaca menjadi turun dan naik dalam sepanjang cerita.

C. Tujuan dan manfaat

Tujuan penciptaan skenario ini adalah:

- a. Menciptakan skenario horror komedi dengan menggunakan karakter *Sidekick*.
- b. Memberikan gambaran mengenai dunia mistis.
- c. Memberikan gambaran mengenai dunia perdukunan dan dampaknya.

Manfaat dari penciptaan skenario ini adalah:

- a. Pembaca jadi lebih tahu mengenai pelet ,atau guna-guna dan dampak-dampaknya.
- b. Menghibur pembaca dengan cerita horor komedi.
- c. Pembaca akan kembali berpikir sebelum pergi ke dukun atau orang pintar.

D. Tinjauan Karya

1. *Finding Nemo*

Finding Nemo merupakan film animasi tahun 2003. Film ini menceritakan tentang seorang suami, Marlin yang kehilangan istrinya dan anak-anaknya oleh seekor hiu. Hanya tersisa satu anaknya yang masih hidup. Dia kini hidup sendirian dengan anaknya, Nemo. Kejadian masa lalu itu membuat dia trauma dan menjadi

overprotektif terhadap Nemo. Setelah Nemo remaja, Nemo diculik oleh seseorang. Marlin pergi mencari Nemo, di tengah perjalanan mencari Nemo, dia bertemu Dory. Dory merupakan sebuah ikan lugu dengan ingatan yang sangat buruk. Dory tidak tahu kemana dia akan pergi, oleh karena itu Dory memutuskan untuk menemani Marlin untuk mencari Nemo.



Gambar 1. 1 Poster film *Finding Nemo*

Dalam sepanjang perjalanan Dory dan Marlin mereka menemukan beberapa konflik beberapa dari konflik tersebut disebabkan oleh keluguan Dory, Seperti ketika Dory tiba-tiba pergi di kerumunan ubur-ubur berbahaya. saat mencoba mencari Dory, Marlin justru tersengat ubur-ubur dan menjadi pingsan. Ada juga adegan dimana Dory lah justru yang menjadi penyelamat Marlin, Seperti ketika Dory mencoba untuk berbicara dengan paus dengan bahasa paus, Marlin tidak setuju dengan ide Dory namun Dory tetap melanjutkannya hingga mereka akhirnya ditelan paus. Marlin yang menjadi putus asa, sedangkan Dory masih penuh semangat dan berbicara dengan paus yang melannya dengan bahasa paus. Mereka berdua akhirnya dilepaskan oleh sang paus dan langsung diantar ke tujuan mereka.

Dory merupakan karakter *Sidekick* yang dibuat untuk menemani perjalanan Marlin mencari Nemo. Di sepanjang perjalanan mereka dalam cerita, Dory selalu membuat komedi-komedi yang lucu dengan gayanya yang pelupa. Karakter Dory juga memandu jalan cerita dengan konflik-konflik yang ia ciptakan begitu juga dengan konflik-konflik yang ia selesaikan. Film *Finding Nemo* sesungguhnya menceritakan sebuah cerita yang sangat gelap, seorang ayah yang telah kehilangan istri dan anak-anaknya, kemudian satu-satunya anak yang ia miliki saat ini telah diculik. Namun, karakter Dory dapat merubah kesan gelap

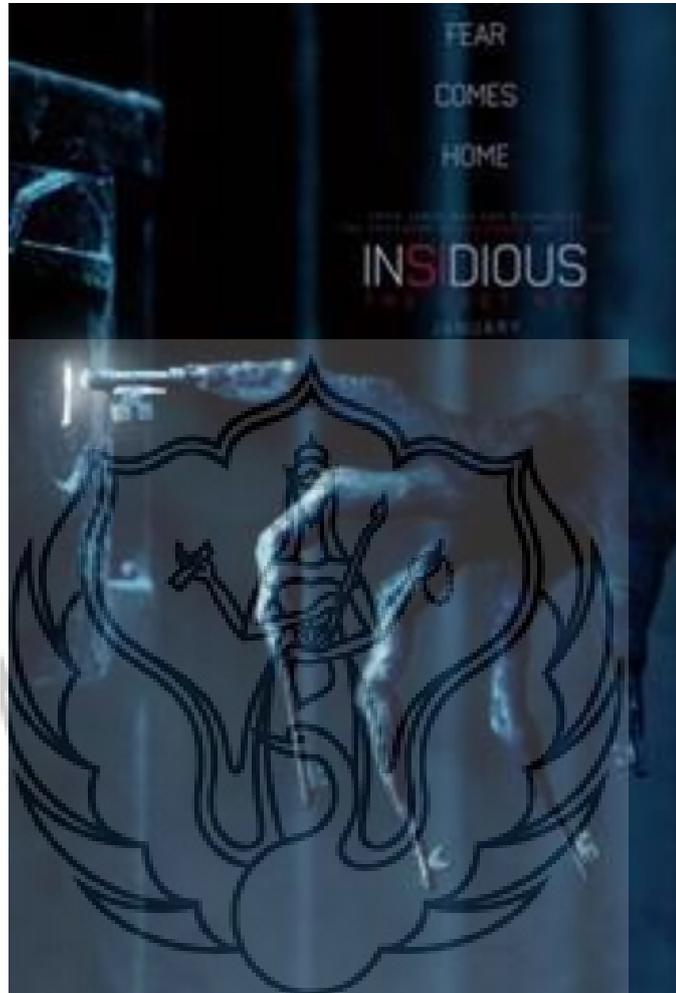
dalam film ini menjadi lebih ringan dan bahkan dapat dinikmati oleh anak-anak. Karakter Dory sebagai *Sidekick* yang menghibur inilah akan digunakan menjadi acuan karakter *Sidekick* dalam film “Cinta Andy.”

2. *Insidious : the Last Key*

Insidious : the Last Key merupakan film horror supranatural yang ditayangkan pada tahun 2018. Film ini menceritakan tentang masa lalu Elise, seorang parapsikolog tua sebelum ia mendapatkan kekuatannya untuk melihat hantu di rumahnya. Beberapa tahun kemudian Elise mendapatkan sebuah kasus yang dilaporkan oleh Ted Garza bahwa ada hantu yang mengganggu di rumahnya. Setelah mengetahui bahwa itu adalah rumahnya yang dulu, Elise pergi mendatangi rumah itu didampingi oleh Tucker seorang pria bertubuh besar dan jantan dan Specks seorang pria bertubuh kecil dan ahli teknologi. Mereka berdua adalah rekan kerja Elise, tugas mereka adalah merekam semua kejadian yang berlangsung pada saat pembasmian hantu.

Karakter Tucker dan Specks dalam film ini merupakan karakter yang mendampingi Elise (protagonis) sepanjang cerita, maka dari itu dapat disebut sebagai karakter *Sidekick*. Dalam sepanjang cerita Tucker dan Specks ini sering membuat lelucon atau bertingkah lucu yang membuat penonton tertawa. Ada juga saat di mana Elise dan Tucker sedang berada di bawah tanah untuk mencari sumber suara aneh di dalam terowongan. Elise menghampiri terowongan tersebut lalu meletakkan lampu senter. Tucker datang menghampiri Elise. Elise mengatakan bahwa dia akan pergi ke dalam. Tucker dengan gegas menghentikan Elise, lalu maju memasuki terowongan. Tucker mengambil senter yang jatuh di terowongan lalu kembali ke Elise. Tucker memberikkan senter ke Elise dan mengatakan kepada Elise untuk berhati-hati. Elise melihat Tucker lalu menggelengkan kepala, kemudian masuk ke dalam terowongan. Ini merupakan adegan yang mengagetkan penonton dan lucu, karena Tucker adalah laki-laki dengan tubuh besar dan jantan justru memberikan tugas yang menakutkan kepada Elise yang merupakan wanita tua. Bagian ini menggambarkan ketika kondisi cerita sedang tensi dramatik tinggi, Specks justru menolak dan meminta Elise

yang mengeceknya karena ia takut. Hal ini membuat tensi dramatik dalam cerita ini langsung menurun, lalu meningkat lagi saat Elise mulai mencari.



Gambar 1. 2 Poster film *Insidious : the Last Key*

Adegan-adegan inilah yang menjadi acuan dalam cerita “Cinta Andy”. Adegan horror dengan tensi dramatik yang meningkat kemudian akan diturunkan dengan lelucon-lelucon, lalu dinaikan lagi agar membuat penonton menjadi takut.

3. *Scary Movies 4*

Scary Movie 4 merupakan film komedi parodi horor Amerika yang mulai ditayangkan pada 14 April tahun 2006. Menceritakan tentang kehidupan Cindy Campbell yang sendirian setelah suaminya meninggal. Cindy yang kesepian akhirnya menemukan pekerjaan untuk merawat nyonya Norris, seorang nenek tua

yang tinggal di rumah yang berhantu. Cindy kemudian bertemu dengan tetangganya, Tom seorang duda dengan dua anak. Pertemuan ini membuat mereka saling jatuh hati dan menjalin hubungan. Setelah beberapa hari berlalu mereka memutuskan untuk menjadi kekasih, namun tiba-tiba alien menyerang dan mulai membunuh warga. Cindy yang mencoba menyelamatkan Norris, bertemu dengan Toshio, hantu yang menghantui rumah Norris. Toshio mengatakan bahwa kunci untuk mengalahkan alien ada di dalam hati ayahnya. Kemudian dimulailah petualangan Cindy, Tom, dan kedua anak Tom untuk bertahan hidup dan mengalahkan alien tersebut.

Film *Scary Movie 4* ini mempunyai dialog, plot, dan adegan yang memparodikan film-film horor yang terkenal sebelumnya. Contohnya, karakter Toshio dalam *Scary Movie 4* ini adalah parodi dari karakter Toshio dalam film *Ju-On the Grudge*, sebuah film horor dari Jepang pada tahun 2002, menceritakan tentang rumah yang dikutuk dan dihantui. Orang-orang yang menginjakkan kaki di rumah tersebut akan dikutuk dan dihantui hingga ia meninggal. Suatu hari, Rika dikirim oleh bosnya untuk merawat Sachie, nenek tua yang tinggal di rumah tersebut. Hal-hal mistis terjadi ketika Rika tinggal di rumah itu untuk merawat Sachie.



Gambar 1.3 Poster Film Scary Movie 4

Salah satu adegan parodi di film Scary Movie 4 ini adalah ketika Cindy pergi ke loteng untuk mencari sumber suara aneh. Saat mencari di loteng tiba-tiba terdengar suara teriakan dari belakang Cindy. Itu adalah teriakan Toshio yang tangannya terbakar karena Cindy menggunakan korek untuk penerangan di loteng. Sedangkan dalam film Ju-On, Rika yang penasaran dengan suara aneh di loteng, akhirnya menuju ke loteng dengan membawa lampu senter. Rika kemudian bertemu Toshio di loteng, Rika takut lalu langsung turun dari loteng.

Film Scary Movie ini akan dijadikan acuan sebagai pembuatan plot dan adegan, yaitu dengan memparodikan hal-hal yang sudah terkenal. Hal ini akan menambah unsur komedi dan akan dapat membuat pembaca lebih mudah tertawa karena orang-orang sudah mengenal hal tersebut.



Gambar 1.3. Penampakan hantu Toshio dalam Scary Movie 4



Gambar 1.3 Karakter Toshio dalam Ju-On

4. Skenario film Malam Minggu Miko : Hari Penembakan Sasha

Malam Minggu Miko merupakan sitkom Indonesia karya Raditya Dika yang menceritakan tentang pengalaman kehidupan Miko dan teman baiknya Rian yang selalu dilanda kegalauan dan dilemma dalam menghadapi setiap malam minggu mereka. sitkom ini ditayangkan pada tahun 2012.

RIAN

Kita udah latihan khusus ngajakin sasha ngobrol!

CUT TO :

10. INT. RUMAH MIKO - KAMAR MIKO - FLASHBAK - DAY
(MIKO, RIAN)

Kita melihat PEPAYA YANG DITEMPEL FOTO SASHA. Miko mendekati pepaya tersebut.

MIKO

(Memandang pepaya dengan intens)

Sasha, mata kamu bagus ya

Pepaya tersebut seolah memandangi Miko.

MIKO (CONT'D)

Apa? Iya, makasih. Bibir kamu juga bagus.

Miko melihat ke arah Rian

Skenario Malam Minggu Miko, akan menjadi acuan dalam penulisan skenario cerita “Cinta Andy.” Menggunakan *Scene Heading*, *Cast*, *Action*, *Character*, *Parentical*, dialog, dan transisi.

