

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Film merupakan salah satu media komunikasi seiring dengan perkembangan masyarakat perkotaan dan industri, sebagai bagian dari budaya massa yang populer. Film sebagai media, tidak bersifat netral. Pasti ada pihak-pihak yang terwakili kepentingannya, karena film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Effendy, 1986:134). Film juga menjadi alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak umum melalui media cerita, dan dapat diartikan sebagai media ekspresi artistik bagi para seniman dan insan perfilman untuk mengungkapkan gagasan dan ide cerita yang dimilikinya (Wibowo, 2006).

Film dianggap ampuh memberikan suatu pesan yang bisa mempengaruhi penontonnya hanya karena sebuah visual cerita. Kini sudah banyak film di Indonesia yang mengadaptasi kejadian nyata untuk memberikan gambaran kepada penonton dari suatu peristiwa. Mengangkat kesesuaian cerita, ataupun hanya sekadar inti masalahnya. Termasuk film-film yang diadaptasi dari banyaknya realita adalah tentang kasus pembunuhan demi harta. Keinginan menguasai harta tidak melihat dengan siapa dan bagaimana ke depannya. Semua bisa terjadi dalam hubungan antar pertemanan, pekerjaan, majikan, keluarga, bahkan suami-istri, karena pada dasarnya manusia adalah makhluk hidup yang susah merasa cukup dan bersyukur.

Pembunuhan adalah kesengajaan menghilangkan nyawa orang lain, untuk menghilangkan nyawa orang lain itu, seorang pelaku harus melakukan sesuatu atau suatu rangkaian tindakan yang berakibat dengan meninggalnya orang lain dengan catatan bahwa opzet dari pelakunya harus ditujukan pada akibat berupa meninggalnya orang lain tersebut (R. Wiyono. 2013:141). Pembunuhan sendiri berasal dari kata bunuh yang berarti mematikan, atau menghilangkan nyawa. Membunuh artinya membuat supaya mati. Pembunuh artinya orang atau alat yang

membunuh, dan pembunuhan berarti perkara membunuh, perbuatan atau hal membunuh. Suatu perbuatan dapat dikatakan sebagai pembunuhan adalah perbuatan oleh siapa saja yang dengan sengaja merampas nyawa orang lain (Hadikusuma, 1992:129). Pembunuhan terdiri dari 3 macam, yaitu membunuh dengan sengaja, membunuh seperti disengaja, dan membunuh tidak disengaja. Ada berbagai macam latar belakang pembunuhan, bisa karena politik, kecemburuan, dendam, membela diri, dan untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan. Demi tujuan tersebut, pembunuh dengan gelap mata tidak akan melihat siapa targetnya. Bisa jadi menimpa orang asing, maupun dalam hubungan antar teman, rekan bisnis, keluarga, bahkan suami-istri.

Fenomena semacam pembunuhan dan penganiayaan anggota keluarga memang kerap terjadi di hampir seluruh Negara. Pembunuhan terhadap sesama anggota keluarga terlihat mencolok, karena selama ini citra keluarga sangat kontras dengan peristiwa semacam itu. Alasan yang paling sering mendasarinya ialah karena kecemburuan, dendam, dan kekuasaan harta. Sejarah membuktikan perang kerap terjadi karena perebutan sumber daya alam. Terlihat pula dalam skala yang lebih kecil, bahwa antar saudara dapat saling bersaing memperebutkan harta warisan. Persaingan tersebut bisa berkembang menjadi rivalitas tidak sehat, saling mencelakakan dan membunuh mungkin sekali terjadi.

Terdapat sekitar jutaan kasus pembunuhan dalam internal keluarga hanya demi harta warisan yang sejak dahulu terjadi di Indonesia, baik antara orang tua dan anak, antar saudara kandung, ataupun suami-istri. Sebagaimana salah satu kasus di Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia. Seorang istri tega membunuh suami dan anak tirinya, dengan menyewa empat pembunuh bayaran, hingga menjanjikan upah Rp.500.000.000,00 kepada pembunuhnya. Pertama ia meracuni suaminya, lalu kemudian ia memerintahkan anak kandungnya untuk mengajak saudara tirinya (anak tiri) meminum minuman keras. Setelah tidak sadar, kemudian dibekap. Peristiwa tersebut terjadi di rumah korban di Jakarta Selatan. Jasad kedua korban kemudian dibawa dengan mobil menuju Sukabumi. Kedua jasad dimasukkan ke mobil, lalu mobil tersebut dibakar untuk menghilangkan barang bukti

(<https://www.liputan6.com/news/read/4048518/motif-istri-bunuh-suami-dan-anak-tirinya-di-sukabumi>, 27/08/2019, diakses pada 4 Desember 2021).

Persekongkolan selalu direncanakan dengan matang agar jejaknya tidak terlacak. Semakin matang direncanakan, semakin kecil peluang ketahuan. Semua dilakukan hanya demi tujuan semata, tanpa melibatkan hati nurani. Hal ini yang membuatnya sulit untuk dibuktikan. Orang-orang barangkali hanya mampu menebak dan menduga-duga saja apa yang akan terjadi selanjutnya. Oleh karena itu, muncullah teori konspirasi.

B. Ide Penciptaan

Ide adalah unsur utama dalam karya seni. Ide adalah gagasan pikiran-pikiran (rancangan) yang tertuang ke bentuk yang lebih nyata (Al-barry, 1999:135). Ide bisa berasal dari kisah pribadi penulis, novel, berita, cerpen, film lain, dan produser itu sendiri. Ide dapat ditemukan di mana saja dan dalam keadaan apapun. Ide cerita bisa tercipta dari pengalaman pribadi, namun juga bisa berasal dari pengalaman orang lain (Lutters, 2004:46).

Ide penciptaan karya skenario “SUS (*See You Soon*)” muncul ketika menonton film *Happy Death Day*. Film *time loop* dengan pengulangan cerita sebagai konflik untuk menyelesaikan masalah. Film *Happy Death Day* mengingatkan pada kejadian nyata *Deja Vu* yang sudah dibicarakan banyak orang, karena tidak disengaja mengalaminya.

The déjà vu experience is a common phenomenon, occurring in pathological as well as nonpathological conditions. It has been defined as any subjectively inappropriate impression of familiarity of a present experience with an undefined past. The authors discuss the epidemiologic data, clinical features, and etiology of the phenomenon of déjà vu. They also review the different hypotheses on the psychopath genesis of the déjà vu experience and introduce an explanation based on the hologram as a mnestic model (Psychiatry 1990; 147:1587).

Deja Vu berasal dari Bahasa Perancis, dicetuskan oleh Emile Boirac yang berarti “sudah pernah melihat”. Anne Cleary, seorang profesor psikologi peneliti dejavu telah melakukan penelitian. Anne menemukan teori, bahwa *deja vu* dapat terjadi sebagai respons terhadap peristiwa yang menyerupai kejadian yang pernah

kamu lalui, tetapi kamu tidak mengingatnya. Mungkin saja, kejadian tersebut pernah dilalui saat kamu masih kecil sehingga kamu tidak dapat mengingatnya (<https://www.halodoc.com/artikel/penjelasan-fenomena-dejavu-dalam-psikologi> diakses pada 8 Desember 2021).

Skenario “SUS (*See You Soon*)” menggabungkan realita fenomena *Deja Vu* dengan kasus pembunuhan sesama keluarga/kerabat dekat hanya demi harta. Walaupun pada kenyataannya *Deja Vu* hanya terlintas secara kilat, tetapi secara fiksi di skenario “SUS (*See You Soon*)”. *Deja Vu* disamakan dengan *time loop* untuk menguntungkan orang yang merasakannya. Apabila pada kebanyakan film pemecahan misteri kasus pembunuhan dengan bukti yang tersisa, skenario “SUS (*See You Soon*)” justru mencegah pembunuhan memakai cara pengulangan hari yang sudah pernah dilewati tanpa sepengetahuan peran utama, terus-menerus sampai peran utama mengetahui siapa pelakunya.

Secara garis besar masalah dalam skenario ini memang tentang perebutan kekuasaan harta. Namun ditambahkan konflik-konflik kecil di dalamnya yang membangun puncak konfliknya, seperti selingkuh, kasih sayang ayah untuk anaknya, mencari keadilan, dan terhimpit keadaan yang dibalut memakai konsep *flashback*. Penonton akan diajak merasakan setiap konflik yang dirasakan tokoh utama dalam cerita. Penggunaan sudut pandang orang pertama, akan didukung dengan *Plot Time Loop*, sehingga *curiosity* penonton akan dibuat bertambah karena plot yang disusun secara acak atau tidak urut berdasarkan waktu penceritaannya. Penonton akan dibuat tidak menyangka (*Surprise*) pada puncak konfliknya, karena cerita akan dibuat menggantung.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Tujuan pembuatan skenario “SUS (*See You Soon*)” sebagai berikut:

1. Menciptakan sebuah karya skenario film fiksi dengan konsep *Time Loop*.
2. Menciptakan skenario film fiksi dengan sebuah pesan bahwa teruslah berbuat baik kepada sesama, nischahaya semesta akan mendukung atau

memberikan karma baik kepada orang yang kau sayang dengan cara yang tidak diduga-duga.

3. Memaparkan sebuah konflik rumah tangga dan keluarga.

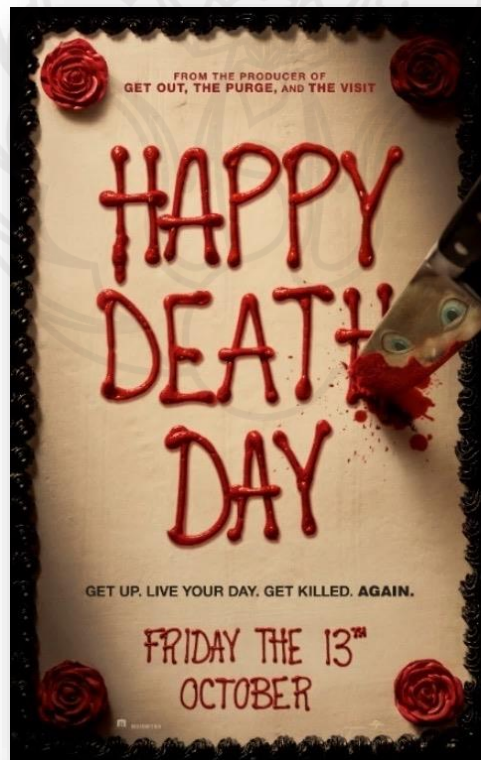
Manfaat penciptaan karya skenario “SUS (*See You Soon*)” di antaranya:

1. Pembaca akan mendapatkan gambaran imajinasi ketika dihadapkan dalam situasi pengkhianatan.
2. Menyuguhkan kepada pembaca cerita dengan penerapan *Time Loop*.

D. Tinjauan Karya

Karya skenario fiksi “SUS (*See You Soon*)” dengan konsep *Time Loop*, tidak lepas dari tinjauan beberapa karya yang mengambil beberapa kesamaan, baik mengenai cerita maupun konsepnya, beberapa di antaranya sebagai berikut:

1. Happy Death Day (2017)



Gambar 1.1 Poster Film "Happy Death Day"

Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt5308322/> diakses 21/12/2021

Produksi : Blumhouse Productions
Produser : Jason Blum
Sutradara : Christopher B. Landon
Penulis Naskah : Scott Lobdell
Tahun : 2017

Referensi pertama adalah film *Happy Death Day*. Film bergenre komedi horor ini disutradarai oleh Schristopher B. Landon dan ditulis oleh Scott Lobdell. Film ini dibuat pada tahun 2017, yang menampilkan plot memutar yang mengejutkan dan sangat sulit ditebak.

Happy Death Day mengisahkan Tree Gelbman, tokoh utama yang sudah mati tetapi dipaksa untuk hidup kembali demi membuka kedok pembunuh yang menyebabkan kematiannya. Tree lantas terperangkap dalam masa yang lebih lampau, di mana kekasihnya dalam cerita ini, Carter masih berkencan dengan Danielle, orang yang sangat dibencinya. Sedangkan Ibu Tree yang telah meninggal bertahun-tahun sebelumnya menjadi hidup lagi pada masa itu. Ia juga bertemu kembali dengan pembunuhnya, seseorang dengan topeng maskot bocah yang tersenyum menyeramkan. Namun sekarang, pembunuhnya mengincar nyawa lain selain Tree.

Persamaan skenario film *Happy Death Day* dengan skenario “SUS (*See You Soon*)” adalah penggunaan *Time Loop* akan mengulang adegan yang sama berulang kali. Unsur *Time Loop* pada film *Happy Death Day* adalah mencari tahu siapa pelaku pembunuhan, sama halnya dengan skenario “SUS (*See You Soon*)”. Persamaan lainnya terdapat pada teknik *flashback* yang digunakan untuk menunjukkan beberapa memori agar timbul tuduhan-tuduhan terhadap beberapa kandidat. Contoh *scene* dalam skenario film *Happy Death Day* yang menunjukkan penggunaan *flashback*:

She immediately begins pulling clothes from her drawer and tossing them on the bed.

The water stops as Lori emerges from the bathroom wrapped in a towel.

LORI
Oh. She's finally back.

Lori notices the pile of clothes building on Tree's bed.

LORI (CONT'D)
Going somewhere?

TREE
Yes! As far away as possible!

LORI
What's wrong?

TREE
What's wrong?! I'll tell you what's wrong! Me! I was wrong! I thought if I stopped running I could beat it! But it's never going to stop! So I'll run! I'll run to the end of the god-damn earth if I have to!

LORI
Tree, you're freaking me out.

TREE
Oh well! That's me! A freak!

Tree yanks the closet open, searching for something.

LORI
Tree, look...

She turns around. Lori's holding the cupcake she made for Tree.

LORI (CONT'D)
Happy Birthday.

TREE
(sarcastic)
Thanks, but I already ate it last night--

Tree freezes. *Last night...*

She turns around to face her roommate -- her eyes locked on the cupcake.

TREE (CONT'D)
I died in my sleep.

LORI
What?

TREE
You...killed me.

Lori slowly sets the cupcake down on Tree's desk.

TREE (CONT'D)
(working it out;
aloud)
(MORE)

TREE (CONT'D)
*It was poisoned. But I never ate
it before.*

FLASH: We SEE Tree throwing the cupcake in the trash -- then dropping it on the floor after the black out.

TREE (CONT'D)
*So you had to find another way.
Then Tombs fell right into your
lap...the perfect scapegoat.*

FLASH: Tombs is rolled past Lori on a gurney. She follows him with narrowed eyes as a plot is hatched in her mind.

TREE (CONT'D)
*You had access to him. Did you
drug him first?*

FLASH: Lori jams a hypodermic needle in Tombs' arm. While he's unconscious, she changes him into "The Killer's Outfit". She puts the MASK on his face and sets the HUNTER'S KNIFE at his side. As she slips out of the room, we SEE his wrists are no longer restrained.

TREE (CONT'D)
*You knew he'd wake up and escape.
Then they'd just assume he killed
me.*

FLASH: Tree's FIRST DEATH. The masked killer stabs her from behind.

TREE (CONT'D)
But it was always you...

FLASH: The killer pulls-up his mask REVEALING Lori's satisfied/hateful expression as she looks down on Tree's lifeless body in the ditch.

BACK TO TREE'S BEDROOM:

Lori's stunned expression yields to a sardonic laugh.

LORI
You've totally lost your mind. You
actually think I'd try to poison
you with a friggin' cupcake?

TREE
Prove it.

Tree nods to the cupcake.

Gambar 1.2 Beberapa Screenshot dari Naskah "Happy Death Day"

Hal yang membedakan dalam skenario “SUS (*See You Soon*)” adalah ceritanya. *Happy Death Day* akan mengulang hari yang sama pada saat ulang tahun tokoh utama, dengan penyebab tokoh utama dibunuh karena dendam teman sekamarnya sendiri. “SUS (*See You Soon*)” akan mengulang hari yang sama pada saat kakak sang tokoh utama “ditemukan” dengan dugaan bunuh diri. *Time Loop* digunakan untuk menghentikan tindakan bunuh diri Satria (kakak tokoh utama), ketika ternyata ada pelaku kejahatan yang sesungguhnya di baliknya. Pada akhirnya diketahui bahwa rupanya sang pelaku adalah orang terdekat dalam lingkungan teman/keluarga tokoh utama dan kakaknya. Ia bersekongkol dengan setiap penghuni rumah tokoh utama dan Satria.

2. Gone Girl (2014)



Gambar 1.3 Poster Film "Gone Girl"

Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt2267998/> diakses 21/12/2021

| | |
|----------------|---|
| Produksi | : Regency Enterprises TSG Entertainment |
| Produser | : Arnon Milchan, Joshua Donen, Reese Witherspoon, Cean Chaffin |
| Sutradara | : David Fincher |
| Penulis Naskah | : Gillian Flynn |
| Tahun | : 2014 |

Referensi kedua adalah film *Gone Girl*. Film bergenre drama, misteri, *thriller* ini disutradarai oleh David Fincher dan ditulis oleh Gillian Flynn. Film yang dibuat pada tahun 2014 ini menyuguhkan cerita dengan POV kedua tokoh utama, atau dua sudut pandang berbeda.

Film *Gone Girl* bercerita tentang pasangan suami-istri, yaitu Nick Dunne (Ben Affleck) dan Amy Dunne (Rosamund Pike). Konflik langsung terjadi di awal film saat Nick pulang ke rumah dan mendapati istrinya hilang. Nick kemudian melapor ke polisi hingga investigasi dilakukan. Anehnya dari hasil investigasi polisi yang dipimpin Detektif Rhonda (Kim Dickens), justru menyudutkan Nick yang kemudian malah diduga telah membunuh istrinya. Masalah kian bertambah seiring reputasi istrinya yang menginspirasi karakter Amazing Amy, tokoh dalam seri buku anak-anak yang membuatnya dikenal oleh publik. Tidak heran jika masalah ini pun makin meluas, berkat campur tangan media massa hingga menjadi konsumsi nasional.

Persamaan film *Gone Girl* dengan skenario “SUS (*See You Soon*)” adalah cerita persoalan suami-istri dalam rumah tangga. Cerita tentang misteri pembunuhan yang sulit dipecahkan, tetapi sebenarnya dilakukan diam-diam oleh salah satu pasangan untuk mencelakai pasangannya sendiri, dengan dibantu beberapa oknum. Hal yang membedakannya, apabila film *Gone Girl* memberikan sudut pandang keduanya, di skenario “SUS (*See You Soon*)” hanya ada satu sudut pandang saja.

3. Ready or Not (2019)



Gambar 1.4 Poster Film "Ready or Not"

Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt7798634/> diakses 21/12/2021

| | |
|----------------|---|
| Produksi | : Mythology Entertainment Vinson Films |
| Produser | : Tripp Vinson James Vanderbilt William Sherak Bradly J. Fischer |
| Sutradara | : Matt Bettinell Olpin Tyler Gillett |
| Penulis Naskah | : Guy Busick R. Christopher Murphy |
| Tahun | : 2019 |

Referensi terakhir adalah film *Ready or Not*. Film bergenre horor, komedi, misteri ini disutradarai oleh Tyler Gillet dan Matt Bettinelli-Olpin, dengan skenario garapan Guy Busick dan R. Christopher Murphy. Film yang dibuat pada tahun 2019 ini menyuguhkan cerita horor berplot *twist* menyenangkan, dengan humor di tengah ketegangan dan kebrutalan sisi *thriller*-nya.

Bercerita tentang Alex sebagai bagian dari keluarga Le Domas yang kaya. Keluarga Le Domas memiliki tradisi bermain *game* di malam pernikahan anggota terbaru dari keluarga. Alex menikahi wanita bernama Grace, dengan permainan yang terpilih untuk harus dimainkan adalah *Hide and Seek*. Tidak disebutkan Alex, bahwa kakek buyutnya membuat kesepakatan dengan demawan bernama Mr. Le Bail (dinyatakan sebagai iblis), dan keluarga harus memberikan pengorbanan sebelum fajar.

Grace baru mengetahui ini usai seorang pelayan ditembak adik perempuan Alex bernama Emilie, seorang pecandu narkoba. Alex berjanji membantu Grace untuk keluar. Keluarga menyadari Grace tahu yang sebenarnya. Mereka lantas berupaya menangkap Grace, sementara Alex berusaha membantunya kabur. Dua pembantu rumah tangga selanjutnya terbunuh, sebelum Stevens, kepala pelayan keluarga membuat langkahnya sendiri untuk dapat menangkap Grace. Grace hampir berhasil membunuh Stevens ketika dia keluar dari rumah, namun Stevens menangkap dan berusaha membawanya kembali.

Grace pada akhirnya mengakibatkan Stevens menabrak mobilnya dan bunuh diri. Setelahnya Grace justru ditemukan Daniel, saudara laki-laki Alex dan ditangkap kembali. Saat keluarga bersiap mengorbankan Grace, terungkap Daniel meracuni keluarganya guna memberi kesempatan Grace kabur. Namun dia ditembak Charity, istrinya yang rakus sebab membiarkan Grace pergi begitu saja. Tony, Ayah Alex berusaha menangkap Grace, namun dia dilenyapkan menggunakan lentera dengan api yang menyala. Becky, Ibu Alex berusaha membunuh Grace. Namun Grace membunuhnya dan Alex menyaksikan itu. Usai menyadari Grace tidak akan tinggal bersama dengannya sekarang, dia menyerahkan Grace pada keluarganya. Ritual pun dilanjutkan, tetapi Grace mampu membebaskan diri dari cengkeraman keluarga Alex.

Matahari mulai terbit. Berarti keluarga tersebut gagal menahan tawanan mereka. Tepat pada saat seakan kutukan tersebut mungkin tidak nyata, Helena berusaha melanggar aturan dan berupaya membunuh Grace usai pertandingan selesai, lalu setiap anggota keluarga pun mulai meledak dalam kekacauan berdarah. Alex yang menjadi lemah selanjutnya berusaha memohon pengampunan Grace, dan pada saat Grace meminta cerai, dia pun berubah histeris. Ketika rumah kemudian terbakar, Grace sebenarnya melihat semangat dari Mr. Le Bail yang tampaknya menyetujui keselamatan dirinya. Grace pun keluar dan ditemukan oleh polisi.

Persamaan film *Ready or Not* dengan skenario “*SUS (See You Soon)*” adalah dari segi cerita. Persoalannya sama-sama ihwal persekongkolan keluarga yang merencanakan upaya pembunuhan salah satu anggota keluarga. Namun dalam film *Ready or Not*, keluarga membunuh karena tradisi bermain gim itu sendiri. Bukan hal yang disengaja, melainkan adanya kartu tidak terduga yang didapat. Sedangkan dalam skenario “*SUS (See You Soon)*”, keluarga membunuh dengan sengaja, semata-mata karena harta dan beberapa alasan lain.