

ARTIKEL JURNAL

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

ARTIKEL JURNAL

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

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

Dwiki Arif Gagah Satria

1410697032

Program Studi Film & Televisi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta, 55188, Indonesia

Telp. 0274-379133, 373659

arts@isi.ac.id

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. 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*.

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

***Using Sidekick Character
to Reduce Dramatic Tension
on “Cinta Andy” Movie’s Script Writing***

Dwiki Arif Gagah Satria

1410697032

Program Studi Film & Televisi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta, 55188, Indonesia

Telp. 0274-379133, 373659

arts@isi.ac.id

ABSTRACT

“Cinta Andy” scenario tells a story about teenager who wants to get love by using love magic, but it fails, and now he must go back to take back that love magic. This scenario wants to get people away from the thought of using love magic as something usual. This scenario is a 60 minutes movie scenario.

Horror genre usually has a high dramatic tension. Combining horror with comedy will make dramatic tension within the story adjusted easily. The rise and fall of this dramatic tension will help on the application of jump scare for horror acts and the incongruity theory for comedic act.

The main concept that will be used is the using of sidekick character. Sidekick character that normally just used as a protagonist’s friend has a lot of dramatic potential that can be used. Dramatic tension can be reduced using comedic act between protagonist and sidekick.

Key word : Scenario, Dramatic Tension, Sidekick Character

PENDAHULUAN

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. Keberagaman tersebut mempunyai satu ciri khas yang kebanyakan dimiliki oleh masyarakat Indonesia, Hal itu ialah kepercayaan akan mistisme yang kental.

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 saat 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.

Berdasarkan hal tersebut, Cerita “Cinta Andy” akan menceritakan tentang kegagalan penggunaan pelet yang bisa saja malah menghancurkan hidup penggunaannya. “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.

Pembangunan naik dan turunnya tensi ini akan diciptakan menggunakan karakter *sidekick* sebagai medianya. Karakter *sidekick* merupakan karakter yang berpasangan dengan karakter protagonis, tugasnya adalah membantu protagonis mencapai tujuannya, membantunya menghadapi konflik, menemani protagonis,

membimbing protagonis, menasihati protagonis, dll. Biasanya karakter ini digambarkan dengan, bijak, setia, lucu. (Armantono, 2013 : 33). Karakter *sidekick* yang selalu berada di samping protagonis sepanjang cerita diharapkan mampu menjalankan tugas tambahan tersebut dan mampu membawa cerita agar lebih menarik dan dapat dinikmati penonton.

Tinjauan karya yang digunakan dalam penciptaan skenario ini adalah, *Finding Nemo*, *Insidious*, dan *Scary Movie*. *Finding Nemo* (2003) merupakan salah satu film animasi layar lebar yang memberikan sesosok karakter *sidekick* yang sangat berkesan, yaitu Dory. Dory di dalam *Finding Nemo* merupakan sesosok karakter *sidekick* yang selalu menemani Marlin dalam mencari anaknya Nemo yang hilang. Di sepanjang perjalanan Dory sendiri membawa komedi yang menurunkan tensi penonton dan membuat penonton menjadi lebih rileks. *Insidious*, merupakan film horor seri. Di dalam film ini banyak sekali penggunaan jump scare yang dapat mengejutkan penonton yang rileks dan membuat mereka kembali menjadi tegang. Hal ini akan dijadikan sebagai acuan, bagaimana cara untuk menerapkan jumpscare tersebut. Tinjauan karya yang terakhir adalah *Scary Movies*. *Scary Movies*

adalah film seri yang menceritakan tentang parodi film-film horor atau genre lainnya yang sedang terkenal di eranya. Penggunaan parodi yang dilihat dari *Scary Movie* dianggap lucu dan bagus untuk dipadukan dengan genre horor. Penggabungan ini akan membuat menaikkan dan menurunkan tensi dramatik akan menjadi lebih mudah.

Landasan Teori

1. Karakter *Sidekick*

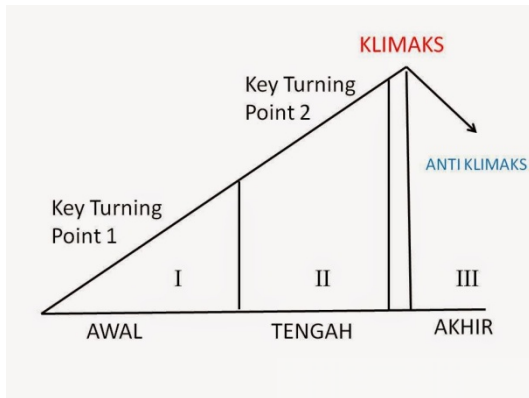
Di dalam penulisan skenario, banyak sekali jenis-jenis karakter yang ada. Salah satunya merupakan karakter *sidekick*. Karakter *sidekick* merupakan karakter yang berpasangan dengan karakter protagonis, tugasnya adalah membantu protagonis mencapai tujuannya, membantunya menghadapi konflik, menemani protagonis, membimbing protagonis, menasihati protagonis, dll. Biasanya karakter ini digambarkan dengan, bijak, setia, lucu. (Armantono, 2013 : 33). Karakter *sidekick* mempunyai tugas untuk membantu protagonis menghadapi konflik. Konflik merupakan suatu hal yang sangat berhubungan dengan tensi dramatik dalam penulisan cerita. Konflik yang besar akan membuat tensi dramatik menjadi tegang, sebaliknya konflik yang kecil akan membuat tensi dramatik di dalam cerita menjadi sedikit dan penonton menjadi lebih rileks.

Berdasarkan hal ini, karakter *sidekick* yang mempunyai tugas untuk menemani protagonis menghadapi konfliknya bisa diartikan sebagai karakter *sidekick* mempunyai tugas untuk menurunkan tensi dramatik di dalam cerita.

2. Tensi Dramatik

Tensi dramatik merupakan ketegangan yang dirasakan penonton sepanjang cerita. Tensi dramatik ini akan meningkat ketika protagonis menemui konfliknya. Teori struktur cerita klasik yang terus dipakai, dan menjadi dasar perancangan berbagai teori struktur cerita lain adalah teori 3 babak atau struktur cerita dramatis. Menurut Syd Field, 3 babak ini terdiri dari Persiapan, konfrontasi, dan resolusi. Dalam penerapan struktur 3 babak ini tensi dramatik cerita akan terus meningkat hingga pada akhirnya memuncak saat klimaks. Pembagian waktu struktur 3 babak ini dibagi menjadi 25% Persiapan, 50% konfrontasi, dan 25% resolusi. Penggunaan struk 3 babak ini mampu membuat tensi dramatik yang perlahan semakin naik dan akhirnya memuncak. Hal ini dapat membuat penonton agar dengan mudah mengikuti cerita. Di dalam struktur dramatik Syd Field juga menjelaskan tentang adanya *turning point* 1 dan 2. *Turning point* ini dapat lebih mudah

memberikan petunjuk bahwa tensi dramatik yang akan terjadi akan menjadi jauh lebih tinggi dari sebelumnya.



Gambar 1 Grafik Tensi Dramatik Syd Field

3. *Straight Man and Wise Guy*

Komedi tidak dapat langsung terjadi tanpa persiapan. Sebuah komedi yang bagus harus dibangun dan direncanakan dari awal. Ada banyak cara untuk membuat komedi yang bagus. Salah satu dari cara tersebut adalah pembangunan karakter komedi *straight man and wise guy*. *Straight man and wise guy* sudah sering dilakukan dalam pembuatan cerita komedi. Ide dasar dari komedi ini adalah membuat pembaca atau penonton mewakili *straight man* kemudian tingkah laku mereka akan dipatahkan atau dibuat kejutan oleh *wise guy*. (<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/StraightManAndWiseGuy>, 3 juni 2018 16:55:32)

Straight man ini kebanyakan kan menjadi pemancing untuk komedi yang akan dilakukan *wise guy*. Meskipun begitu, tidak berarti *straight man* tidak akan menjadi pemancing komedinya. Dengan penataran dialog dan adegan yang bagus, *straight man and wise guy* dapat membuat pembaca atau penonton menjadi tertawa.

PEMBAHASAN

Dalam penulisan skenario “Cinta Andy” masing-masing karakter *sidekick* mempunyai tugas untuk menurunkan tensi dramatik dan membuat penonton menjadi lebih rileks. Setiap tokoh mempunyai caranya sendiri dalam melakukan hal tersebut.

1. Bene

Bene adalah karakter *sidekick* yang mempunyai psikologi sebagai orang yang pintar dan selalu menolong Andy dan teman-temannya dengan sebuah rencana cerdas. Di dalam sepanjang cerita, Bene lebih sering memerankan tokoh *straight man* di dalam pembangunan karakter komedi. Namun ini bukan berarti Bene tidak bisa membuat komedinya sendiri dan menurunkan tensi.

Di *Scene 22*, ketika Andy sudah gagal setelah menjalankan rencana Bono. Bene menanyakan Andy suatu hal dengan sarkastik. Ucapan sarkas dari Bene ini menurunkan tensi dramatik setelah Andy kesakitan akibat kegagalan rencana Bono.

22. INT. KANTIN KAMPUS - DAY

(ANDY, BENE, BONO, INDAH)

ANDY duduk di bangku dengan wajah penuh luka memar di matanya dan luka bekas gigitan di tangan kanannya. ANDY, BENE, dan BONO duduk di sebuah meja dengan posisi ANDY bersebrangan dengan BENE dan BONO. Sebuah piring berisi gorengan dan 3 buah gelas berisi minuman ada di atas meja mereka. ANDY mencoba mengambil gorengan sambil merintih kesakitan. BONO memotret ANDY dengan hpnya kemudian menuliskan caption untuk foto tersebut. BENE tertawa sinis melihat kondisi ANDY.

BENE

Sukses rencana e?

ANDY hanya terdiam, tidak bisa membalas omongan BENE. Ia memakan gorengan yang sudah diambalnya dan memakannya sambil menahan rasa kesakitan.

Di Scene 37, Bene yang sebelumnya berada di urutan paling belakang saat dikejar

tuyul, tiba-tiba berlari sangat kencang bahkan menyalip Andy yang sudah jauh berlari lebih dulu dibanding Bene. Adegan komedi ini mampu menurunkan tensi dramatik pembaca yang awalnya naik ketika dihadapkan dengan munculnya tuyul.

ANDY berlari dengan kencang.

BENE (O.S.)

He.. salah arah sumurenang kono

[he.. salah arah, sumurnya di sana]

ANDY tetap berlari, ketakutan hingga tidak mempedulikan BENE yang sendirian.

ANDY

Semoga diterima amal ibadahmu ben

Suara langkah kaki yang sangat cepat terdengar di belakang ANDY.

BENE

TUYUL!!!

(berlari ke arah ANDY)

BENE berlari sangat kencang bahkan hingga melewati ANDY.

ANDY semakin ketakutan karena

ia yang paling belakang, dan berlari lebih kencang.

CUT TO:

Bene meyakinkan Andy dan Kunti agar tidak takut untuk mengambil pelet pada *Scene 47* dengan cara menunjukkan rencana buaatannya. Rencana Bene yang terbukti selalu berhasil di dalam cerita, membuat karakter dalam cerita maupun penonton menjadi lebih tenang setelah sebelumnya tegang karena Andy yang ingin mengambil pelet di kebun Genderuwo.

KUNTI

Eh.. eh.. tapi hati-hati itu kebun banyak tuyul yang jaga. Mending sekarang kita kabur dari hutan dulu. Kalian ngambil Peletnya lain kali aja.

ANDY

(Melihat ke INDAH)

Enggak mbak, aku udah ga kuat liat BONO sama INDAH.

BENE mengeluarkan sebuah kertas rencana bertuliskan "Rencana 32

: ngambil kembali pelet". BENE menunjukkan kertas rencana tersebut ke KUNTI

BENE

Tenang mbak, Rencanaku 100% berhasil.

CUT TO:

Di *Scene 51* dimana sebelumnya tensi sangat tinggi ketika Andy mengetahui teman-temannya adalah zombie yang dikuasai Genderuwo, Bene menenangkan Andy bahwa ini semua merupakan rencananya. Bene tidak mati ataupun jadi zombie seperti yang dikira. Dalam adegan ini Bene dirasa cukup untuk menurunkan tensi dramatik dalam cerita yang awalnya sangat tegang karena Bene, Bono, dan Indah telah ditangkap Genderuwo.

ANDY

Ha? zombie ga isok ngomong

[he? Zombie ga boleh ngomong]

(berusaha menendangkan kakinya ke mulut BENE)

BONO

Sante DY, duduk zombie awak dewe.

[tenang DY, kami bukan zombie]

ANDY terdiam, kemudian melihat ke 3 temannya.

ANDY

Oiyo, Lek zombie kan ijo kulite. Iki kalian coklat kabeh, asli Indonesia ancen. Terus ya opo rencana asline?

[oiya, kalo zombie kan ijo kulitnya. Kalian coklat semua, asli Indonesia. Terus bagaimana rencana aslinya]

BENE mengeluarkan sebuah berkas bertuliskan "rencana 33 : Persatuan kembali GENDERUWO dan KUNTI". Lalu memberikan rencana itu ke ANDY.

CUT TO:

2. Bono

Bono merupakan sesosok karakter *sidekick* yang diciptakan dengan psikologi orang yang bodoh dan banci. Kombinasi kedua psikologi tersebut membuat Bono

menjadi pribadi yang unik dan lucu. Di dalam pembangunan karakter komedi sepanjang cerita "Cinta Andy" Bono akan banyak berperan sebagai *wise guy*. Hal ini karena keluguan dan kekonyolan *wise guy* sangat cocok dengan karakter Bono

Di *Scene 5*, ketika kondisi sedang ketegangan ada di sekitar Indah yang akan terkena masalah. Bono hadir untuk memberikan sedikit komedi dan menggoda pria tampan.

Terlihat INDAH sedang mengobrol dengan pria tampan. Pria tampan kemudian mengeluarkan sebuah buket bunga hendak memberikannya kepada INDAH.

BENE (CONT'D)(O.S.)

Musuh utama dino iki, Extras ganteng. Selebgram follower 100 ewu seng wingi gawe stori bakal nembak INDAH.

[Musuh utama hari ini, extras ganteng. Selebgram dengan pengikut 100 ribu yang kemarin membuat story akan menembak INDAH]

BONO mengambil buket bunga

tersebut, mengedipkan satu matanya ke pria tersebut, lalu memberikan pria tampan sebuah dompet. Pria tampan marah kepada BONO sambil mengangkat dompet yang baru saja ia terima. Pria bertubuh kekar melihat dompetnya dibawa pria tampan. BENE menghampiri penjual dan memberikan uang 2000 rupiah. Pria bertubuh kekar memukul Pria tampan.

ekspresi heran. Ia melihat ke arah ANDY, lalu kembali menoleh ke BONO. BONO juga kaget mendengar ucapan ANDY. Ia secara perlahan menurunkan hpnya, yang awalnya berada di depan muka. BONO tersenyum lebar, senang bahwa akhirnya dia mendapat kesempatan untuk membuat rencana.

CUT TO:

Andy dan Bene yang sedang bersiteru pada *Scene* 20 membuat cerita menjadi sedikit tegang. Andy akhirnya meminta Bono untuk membuat rencana baru. Reaksi Bono atas permintaan Andy merupakan reaksi yang lucu, sehingga dinilai mampu menurunkan tensi.

Di *Scene* 29, Andy, Bene, dan Bono baru pulang dari Mbah Dog dan mendapatkan tugas untuk mendapatkan rambut Indah agar bisa dipelet, Mereka duduk di kantin dan memikirkan cara agar bisa mendapatkan rambut Indah. Di sini Bono mampu menurunkan Tensi dramatik dengan tingkah lakunya yang konyol.

ANDY

Dadi renconoku..

[jadi rencanaku..]

(melihat ke BENE, kemudian menoleh ke BONO)

cek dipikir BONO.

[biar dipikir BONO]

BENE kaget mendengar ucapan ANDY, ia menoleh ke BONO dengan

29. INT. KANTIN KAMPUS - DAY

(ANDY, BENE, BONO, INDAH)

ANDY, BENE, dan BONO duduk bertiga di kantin seperti biasanya. Suasana mereka hari ini terlihat serius.

ANDY

Ya opo iki carane?

[Gimana ini caranya?]

BENE

Langsung potong ae

(memberikan sebuah pisau jagal
kepada ANDY)

ANDY

Ga sekalian gergaji mesin
ae.

BONO terlihat gugup, ia
mengangkat sebuah gergaji mesin
ke atas meja, lalu
menurunkannya kembali ke bawah
meja. BENE mengeluarkan sebuah
gunting dari kantongnya

Dalam salah satu adegan ketika
kejar-kejaran pada *Scene* 42. Kondisi tensi
dramatik tinggi yang terjadi mampu
diturunkan dengan adegan komedi yang
dilakukan Bono.

ANDY, BENE, BONO, dan INDAH
berlari dikejar oleh para
tuyul. Tuyul-tuyul tersebut
mempunyai gerakan yang sangat
lincah.

Tuyul-tuyul muncul dari balik
pohon-pohon dan menyerang
mereka, tapi mereka semua

berhasil menghindari serangan
tuyul.

Tuyul-tuyul melempari batu
dari atas pohon, ANDY, BENE,
BONO, dan INDAH melindungi
diri mereka dari batu-batu
agar tidak terlalu sakit.

Salah satu Tuyul berhasil
menjegal INDAH. BONO dengan
sigap langsung menarik INDAH
sehingga tidak tertangkap oleh
para tuyul. Tapi, ternyata
yang ditarik BONO adalah
tuyul. BONO kaget lalu
membuang tuyul tersebut,
berputar balik, dan menarik
INDAH.

CUT TO:

Bono meminta maaf kepada Andy
atas kesalahannya di *scene* 54. Di tengah-
tengah kejadian dengan tensi dramatik
tinggi, Hal ini mampu menurunkan tensi.

BONO

Sepurano yo DY, mau aku
ngamuk.

[maaf ya DY, tadi aku
marah.]

ANDY

*Enggak Bon, ancen salahku
aku ya sadar.*

[Enggak Bon, memang
salahku. Aku baru sadar]

BONO memeluk ANDY dan BENE.
Mereka bertiga senang bisa
bersama kembali.

3. Indah

Indah adalah target dari pelet Andy. Di awal cerita Indah sudah digambarkan sebagai karakter yang bodoh seperti Bono. Namun kebodohan Indah akan ditambah dengan sikap tergilagilanya ia dengan Bono ketika pelet sudah tertanam. Kombinasi kebodohan dan tergilagila membuat Indah menjadi karakter yang lucu. Di sini Indah akan lebih banyak berperan sebagai *wise guy* karena kombinasi sifat tersebut.

Di *Scene 18*, Indah menunjukkan tingkah laku yang sangat konyol dan bodoh. Merasa ditembak polisi dari sebuah *boombox*. Adegan konyol dan bodoh ini akan membuat penonton tertawa, sehingga tensi dramatik yang dirasakan sedikit turun.

18. INT. KAMAR INDAH - DAY

(ANDY, INDAH, POLISI BOOMBOX)

INDAH mengangkat kedua
tangannya. Keringat berjatuhan
dari wajah INDAH.

POLISI BOOMBOX

Dia membawa senjata!

INDAH

Aku ga bawa senjata pak.

POLISI BOOMBOX

Tembak!!

Terdengar suara-suara tembakan
dari boombox. INDAH bergerak-
gerak seakan dia terkena
puluhan tembakan. INDAH jatuh
terkapar karena berpikir ia
telah terkena puluhan tembakan
peluru.

CUT TO:

Kedaaan di kantin terasa tegang,
Andy, Bene, dan Bono sedang
mendiskusikan tentang peletnya. Tiba-tiba
Indah yang telah mereka pelet malah
mengikuti pembicaraan mereka. Kejadian
pada *Scene 32* ini merupakan penerapan
pembuatan komedi *straight man and wise
guy* dengan Indah sebagai *wise guy*.

BENE

*Koyo e duduk ditipu.
Buktine pelet e ampuh*

[sepertinya bukan ditipu.]

Buktinya pelet e ampuh]

(menunjuk ke INDAH)

Tapi kok malah ngene yo?

[tapi kok malah seperti ini ya?]

(melihat ke atas, berpikir apa yang salah)

INDAH

Kalian ngomongin apa?

Siapa yang dipelet?

ANDY

Eh... Eh.. enggak kok

INDAH.

BONO

Kamu yang dipelet.

INDAH

Ha.. Aku? Bisa aja sih

bebeb.

(memeluk erat BONO)

Ini namanya cinta beb

bukan pelet.

Dengan semua suasana horor yang telah dibangun pada *Scene 37*. Adegan di mana Andy dilempari batu mempunyai tensi dramatik yang tinggi. Dengan penerapan penceritaan terbatas, penonton

dan Andy jadi tidak tahu apa yang terjadi dan hanya berpikir kalau yang melakukan itu adalah Hantu. Namun semuanya dipatahkan, karena yang melempari Andy adalah Indah yang sedang cemburu. Penerapan teori ketidakcocokan yang dibantu penceritaan terbatas ini cukup dapat menurunkan tensi.

"krek" suara daun yang terinjak kembali terdengar. Suasana di hutan menjadi mencekam. ANDY yang ketakutan bersembunyi di balik BONO. Tiba-tiba sebuah batu terlempar ke arah ANDY.

ANDY

Sopo iku bon seng nguncal???

[siapa itu bon yang melempar???

(ketakutan)

BONO memegang tangan ANDY, menenangkannya. Sebuah batu terlempar mengenai badan ANDY.

ANDY (CONT'D)

Ampun!! Ampun!

(berteriak, semakin ketakutan)

Sebuah benda terlempar

mengenai wajah ANDY. ANDY dan BONO kaget lalu melihat benda yang jatuh tersebut. BONO mengambil benda tersebut yang ternyata merupakan sebuah lipstik.

ANDY (CONT'D)

Bon.. Lipstik keramat iku bon..

(Memeluk BONO)

Sebuah benda kembali terlempar ke arah wajah ANDY. Tapi sekarang BONO menangkap benda tersebut. Benda tersebut ternyata cermin make up. ANDY dan BONO kaget lalu melihat ke INDAH, satu-satunya yang membawa peralatan seperti itu.

INDAH terlihat sudah siap-siap melemparkan satu kotak set makeupnya ke arah ANDY. BONO mengangkat kedua tangannya, menghentikan INDAH agar tidak kembali melempar ANDY.

benar-benar menghilangkan semua ketegangan yang terjadi kemarin.

BONO

Ancene awakmu iku ga peka DY..

[memang kamu itu ga peka DY.]

ANDY

Lho terus iki opo guna e?

[lha terus ini apa gunanya?]

(tetap membakar kedua bunga tersebut)

INDAH

Ayo ANDY cepetan jalannya.

ANDY

Iyaaa

Terlihat mobil MBAH DOG melewati mereka, kemudian terbang di udara.

Di *scene* 56, Indah yang jarang berbicara dengan ramah kepada Andy akhirnya berbicara dengan ramah kepada Andy. Andy akhirnya menjadi senang dan

4. Kunti

Kunti adalah salah satu penunggu di dalam hutan, ia disegani oleh tuyul-tuyul di dalam hutan tersebut. Karena hal ini lah,

Andy dan teman-temannya yakin bahwa Kunti dapat membantu mereka keluar dari hutan. Kunti bukanlah karakter *sidekick* yang mengikuti perjalanan mereka dari awal, namun Kunti tetap mempunyai fungsi sebagai penurun tensi dramatik.

Kondisi tensi dramatik tinggi dan horor yang terjadi pada *Scene* 35, mampu diturunkan dengan adegan komedi Kunti, yang sedang tidur dengan kondisi digantung.

Semuanya mengangguk setuju dan mereka pergi ke ruang utama, mencari KUNTI. Pada saat mencari KUNTI, ANDY menabrak sesuatu. Dia menoleh ke atas dan melihat bahwa KUNTI sudah dalam kondisi tergantung dengan seikat tali dari langit langit.

ANDY

Ben.. Bon..

(berteriak memanggil teman-temannya)

BENE, BONO, dan INDAH datang menghampirinya. Mereka kaget dan syok ketika melihat kondisi KUNTI.

ANDY (CONT'D)

Wonge wes mati.

[orangnya sudah mati]

(berteriak dan sedih)

BONO dan INDAH menjadi ikut sedih atas kematian KUNTI. BENE melihat ke teman-temannya dengan ekspresi mengejek.

BENE

Yo mosok setan isok mati

[ya masa setan bisa mati]

(menepuk-nepuk kaki KUNTI)

Mbak,, mbak,, tangi.

KUNTI terbangun dari tidurnya.

Dia kaget melihat ANDY, BENE, BONO, dan INDAH kembali ke rumahnya dan marah karena mengganggu tidurnya

Ketika cerita berada di kondisi dengan tensi dramatik yang sangat tinggi. Kunti menenangkan Andy, membuat Andy mampu bangkit kembali, dan berniat untuk menyelamatkan temannya. Di sini Kunti berhasil menurunkan tensi dramatik cerita yang tinggi.

KUNTI mendorong kursi rodanya sendiri keluar hutan. KUNTI menoleh ke belakang, melihat ANDY yang menangis dan kacau.

KUNTI kembali ke ANDY

KUNTI (CONT'D)

Mungkin mereka mati hari ini. Tapi belum tentu mati sekarang.

ANDY menengok ke atas melihat ke KUNTI. Muka ANDY terlihat berantakan dipenuhi ingus.

KUNTI terlihat jijik, lalu mengusap muka ANDY dengan bajunya.

KUNTI (CONT'D)

Kalo pingin nyelamatin temen-temenmu kudu punya rencana. Kamu bisa ga bikin rencana kaya si BENE?

ANDY mengusap air mata di wajahnya, ia telah memutuskan apa yang akan ia lakukan. Ia berdiri.

ANDY

Kalo masalah rencana, aku juga bisa kaya ANDY.

CUT TO:

macam cerita yang dapat perhatian khalayak umum. Melalui menonton program televisi atau film, masyarakat bisa mendapatkan beragam info-info dan pengetahuan. Tentunya program televisi atau film tersebut harus dikemas secara menarik, agar penonton tetap fokus menonton dan mendapatkan informasi yang ingin disampaikan oleh sang pembuat dengan baik.

Cerita dalam “Cinta Andy” ini adalah tentang seorang remaja yang ingin mendapatkan cinta dengan cara cepat menggunakan pelet, namun gagal dan sekarang dia harus kembali untuk mencabut peletnya. Cerita ini didasari oleh cerita tentang penggunaan pelet yang sedang marak di Indonesia. Masyarakat cenderung langsung menggunakan hal tersebut tanpa berpikir dampak buruk yang bisa terjadi. Agar menarik cerita ini dikemas dengan beberapa karakter *Sidekick*. Karakter-karakter *Sidekick* tersebut didesain untuk memiliki keunikannya masing-masing. Karena tema horror dirasa terlalu menegangkan. Gaya penceritaan komedi akhirnya dipilih untuk membuat cerita agar tidak tegang dan mampu menurunkan tensi dramatik apabila diinginkan. Skenario “Cinta Andy” menggunakan plot linier, membuat karakter protagonis menjadi satu-

KESIMPULAN DAN SARAN

Cerita dalam dunia pertelevisian dan perfilman dapat menghadirkan berbagai

satunya fokus dalam sepanjang cerita. Digabungkan dengan *restricted narration*, yaitu gaya penceritaan tertutup dan penonton hanya akan mendapatkan informasi dari protagonis saja. Kedua kombinasi tersebut membantu untuk dapat menciptakan sebuah adegan komedi yang bersifat mengejutkan, yang akhirnya juga membantu untuk menurunkan tensi. Skenario ini ditulis menggunakan struktur dramatik Syd Field, di mana tensi dramatik cerita akan semakin lama semakin naik. Penggunaan tangga dramatik tersebut membantu penggunaan komedi untuk karakter *Sidekick* menurunkan tensi.

Kelebihan cerita ini adalah kombinasi kelompok 4 orang antara Andy, Bene, Bono, dan Indah. Dengan menggunakan 4 tokoh penggunaan *Straight man and wise guy* bisa dirubah-rubah sehingga penonton tidak bosan dengan lelucon-lelucon yang ada. Dengan adanya cerita ini diharapkan bisa membuka pikiran masyarakat tentang dampak buruk menggunakan pelet dan berpikir kembali sebelum mencoba untuk menggunakan pelet. Diharapkan juga cerita ini mampu menghibur siapapun yang sedang membacanya dan mampu memberikkan cerita dan informasi baru dalam dunia perfilman dan pertelevisian.

Dalam proses penulisan skenario “Cinta Andy” banyak pelajaran yang bisa dipetik di dalamnya. Hal-hal tersebut bisa digunakan sebagai saran untuk pembuatan karya-karya selanjutnya. Ini beberapa saran yang bisa diambil :

1. Memiliki ide yang menarik adalah hal yang diperlukan sebelum memulai menulis
2. Semua konsep yang ingin dituliskan dalam karya tersebut harus teratur dengan baik, agar nantinya tidak akan bingung di tengah menulis karya tersebut.
3. Riset sangat diperlukan untuk lebih mendalami apapun yang ingin dibahas nantinya di dalam cerita tersebut.
4. Membaca ulang kembali skenario yang telah ditulis. Biasanya akan mendapatkan ide baru ataupun menemukan kesalahan setelah membaca ulang.

DAFTAR PUSTAKA

- Armantono. RB, 2013. *Skenario Teknik Penulisan Struktur Cerita Film*, Jakarta : FFTV-IKJ Press
- Field, Syd. 1984. *the foundation of screenwriting*. United States : Dell Publishing Company
- [anonim] (<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/StraightManAndWiseGuy>),(akses tanggal 3 Juni 2019)