

ARTIKEL JURNAL

**PENULISAN SKENARIO FILM “SUS (*SEE YOU SOON*)”
DENGAN PENERAPAN REPETISI ATAU *TIME LOOP*
UNTUK MEMBANGUN KONFLIK**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI

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



Disusun oleh
Anggita Damai Safitri
NIM: 1510747032

**PROGRAM STUDI S-1 FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

PENULISAN SKENARIO FILM “SUS (*SEE YOU SOON*)” DENGAN PENERAPAN REPETISI ATAU *TIME LOOP* UNTUK MEMBANGUN KONFLIK

Anggita Damai Safitri¹, Dyah Arum Retnowati², Gregorius Arya Dhipayana³

^{1,2,3}Program Studi S-1 Film dan Televisi, Fakultas Media Rekam

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jalan Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul, D.I. Yogyakarta

No. Hp: 081237043837, E-mail: degitadamaisa@gmail.com

ABSTRAK

Ironi pada keharmonisan hubungan dalam internal keluarga terjadi akibat keserakahan dan kerakusan para anggotanya terhadap harta kekuasaan. Pepatah keluarga adalah rumah berubah menjadi angin lalu belaka, karena tidak ada lagi kenyamanan di sana. Tema-tema problematika dalam keluarga kemudian selalu menemukan peluangnya untuk diceritakan dengan beragam bentuk. Penulisan skenario berjudul “SUS (*See You Soon*)” menceritakan tentang seorang perempuan yang terjebak di hari kematian kakaknya berulang kali (*Time Loop*). Awalnya kejadian di luar nalar tersebut menimbulkan kebingungan terhadap tokoh utama. Namun sang tokoh kemudian menjadikannya cara dalam mencegah sang kakak bunuh diri. Pengulangan waktu tersebut lantas memperlihatkan sebuah fakta kepada tokoh utama bahwa kakaknya tidak bunuh diri, melainkan dibunuh. Sang tokoh utama lalu memanfaatkan peristiwa yang tengah dialaminya tersebut untuk mencari tahu sosok pelaku pembunuhan kakaknya. Konsep penciptaan karya ini ditekankan pada penerapan pola *Time Loop* yang memanipulasi pengulangan waktu tokoh utama untuk membangun konflik. Keterkaitan pola *Time Loop* dengan bangunan konflik dalam skenario “SUS (*See You Soon*)” kemudian diolah sampai pada akhir cerita. Penciptaan skenario “SUS (*See You Soon*)” menghadirkan pengulangan hari berkali-kali untuk satu tujuan sang tokoh utama, dan dipenuhi misteri ihwal satu peristiwa dalam durasi 71 menit.

Kata kunci: Skenario, Fiksi, *Time Loop*, Konflik

ABSTRACT

The irony at the harmony of relationships within the family occurs as a result of the greed and gluttony of its members to the possessions of power. The family saying is that home turns into just the wind, because there is no more comfort there. The problematic themes in the family then always find their opportunities to be told in various forms. Script writing entitled "SUS (See You Soon)" tells the story of a woman who is trapped on the day of her brother's death repeatedly (Time Loop). Initially, the incident outside of reason caused confusion for the main character. But the character later made it a way to prevent his brother from committing suicide. The repetition of the time then shows a fact to the main character that his brother did not commit suicide, but was killed. The main character uses the events he is currently experiencing to find out the perpetrator of his brother's murder. The concept of creating this work is emphasized on the application of the Time Loop pattern that manipulates the time repetition of the main character to build conflicts. The relationship between the Time Loop pattern and the conflict building in the "SUS (See You Soon)" scenario is processed to the

end of the story. Scenario creation of the "SUS (See You Soon)" presents a repetition of the day many times for one purpose of the main character, and filled with mystery over one event in a duration of 71 minutes.

Keywords: Scenario, Fiction, Time Loop, Conflict

Pendahuluan

Film dianggap ampuh dari pelakunya harus ditujukan pada 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 kedepannya. 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

akibat berupa meninggalnya orang lain tersebut (R. Wiyono. 2013:141).

Fenomena semacam pembunuhan dan penganiayaan anggota keluarga memang kerap terjadi di hampir seluruh Negara. 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).

1. Sifat Serakah

Kenyataan bahwa manusia pada hakikatnya memiliki sifat serakah sudah dikenal oleh pemikir-pemikir masa Yunani Kuno. Salah satunya seperti Plato. Dia berpandangan setiap orang bisa hidup sejahtera secara merata, maka manusia perlu dan berkewajiban mengendalikan nafsu keserakahannya untuk memenuhi semua keinginan yang melebihi kewajaran. Pemikiran yang sama dilontarkan oleh Bernard de Mandeville (1670-1733) dalam bukunya, *The Fable of the Bees* tahun 1714. Mandeville mengatakan sifat rakus manusia yang selalu lebih mementingkan diri sendiri, akan memberi dampak sosial bagi masyarakat. Inilah yang dikhawatirkan filsuf Yunani Kuno, Plato, yang sangat mengecam kekayaan dan kemewahan. Namun dalam sisi yang lain, sifat serakah juga akan memacu

pertumbuhan ekonomi dan pembangunan secara keseluruhan.

Keserakahan sebagai bentuk perilaku tidak pernah merasa cukup atas segala nikmat yang telah didapatkan. Diketahui bahwa orang yang serakah lebih mungkin untuk mencapai tujuan mereka, mewujudkan impian, menaiki tangga karier, dan sekadar bertahan hidup di dunia. Serakah dilakukan demi kebahagiaan diri sendiri. Kekayaan selalu identik dengan kebahagiaan, kendati sebagai pandangan universal.

2. Perselingkuhan

Perselingkuhan merupakan hubungan antara seseorang yang sudah menikah dengan orang lain yang bukan merupakan suami/istri yang sah. Hubungan tersebut dapat terbatas pada hubungan emosional yang sangat dekat atau juga melibatkan hubungan seksual.

Terdapat tiga komponen dari perselingkuhan emosional, yaitu keintiman emosional, kerahasiaan, dan *sexual chemistry* (Glass & Staeheli, 2009: 66-67). Dapat disimpulkan dari pengertian di atas, bahwa selingkuh adalah tindakan curang yang pasti akan

menyakiti, dan dapat menghancurkan hubungan dengan pasangan utama. Timbulnya konflik, lemahnya komitmen, dan kurangnya komunikasi bisa menjadi faktor lain.

3. Egois

Egoisme berasal dari kata ego, yang artinya persepsi individu tentang dirinya sendiri yang berpengaruh pada tindakannya. Jadi, ego merupakan pusat kesadaran, proses alami individu yang merupakan gabungan antara pemikiran, gagasan, perasaan, memori, dan persepsi sensoris (Raymond Corsini, 2003). Menurut psikolog Michele Borba (penulis buku-buku *parenting*) asal Amerika, orang yang egois biasanya tidak mau menjadi bagian dari sekitarnya. Ia selalu berusaha agar segala sesuai keinginannya tanpa memperdulikan perasaan orang lain. (<https://lifestyle.kompas.com/read/2017/11/16/190100920/egoisme?page=all> 16/11/17 diakses 9 Mei 2022).

4. Keluarga

Konsep keluarga merupakan sekumpulan orang yang dihubungkan ikatan perkawinan, adopsi, atau kelahiran yang bertujuan menciptakan dan mempertahankan budaya yang

umum, yakni meningkatkan perkembangan fisik, mental, emosional, dan sosial dari setiap anggota. Keluarga merupakan aspek terpenting dalam unit terkecil dalam masyarakat, penerima asuhan, kesehatan anggota keluarga dan kualitas kehidupan keluarga saling berhubungan, dan menepati posisi antara individu dan masyarakat (Harmoko, 2012).

5. Pembunuhan Berencana

Istilah kejahatan diberikan pada suatu perilaku yang bersifat menyimpang, merugikan, dan meresahkan masyarakat. Perilaku demikian apabila ditinjau dari segi hukum, tentu terdiri atas perilaku yang dapat dikategorikan sesuai dengan norma maupun yang tidak sesuai dengan norma. Terhadap perilaku yang sesuai dengan norma (hukum) yang berlaku, maka tidak menjadi masalah. Terhadap perilaku yang tidak sesuai dengan norma, umumnya dapat menimbulkan permasalahan di bidang hukum dan merugikan masyarakat. Perilaku yang tidak sesuai dengan norma atau dapat disebut sebagai penyelewengan dari norma yang telah disepakati, ternyata menyebabkan

terganggunya ketertiban dan ketenteraman kehidupan manusia. Penyelewengan demikian biasanya oleh masyarakat dicap sebagai suatu pelanggaran dan bahkan sebagai suatu kejahatan (Nursariani dan Faisal, 2017:39).

LANDASAN TEORI

A. Skenario

Skenario berbentuk narasi yang di dalamnya terdapat dialog, monolog, alur, konflik, dan karakteristik tokoh. Penyiapan naskah skenario berbeda dengan penyiapan novel atau bentuk naskah literer lainnya. Persiapan dimulai dengan ide dasar dan tema, *basic story*, sinopsis, kemudian dijadikan *treatment*, baru akhirnya sampai pada penulisan skenario.

Skenario yang baik adalah yang simpel, mudah dimengerti dan sederhana. Tidak terlalu banyak deskripsi. Tersusun dengan standar umum yang disepakati. *Style* kepenulisan personal harus dihindari. Terbuka untuk dikembangkan. Tidak dikunci dengan adegan-adegan mati, dan menghindari istilah-istilah sulit di luar kelaziman produksi film (Handry TM (2006: 59-60)).

B. Film Fiksi

Film dapat diartikan sebagai hasil budaya dan juga alat ekspresi kesenian. Itu berarti bahwa film merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi, rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik (Effendi 1986 :239). Selain itu, film juga merupakan sebuah alat komunikasi yang dapat mengkomunikasikan realita yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, dan merupakan sebuah gambaran dari kejadian-kejadian yang pernah atau belum terjadi. Secara umum film memiliki dua unsur pembentuk yaitu naratif dan sinematik.

C. Karakter Tokoh

Penokohan adalah pelukisan gambaran jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Nurgiyantoro (2000:23) menyatakan bahwa penyajian watak tokoh dan penciptaan citra tokoh disebut penokohan. Dalam cerita *dramatic* tokoh utama cerita harus objek yang menarik, dan problemnya harus kuat untuk menggugah emosi penonton. Tokoh yang menarik itu adalah yang bisa menimbulkan rasa simpati orang pada umumnya (Biran 2006, 2-3).

D. Repetisi/Time Loop

Repetisi adalah pengulangan bunyi, suku kata, kata, atau bagian kalimat yang dianggap penting untuk memberi tekanan dalam sebuah konteks yang sesuai. Sama halnya dalam film, repetisi dalam film berarti mengulang suatu *scene* untuk memberikan maksud tujuan tertentu. Repetisi biasanya bisa menjebak seseorang atau beberapa orang untuk berputar-putar di waktu yang sama. Penyebabnya bisa bermacam-macam, bisa jadi karena menggunakan mesin waktu, pengaruh alien, atau hal lain yang fiksi. Tujuannya agar membuat penonton membayangkan, apa jadinya

apabila terjebak dalam satu waktu yang sama berulang-ulang, dan harus mencari bagaimana semua ini bisa kembali seperti biasanya atau berakhir.

D. Flashback

Film sering menunjukkan adegan yang digunakan untuk menguatkan peristiwa tentang masa lalu dari tokoh yang sedang berperan. *Flashback* juga merupakan adegan singkat yang dapat menceritakan keterkaitan cerita dalam setiap adegan pada sebuah naskah film yang dibuat. Peletakan *flashback* ditempatkan pada sebuah adegan, bila seorang penulis skenario ingin menggambarkan kehidupan ataupun suasana yang telah berlalu sebelum memasuki adegan berikutnya, sehingga alur cerita akan dapat dipahami dengan mudah. Pada prinsipnya, menjadi suatu alur peristiwa yang dapat menjelaskan adegan “sebelum dan sesudah” dari sebuah cerita. Cerita yang kembali pada waktu sebelum kejadian berlangsung, bisa menunjukkan kemunduran waktu beberapa tahun ke belakang, bisa juga hanya dalam waktu beberapa saat sebelumnya atau kilas balik menunjukkan bagaimana peristiwa mengarah ke situasi saat ini (Lutters, 2004:163).

E. Unsur Dramatik

Skenario perlu memiliki unsur dramatik yang melahirkan gerak dramatik pada cerita dan pada pikiran penonton, untuk memperkuat persepsi dramatik yang terdapat di dalamnya. Menurut Lutters ada beberapa unsur yang perlu diketahui penulis skenario yaitu:

1. Konflik

Konflik merupakan permasalahan yang diciptakan untuk memberi pertentangan sehingga menimbulkan dramatik yang menarik. Konflik timbul apabila seorang tokoh tidak berhasil mencapai tujuannya. Pemberian konflik dapat dilakukan di awal atau di pertengahan cerita sesuai dengan plot atau alur yang digunakan seorang penulis dalam menulis sebuah cerita. Konflik sangat dibutuhkan dalam menulis sebuah cerita kisah yang dituturkan tidak datar dan membosankan, selain itu konflik juga bertujuan untuk memancing emosi penonton, oleh karena itu konflik harus menyangkut hal-hal yang krusial. Kritis, mendesak, membawa dampak dan pengaruh besar dalam hidup (Suban, 2009:91-92).

2. Curiosity

Menurut Elizabeth Lutters adalah sebagai berikut, *Curiosity* adalah rasa ingin tahu atau penasaran penonton terhadap sebuah adegan yang kita ciptakan (Lutters, 2004:102). *Curiosity* muncul sebagai perasaan keingintahuan atau penasaran penonton akan suatu adegan atau rangkaian peristiwa yang ditampilkan.

Cara mengimplementasikannya dengan menghadirkan sesuatu yang aneh atau ganjil untuk dicerna, mengulur informasi, atau memperlihatkan gerak-gerik mencurigakan sehingga memancing rasa ingin tahu dalam benak penonton. Kendati penundaan informasi misalnya, harus diperhitungkan dengan baik agar penonton tidak jenuh dan justru merasa kesal.

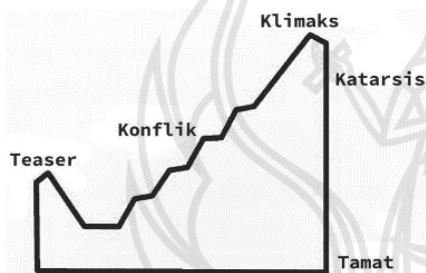
3. Surprise

Surprise adalah rasa terkejut penonton karena jalan cerita yang disuguhkan berbeda dengan ekspektasi mereka karena informasi-informasi di awal. Efek *surprise* ini adalah cara cerita tidak boleh mudah ditebak oleh penonton. Nilai *surprise* akan dikatakan berhasil apabila penonton

bisa terkecoh dengan cerita yang disuguhkan, dan semakin tinggi jalan cerita makin berbeda dengan ekspektasi penonton. Artinya penonton digiring agar menduga A tetapi kita menampilkan B, sehingga penonton akan terkejut (Lutters 2004, 100-102).

F. Struktur Tiga Babak

Berdasarkan teori struktur tiga babak, pembagian cerita akan dilakukan sesuai grafik pertama buatan Elizabeth Lutters:



Gambar 1 Grafik Elizabeth Lutter (Sumber: Lutter 2004:54)

Grafik ini menunjukkan adanya peristiwa bermasalah atau konflik tertentu pada pembukaan cerita, lalu mengalami penurunan sebagai jeda sekaligus perlahan mengenalkan para tokoh. Perjalanan cerita kemudian ditunjukkan mengalami kenaikan sedikit demi sedikit, seiring masalah-masalah baru yang ditemui tokoh cerita, seperti anak tangga, hingga berujung puncak konflik sebagai klimaksnya, dan dilanjutkan momen

tenang atau penjemihan, lalu selesai (Lutters 2004, 54).

H. Setting

Setting merupakan tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Nurgiyantoro 2002:216). Setting berpengaruh penting untuk suatu cerita, mengidentifikasi suasana, peristiwa pokok persoalan dalam cerita, dan tema cerita. Setting harus mampu meyakinkan penonton, jika film tersebut tampak sungguh-sungguh terjadi pada lokasi dan waktu sesuai konteks ceritanya (Himawan, 2008:62).

METODE PENELITIAN

Penciptaan skenario “SUS (*See You Soon*)” adalah sebuah penciptaan karya yang berangkat dari satu ide ihwal pembunuhan berlatarkan keluarga. Penceritaan bertema pembunuhan ini dikembangkan dengan sebuah konsep estetik.

1. Time Loop

Konsep estetik dalam skenario “SUS (*See You Soon*)” yang pertama ialah penggunaan konsep repetisi untuk membangun konflik, di mana konsep tersebut sangat berpengaruh dengan alur ceritanya.



Gambar 2 Pembagian durasi berdasarkan segmentasi plot

Pemeran utama yang terjebak pada hari di mana kakaknya meninggal. Awalnya pemeran utama hanya merasa bingung dengan apa yang terjadi dengannya. Dia lalu memanfaatkan kesempatan tersebut untuk mencegah sang kakak bunuh diri. Namun yang dia dapati ternyata kakaknya tidaklah bunuh diri, melainkan dibunuh.

Konsep repetisi juga akan membangun konflik di mana pemeran utama harus menemukan siapa pelakunya. Pemeran utama akan mengalami kesulitan selama pencariannya, karena setiap dia menuduh/mengira salah seorang penghuni rumah, kakaknya tetap meninggal. Itu juga yang akan menimbulkan *Curiosity* penonton. Penonton akan dibuat bingung dan bertanya-tanya hingga akhir film, karena karakteristik para tokoh yang menjadi *antagonis* terlihat baik-baik

saja. Pandai memerankan peran seperti tidak mungkin ada motif untuk saling membunuh.

2. Konflik

Konflik berisi masalah-masalah yang diciptakan untuk menghasilkan pertentangan dalam sebuah keadaan, sehingga menimbulkan dramatik yang menarik di sepanjang perjalanan pemeran utama. Konflik yang dialami oleh pemeran utama saat dewasa adalah ketika dia merasa bingung, karena terjebak di hari yang sama di mana dia menemukan kakaknya, Satria, tewas bunuh diri.

Mulanya Diva merasa bingung dengan kejadian satu hari yang sudah dilewati tiba-tiba terulang sehari-hari. Meskipun Diva menganggap semua itu mungkin hanya “*de javu*” baginya. Diva dengan perasaan takutnya akan kehilangan Satria mendekati sang kakak dan berusaha tetap bersamanya. Namun niat Diva agar “*de javu*” tersebut tidak terjadi rupanya patah. Keanehan masih berlanjut dan keesokannya Diva kembali mengulang hari yang sama.

Diva yang panik berupaya mengingat sebab-sebab yang membuat dia kembali di hari ini. Diva lantas

menyadari bahwa Satria tidaklah bunuh diri, melainkan dibunuh. Diva menyimpulkan siapa sosok sang pembunuh, namun dia tetap kembali di hari yang sama. Diva kemudian menganggap bahwa dia kembali mengulang hari karena “mati”, dan mulai berhati-hati dalam mencari siapa otak dari pembunuhan abangnya di rumah mereka sendiri.

3. *Curiosity*

Curiosity bermain-main dengan rasa keingintahuan atau penasaran dalam benak penonton terhadap satu maupun banyak adegan yang diciptakan. *Curiosity* di skenario “SUS (*See You Soon*)” mulai muncul saat Diva merasa bingung seperti sudah melewati hari yang tengah dia jalani. Penonton akan penasaran, karena pada skenario “SUS (*See You Soon*)” tidak secara lengkap dan gamblang menampilkan *Sekuen* 1, yang sebetulnya berisi keseluruhan aktivitas yang sebenarnya terjadi dalam hari tersebut. Penonton baru paham setelah Diva kembali lagi ke hari yang sama. Kendati kemudian akan timbul penasaran lagi, ketika ternyata Satria tidak dibunuh dan kecurigaan Diva

terhadap Bibi pembantu membuatnya kembali ke hari yang sama.

4. *Surprise*

Surprise adalah rasa terkejut penonton karena jalan cerita yang disajikan berbeda dengan ekspektasi mereka karena informasi-informasi di awal. *Surprise* di skenario “SUS (*See You Soon*)” akan ditampilkan saat kecurigaan Diva terhadap Wana ternyata benar. Ditambahkan lagi saat ternyata Putra, suami yang terlihat sangat menyayangi dan mendukungnya ikut terlibat dalam pembunuhan tersebut, karena dia sudah berselingkuh dengan Tuti hanya karena Diva belum bisa memberikan anak untuknya.

Sebelum itu *Surprise* muncul ketika Pak Edward memberi tau tentang peluru yang menjadi penyebab *time loop*. *Surprise* juga akan muncul pada *ending*, karena penonton tidak akan menduga dengan baik bahwa ternyata sang pelaku adalah semua orang yang dekat dengan tokoh utama dan kakaknya. Para pelaku adalah persekongkolan antara suami sang tokoh utama, kakak ipar (istri korban), sopir sedari kecil, sampai pengkhianatan seorang yang sudah dianggap Ibu sendiri. *Surprise* akan

muncul di *scene* akhir, dengan cerita yang menggantung bersama dialog yang akan menggiring penonton bahwa filmnya belum selesai.

5. Struktur Tiga Babak

Teaser mengenalkan keluarga Pak Hartono yang diliputi kemewahan, dan Pak Edward sebagai teman Pak Hartono. Saat perdebatan orang tua Diva dan Satria dengan Ula dimulai, menjadi titik balik pertama atau turning point 1 yang kemudian menjelaskan pada malam itu juga Diva dan Satria menjadi yatim piatu. Tanpa adanya kejadian itu tidak ada pemicu untuk segera mengakhiri babak 1 dan beralih ke babak 2. Kemudian mereka beranjak dewasa dan memiliki keluarga masing-masing walau masih tinggal di rumah peninggalan Orang tuanya. Sampailah pada titik dimana Diva menemukan Abangnya tergeletak dengan busa di mulutnya. Abangnya dinyatakan meninggal, Diva yang begitu bergantung kepada Satria tanpa pikir Panjang memutuskan untuk mengakhiri hidupnya menggunakan pistol pemberian Pak Edward di tahun 2001.

Babak 2 dimulai ketika Diva kembali ke hari dimana kakaknya meninggal, time loop pun dimulai.

Pada time loop pertama Diva merasakan ada yang aneh. Dia merasa dé jàvu sepanjang saat. Namun Diva bersyukur karena dia kembali melihat Abangnya hidup dan sehat. Kesempatan emas itu Diva gunakan untuk lebih mendekati Satria. Malam itu Diva quality time dengan Satria sampai akhirnya dia meminum teh dari Bibi.

Time loop ke 2. Diva kembali dan masih belum mengerti apa yang sudah terjadi. Kali ini Diva merasa ini benar bukan dé jàvu melainkan terjebak di satu hari yang sama. Diva menyimpulkan Satria tidaklah bunuh diri, melainkan dibunuh oleh Bi Suri. Diva secara sepihak memecat Bi Suri. Hati sudah tenang tidak ada lagi pelaku, namun ternyata Diva kembali lagi ke hari tersebut.

Time loop ke 3, Diva merasa panik karena apa yang disimpulkan, masih membuatnya kembali di hari itu. Diva kembali menyimpulkan Bi Suri tidak sendiri, karena malam itu ada yang menusuk Diva dalam keadaan gelap. Diva menjadi hati-hati memantau gerak-gerik setiap orang di rumah. Cara lain yang terlintas di benaknya dengan mengajak Satria

keluar semalaman, niat hati menghindari pelaku-pelaku yang belum ada titik terangnya. Setelah lega dapat keluar rumah, tiba-tiba Satria mengeluh kepala sakit, sehingga lepas kendali setir dan mereka kecelakaan.

Time loop ke 4 sekaligus terakhir, Diva merasa janggal atas sakit kepala Satria yang tiba-tiba. Diva mencoba lebih mengingat lagi apa yang terjadi sebelum mereka pergi. Kali ini Diva bertanya-tanya apakah kakak iparnya yang bersekongkol dengan Bi Suri. Diva mengubah rencana tempat dinner seketika. Diva lebih memperhatikan Wana, dan ia mendapati Wana memasukkan sesuatu ke dalam obat Satria di dapur, feeling Diva berkata benar. Namun tiba-tiba ada benda tumpul yang memukul Diva.

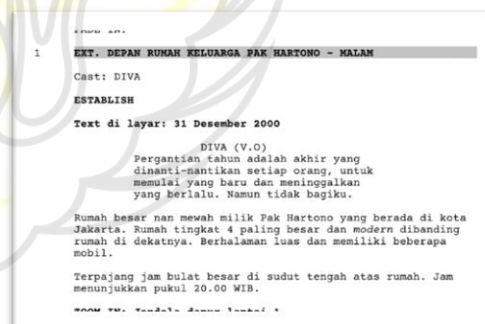
Memasuki babak 3, Diva dikelabui oleh Wana, semua fakta diputarbalikkan oleh kakak iparnya sendiri. Semua pelaku mulai terbongkar disini dengan segala rahasia dan tujuan masing-masing. Klimaks meningkat, Diva merasa hancur, sampai dimana Abangnya ikut terhasut dan mengikuti permainan Wana. Cerita ditutup dengan kisah yang menggantung, setelah mengetahui tidak

ad acara lain, Diva memutuskan untuk terjun agar dapat kembali ke hari yang sama dan memperjuangkan Abangnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya skenario “SUS (*See You Soon*)” telah diciptakan. Skenario ini selanjutnya memasuki pembahasannya agar dapat terbaca dengan baik kesesuaian antara karya, teori, dengan konsep yang telah dirancang dalam bentuk kerangka pada bab sebelumnya. Skenario yang untuk film panjang lepas ini berdurasi 71 menit. Berikut ini akan dijabarkan pembahasan karya skenario “SUS (*See You Soon*)”:

Scene 1-2 (teaser)



2 INT. RUANG MAKAN - MALAM

Cast: DIVA KECIL, SATRIA KECIL, PAK HARTONO, MAMA DEWI, PAK EDWARD

DIVA (V.O.)
Malam itu kami makan malam bersama. Tradisi yang dibuat Mama Papa setiap malam tahun baru untuk mengingat hari pernikahan mereka setiap tahunnya, malam itu mereka mencapai tahun ke-14. Meskipun saat itu yang ku paham hanya menikmati bermacam-macam makanan manis selalu tersedia. Walaupun hanya untuk kami berempat. Tradisi itu juga yang memperbolehkan kami begadang sampai tahun berganti.

DIVA (8th), SATRIA (13th), PAK HARTONO (44th), MAMA DEWI (36th), dan PAK EDWARD (50th) sedang makan malam bersama. Diva sibuk memakan cemilan-cemilan sampai meninggalkan sisa-sisa di sekitar bibirnya. Mereka tertawa-tawa dengan keceriaan dan perbincangan yang hangat.

DIVA (V.O.)
Kalau yang ini bukan keluarga kami.
Pak Edward terlihat tersenyum.

PAK HARTONO
Ma, aku gak seperti Papa dan Mantan suamimu.

MAMA DEWI
(berteriak)
Diam kamu!

Mama Dewi berlari ke arah balkon dan meloncat. Ula sangat kaget, tidak menyangka pemandangan tersebut. Pak Hartono segera menangkap tangan Mama Dewi.

PAK HARTONO (O.S.)
Jangan ceroboh lagi, Ma.

ULA
Ibu..

Posisi Mama Dewi menggantung dengan tangan yang digenggam oleh Papa Hartono. Ula terlihat panik, dia berlari turun ke bawah untuk kabur, berpas-pasan dengan Satria.

Satria sampai di ruang keluarga lebih dahulu dibanding Pak Bimo. Satria melihat ke arah balkon. Pak Hartono tidak sanggup mengangkat Mama Dewi, mereka pun terjatuh bersamaan dari balkon. Terdengar suara jatuh dari lantai 1, bersamaan dengan riuhnya petasan yang bertepatan dengan tahun baru di langit dari arah tengah kota. Pak Bimo dan Bi Suri sampai di...

DIVA (V.O) (CONT'D)
Pak Edward sahabat Papa sekaligus tetangga, diajak gabung oleh Papa setelah mereka membicarakan urusan mereka. Papa pernah bilang kalau Pak Edward adalah ilmuwan yang sangat cerdas. Namun Pak Edward terlalu...

Scene 2 berfungsi sebagai *teaser* awal untuk memperkenalkan Keluarga Pak Hartono, dan sekilas siapa itu Pak Edward. *Teaser* bertindak sebagai pembuka cerita dengan rangkaian kecil peristiwa, sebelum memasuki babak pertama dalam penerapan struktur tiga babak. Bagian yang dimunculkan disini adalah sebagai bentuk pengaplikasian salah satu aspek dalam unsur pemantik rasa penasaran.

Scene 4 - 10

Papa marah dan Mama sedih. Pikiranku kalut mendengar suara-suara bernada keras pertama kalinya keluar dari mereka, sampai aku tidak fokus dengan apa yang mereka bicarakan saking takutnya.

Pak Hartono terlihat berdiri menanggapi ULA (17th).

PAK HARTONO
Ini salah paham, Ma.
Ula! Bicara yang benar kamu.

ULA
Bapak saja yang coba bicara jujur.

CUT TO:

5 INT. BEGIN MONTAGE: RUMAH PAK HARTONO: RUANG MAKAN (LANTAI 1) - TENGAH MALAM

Cast: PAK HARTONO, MAMA DEWI, BI SURI

Meja makan panjang terlihat berantakan bekas tradisi makan malam bersama. BI SURI (32th) berlalu lalang membersihkannya. Dari arah lantai 4, terdengar sayup-sayup teriakan pertengkaran antara Pak Hartono dengan Mama Dewi dan pembantu barunya ULA (17th). Bi Suri menaruh piring-piring, memutuskan

Babak satu muncul pada *scene* 4 sampai 10, foto diatas disingkat menjadi beberapa potongan saja. *Scene* 4 sampai 10 berfungsi memperlihatkan akar yang akan menjadi konflik nantinya, tetapi tidak termasuk konflik yang dibangun oleh *time loop*. Pada 7 *scene* ini menjelaskan Pak Hartono yang dituduh Ula telah menghamilinya, Mama Dewi yang memiliki trauma sendiri menjadi hilang kendali sampai memutuskan untuk bunuh diri. Sampai pada akhirnya di babak 1 ini menjelaskan Diva dan Satria kehilangan kedua orang tuanya di tahun 2000. Adegan-adegan yang muncul akan menjadi pemantik rasa penasaran penonton untuk melihat keberlangsungan cerita selanjutnya.

Scene 21 - 25

1 INT. HOTEL - SIANG

Cast: DIVA, PUTRA

Text di layar: 31 Desember 2022

Diva terbangun dari tidurnya yang masih memakai handuk kimono. Diva melihat ke sekitarnya, terlihat Putra yang sedang merapikan koper dan mencari sesuatu.

PUTRA
Sungguh tidak ada yang bisa...

25 INT. MOBIL (JALAN TOL) - SIANG

Cast: DIVA, PUTRA

Jalanan terlihat sangat padat. Putra fokus menyetir dan Diva mendampingi di sebelahnya.

PUTRA
Ada apa ya sayang kok macet banget, seharusnya arah Jakarta tidak semacet ini.

Mobil terus berjalan. Terlihat di depan ada kecelakaan tabrakan antara mobil dan mobil. Diva semakin merasakan pernah melewati kejadian tersebut.

DIVA
Mas, aku kok kayak ngalamin deja vu daritadi ya?

PUTRA
Oh yang kamu bahas tadi?

Wajar kok sayang, bukan hal aneh.

DIVA
Tapi dari aku bangun tadi sampai sekarang, banyak banget hal yang kayak pernah aku alami dan terjadi sesuai urutan.

PUTRA
Oh kalo gitu kamu bukan deja vu, tapi peramal.
(Gertakan banting)

Scene 21 sampai 25 yang masih menjadi babak 2, merupakan awalan pembahasan teori *time loop*. *Time loop* pertama berada di *scene* 21, setelah Diva menembak kepalanya menggunakan pistol pemberian Pak Edward di *scene* 20. Disini Diva terlihat bingung karena merasa seharusnya dia mati, tapi ternyata masih hidup dan kembali pada kamar hotel persis seperti satu hari sebelumnya. Seharusnya dia mati, tapi ternyata aneh seperti mengalami *deja vu*, sebagai pengenalan juga *déjà vu* hanya sebagai rasa yang dianggap oleh tokoh utama, tapi walau begitu, dia merasa

beruntung masih bisa bertemu Abangnya kembali.

Scene 50-51

PAK EDWARD
Peluru yang berada di pistolmu itu saya ciptakan agar siapapun yang menembakkan pada dirinya, dia bisa mengulang satu hari sebelumnya apabila ada kekeliruan. Sudah saya ciptakan sepaket dengan peluru untuk kembalinya.

Saya membuat berisi 3 peluru, jika peluru pertama ditembakkan dan berhasil mengulang hari, peluru yang lain akan mengikuti hari peluru pertama. Satu peluru hanya dapat dipakai oleh satu orang.

Saya simpan ciptaan saya itu karena saya tidak tau harus diaplikasikan kepada siapa, saya tidak menyangka bahwa yang saya ciptakan ini berhasil.

Pak Edward membicarakan serius tentang pistol tersebut. Diva tertegun dengan semua ucapan Pak Edward.

DIVA
Tapi kok Pak Edward bisa kesini?

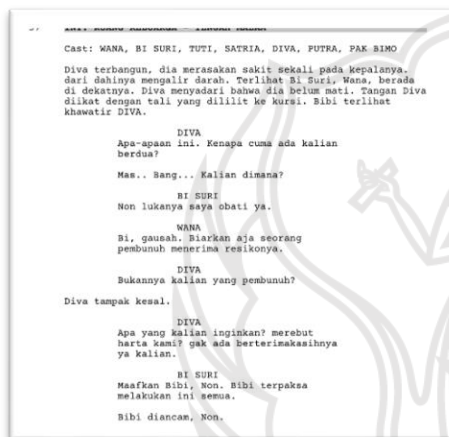
PAK EDWARD
Ketika saya membuat peluru tersebut, saya juga membuat notifikasi dalam bentuk led dalam pulpen untuk saya tau jika peluru itu berhasil.

Dan 2 hari kemarin, notif itu nyala. Awalnya saya kira error karena sudah lama sekali tidak terpakai, tapi kemudian saya ingat kalian, saya menjadi ragu apa saya keliru.

Scene 50 sampai 53 menjadi pembahasan teori *Surprise*. *Surprise* adalah rasa terkejut penonton karena jalan cerita yang disuguhkan berbeda dengan ekspektasi mereka karena informasi-informasi di awal. Di *scene* ini menjelaskan *deadline structure* yaitu Pak Edward tiba-tiba mendatangi rumah Pak Hartono. Secara kebetulan, Diva yang membuka pintu. Kemudian terpaparkan informasi mengenai peluru dalam pistol yang menjadi pemicu *time loop* terjadi. Secara logika, penonton akan merasa

terkejut karena akhirnya mengetahui penyebab *time loop*, yaitu ada di peluru karya sang ilmuwan. Low moment tokoh utama di scene ini ketika Pak Edward menawarkan peluru untuk kembali, agar Diva berhenti mengalami *time loop*. Diva berhadapan dengan pilihan keluar dari putaran ini atau terus berada di tempat sekarang, Diva memilih terus memperjuangkan hidup Abangnya.

Scene 57



Scene 57 menjadi awalan pengenalan dari babak 3. *Scene* ini mengimplementasikan teori konflik sekaligus *surprise*. Penjelasan Diva diikat dan terdapat Wana dan Bi Suri yang berada disitu membuat penonton merasa terkejut. Disini Diva diputarbalikkan fakta oleh Wana. Diva yang berencana memantau Wana, dikalahkan dengan segala rencana jahat Wana karena bisa membaca Diva.

Scene 62



Scene 62 menjadi *ending* sekaligus penyelesaian skenario. Diva memutuskan untuk terjun dari balkon sama seperti Mamanya, karena diva yakin dengan terjun dia bisa menyelamatkan abangnya. Skenario ini memberikan penyelesaian yang menggantung.

G. Kesimpulan

Penulisan skenario film fiksi berjudul "*SUS (See You Soon)*" telah selesai dikerjakan dengan melalui banyak tahapan. Mengacu pada hasil akhir dan skenario dapat diambil beberapa kesimpulan dari keseluruhan karya tulis. Pengangkatan ide menjadi karya skenario, didasarkan pada fakta ironisnya kondisi terkini para keluarga dengan konflik internal yang memerkarakan ihwal kekuasaan atas harta. Permasalahan semacam ini amat cepat dan mudah memecah-belah

keharmonisan hubungan antar-anggota keluarga. Konflik-konflik yang muncul kerap kali berupa persaingan, pertengkaran, perundungan, hingga dapat berujung pada pelecehan, penyiksaan, bahkan pembunuhan. Alasan-alasan kemunculannya pun tidak hanya didasari oleh ketamakan penguasaan atas harta, namun juga kecemburuan, iri hati, dan dendam.

Tahapan selesai proses pengolahan ide adalah melakukan riset. Riset yang dilakukan lebih banyak berupa pengamatan terhadap berbagai berita mengenai permasalahan dalam keluarga, baik skala lokal daerah maupun nasional. Riset juga mencakup tinjauan pada karya-karya film yang memiliki kemiripan dengan skenario yang hendak diciptakan nantinya. Hasil-hasil riset dari beragam sumber tersebut kemudian menjadi bahan-bahan dalam proses kreatif penulisan skenario “*SUS (See You Soon)*”.

Skenario “*SUS (See You Soon)*” diceritakan dari satu sudut pandang, yakni sang tokoh utama sendiri. Tokoh utama selain sebagai adik dari seseorang yang secara misterius ditemukan tewas dengan mulut berbusa, juga menjadi penyingkap

misteri dalam rumahnya. Bangunan konflik dalam cerita dituturkan dengan menerapkan pola *Time Loop*. Pola repetisi yang memanipulasi frekuensi waktu sang tokoh mengurungnya dalam satu hari yang sama, terus-menerus, hingga dia bisa mencapai tujuan utamanya. Sang tokoh dituntut untuk menemukan sosok pelaku sesungguhnya yang telah mengakhiri nyawa kakaknya.

Satu sudut pandang hanya dari tokoh utama menjadikannya poros setiap konflik yang muncul dalam “*SUS (See You Soon)*”. Konflik-konflik yang bertendensi menghalangi dan menjauhkan sang tokoh dari tujuan utamanya. Masalah dari masa lalu tokoh utama, kakaknya, orang tua mereka, serta pembantu mereka yang telah lama belum benar-benar selesai merupakan problematika yang sebetulnya paling penting dan besar. Masalah yang justru berusaha diabaikan oleh mereka sendiri, kendati pada akhirnya harus dihadapi kembali.

Karya skenario film fiksi panjang dengan judul “*SUS (See You Soon)*” ini dalam penciptaannya berhasil menerapkan setiap konsep yang sudah dipilih. Konsep-konsep yang terdiri atas *Time Loop*, adanya pembangunan konflik seiring perjalanan penyingkapan misteri,

diselimuti *Curiosity* hingga berujung pada satu peristiwa *Surprise*.

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

KEPUSTAKAAN

Biran, Misbach Yusa. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Pustaka Jaya: Jakarta, 2006

(<https://lifestyle.kompas.com/read/2017/11/16/190100920/egoisme?page=all> 16/11/17 diakses 9 Mei 2022).

Effendy, Onong Uchjana. 1986. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Penerbit Ramadja karya CV

Glass & Staeheli, 2009: 66-67

Handry TM. 2006. *Yok Bikin Film Gitu Loh*. Jakarta: Laba-laba Publisher. hlmn 59-60

Lutters. Elizabeth. 2004. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT. Gramedia Widia Sarana Indonesia.

Nurgiyantoro, Burhan. 2000. *Teori pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Nursariani Simatupang dan Faisal. 2017. *Kriminologi (Suatu Pengantar)*. Medan: Pustaka Prima. halaman 39.

Pratista, Himawan. *Memahami Film*, Homarian Pustaka: Yogyakarta, 2008

R. Wiyono. 2013. *Pengadilan Hak Asasi Manusia di Indonesia*. Jakarta: Kencana, halaman 141.

Raymond J. Corsini. Publisher, Ikon Terlitera, 2003.

Suban, Fred. *Yuk Nulis Skenario Sinetron*. Jakarta: Gramedia Pustaka, 2009

Sumber Pustaka Laman