

NASKAH PUBLIKASI
KARYA PENCIPTAAN

**SKENARIO FILM *RORO A PARADOX*
ADAPTASI CERITA RAKYAT
RORO JONGGRANG**



Tesalonika Nastiti Prianhantanti

NIM. 1810972014

**JURUSAN TEATER
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA YOGYAKARTA
2022**

PENCIPTAAN SKENARIO FILM *RORO A PARADOX*
ADAPTASI CERITA RAKYAT
RORO JONGGRANG

Tesalonika Nastiti Prihantanti

Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan,

Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Jl. Parangtritis KM 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta.

Hp. 082138251419, e-mail: Kanoinastiti@gmail.com

Abstrak

Skenario film *Roro A Paradox* merupakan skenario yang diadaptasi dari cerita rakyat Roro Jonggrang. Roro Jonggrang merupakan cerita rakyat asal Jawa Tengah yang mengisahkan tentang asal-usul terciptanya Candi 1000 di Prambanan dalam waktu satu malam. Penciptaan skenario film *Roro A Paradox* yang diadaptasi dari cerita rakyat Roro Jonggrang bertujuan memberikan pembacaan baru dalam menciptakan karya yang berasal dari cerita rakyat Roro Jonggrang. Dalam mengolah cerita rakyat Roro Jonggrang menjadi skenario film *Roro A Paradox* penulis menambahkan variasi cerita yang mengarah pada paradoks waktu yang ditampilkan pada alur cerita. Paradoks waktu tersebut dijelaskan menggunakan konsep *predestination paradox*. Penulis juga menghadirkan cerita Roro Jonggrang dari sudut pandang yang berbeda. Melalui tokoh Adira (32) yang merupakan perempuan jaman modern, yang terjebak dalam cerita Roro Jonggrang. Kehadiran tokoh Adira dalam skenario adaptasi cerita Roro Jonggrang ini akan menampilkan perbedaan pandangan antara perempuan modern dengan Roro Jonggrang dalam hal menolak suatu hubungan pernikahan.

Kata Kunci : Skenario film *Roro A Paradox*, paradoks, adaptasi, cerita rakyat Roro Jonggrang.

Abstract

Roro A Paradox's screenplay is a scenario adapted from the folk tale of Roro Jonggrang. Roro Jonggrang is a folk tale from Central Java which tells about the origin of the creation of the 1000 Temples in Prambanan in one night. The creation of the *Roro A Paradox* film scenario adapted from the folklore of Roro Jonggrang aims to provide a new reading in creating works derived from the folklore of Roro Jonggrang. Processing the folklore of Roro Jonggrang into a screenplay for the film *Roro A Paradox*, the author adds a variety of stories that lead to the time paradox shown in the storyline. The time paradox is explained using the predestination paradox concept. The author also presents the story of Roro Jonggrang from a different point of view. Through the character Adira (32) who is a modern woman, who is trapped in the story of Roro Jonggrang. The presence of Adira in the scenario adaptation of

Roro Jonggrang's story will show the different views between modern women and Roro Jonggrang in terms of refusing a marriage relationship.

Keywords: *Roro A Paradox* film scenario, paradox, adaptation, folklore of Roro Jonggrang.

PENDAHULUAN

Film adalah salah satu bagian dari media massa yang banyak mengalami perkembangan. Selain berfungsi sebagai hiburan, film juga menjadi sarana penyampaian informasi yang efektif. Menurut Ragil via (Puspitasari, 2019), film merupakan medium penyampaian pesan yang baik karena dapat mempresentasikan realita. Hingga saat ini, berbagai macam *genre* film telah dipertontonkan kepada masyarakat, mulai dari *genre romance*, *action*, *slice of life*, *fantasy*, *sci-fi* dan lain sebagainya yang tidak dapat penulis jelaskan satu persatu. Namun dari sekian banyak *genre* film yang ada, *genre sci-fi* atau dalam bahasa Indonesia nya disebut sebagai *genre* fiksi ilmiah memiliki keunikan tersendiri untuk mengelola alur cerita yang berkaitan dengan sudut pandang yang berbeda. Menurut (Aryani, 2017) *genre* film *sci-fi* selalu menghadirkan berbagai pembaharuan dari segi alur, konsep cerita, bahkan informasi yang disampaikan.

Sci-fi merupakan *genre* yang dapat menghadirkan *plot twist* hingga alur yang sulit untuk ditebak, namun tetap mengedepankan logika dan berlandaskan ilmu pengetahuan (Oktaviani, 2019). *Sci-fi* sering menampilkan kemajuan teknologi, ilmiah dan peradaban manusia di masa depan. Yuni (Aryani, 2017) berpendapat, sejak kemunculan film *Star Trek*, *Star Wars*, *Avatar*, *The Matrix*, *Jurassic World*, hingga serial *Avengers* penulis maupun produser film *Hollywood* tertarik untuk mengembangkan imajinasi mereka ke dalam *genre Sci-fi*.

Mengembangkan imajinasi melalui *genre sci-fi* juga tidak luput dari beberapa karya yang menginspirasi penulisnya dengan kata lain penulis melakukan adaptasi dari karya-karya yang sudah ada sebelumnya. Seperti contoh film ber-*genre sci-fi* berjudul *Jurassic Park*, trilogi *The Hunger Games*, *Ready Player One*, *Dune* yang merupakan film buah karya adaptasi dari novel dengan judul yang sama. Seiring perkembangan film di dunia, banyak sekali film yang dihasilkan dari proses adaptasi baik novel, cerpen, cerita rakyat, legenda, dan lain-lain yang digemari penonton. Menurut Linda Hucheon via (Kinney, 2013) adaptasi disukai karena dapat menampilkan cerita yang sudah ada namun dikemas ulang dalam bentuk yang menarik. Selain film-film yang disebutkan diatas, ada pula film garapan *Walt Disney* yang banyak menampilkan cerita bentuk perwujudan dari proses adaptasi.

Walt Disney sering menciptakan film dengan kisah yang diadaptasi dari cerita rakyat di berbagai belahan dunia. Misalkan cerita *Aladdin* yang diadaptasi dari cerita rakyat dengan judul yang sama dalam kumpulan cerita Arab *Seribu Satu Malam*. Lalu film *Mulan* yang diadaptasi dari cerita rakyat asal China yang menceritakan tentang kesatria perempuan pemberani bernama Han Mulan. *Snow White*, *Hansel and Gretel*, *Rapunzel* dan masih banyak lagi judul film lain merupakan sebagian cerita rakyat yang dapat diadaptasi menjadi film menarik oleh *Walt Disney*.

Windy melalui (Jayanti, 2018) berpendapat bahwa, selain mampu

mengadaptasi cerita rakyat menjadi film yang menarik, *Walt Disney* juga berusaha keras untuk memperlihatkan upaya memperbaharui nilai dan bentuk dalam penyampaian cerita rakyat tersebut. Cerita rakyat yang semula merupakan warisan budaya tradisional suatu daerah, berkat *Walt Disney* menjadi suatu karya yang apik sehingga dapat dinikmati oleh semua kalangan mulai dari anak-anak hingga dewasa. Selain itu, menciptakan film yang berusaha untuk memperlihatkan cerita-cerita lama dari sudut pandang yang berbeda dirasa menjadi ide yang menarik dan tidak akan ada habisnya jika ditampilkan pada era apapun.

Indonesia terkenal dengan keberagaman budaya yang melahirkan cerita rakyat pada setiap daerahnya. Cerita rakyat adalah cerita yang hidup dan berkembang dalam masyarakat pada suatu daerah. Mengutip pendapat Marietta dalam jurnalnya, cerita rakyat biasanya berisi mengenai pandangan umum suatu masyarakat (Marietta et al., 2020). Pandangan umum tersebut meliputi pola pikir masyarakat setempat terhadap lingkungan di sekitarnya, cara mereka merasa, cara mereka bertindak, serta cara mereka menanggapi fenomena-fenomena yang terjadi baik secara individu, sosial, maupun kepercayaan religiusitas. Selain itu, cerita rakyat dapat diartikan sebagai cerminan dari kehidupan masyarakat lama yang berlandaskan dongeng, mitos, sage, dan legenda (Ismawati, 2018).

Cerita rakyat di Indonesia umumnya berkisah mengenai asal-usul terjadinya suatu hal. Misal seperti terjadinya alam semesta, terciptanya manusia pertama, kematian, bentuk topografi, fenomena alam tertentu, wabah penyakit, asal- mula nama suatu daerah atau tempat, tarian, upacara dan masih banyak lagi. Mengutip dari pendapat Sukmara (Sukmara & Setiari, 2010), cerita rakyat merupakan salah satu bentuk

penuturan yang tumbuh dan menyebar di kalangan masyarakat secara turun-temurun. Oleh sebab itu, cerita rakyat biasanya mengandung ajaran budi pekerti, pendidikan moral serta hiburan bagi masyarakat pendukungnya.

Roro Jonggrang merupakan cerita rakyat Jawa, yang berasal dari daerah Prambanan yang terletak di perbatasan antara Klaten Jawa Tengah dan Yogyakarta. Cerita Roro Jonggrang merupakan cerita yang dipercayai sebagai latar belakang terciptanya candi hindu terbesar di Asia Tenggara yaitu Candi Prambanan. Candi Prambanan sendiri telah diakui oleh UNESCO sebagai cagar budaya yang dilindungi dunia. Indra selaku divisi humas PT Taman Wisata Candi Borobudur, Prambanan dan Ratu Boko mengatakan bahwa, perihal kepopuleran Candi Prambanan tentunya tidak lepas dari adanya cerita Roro Jonggrang yang masih dipercayai oleh kebanyakan masyarakat (Dwinanto et al., 2015).

Cerita Roro Jonggrang yang sering didengar oleh masyarakat Indonesia umumnya hanya berupa cerita seputar kisah cinta Roro Jonggrang dan Bandung Bondowoso yang hanya memiliki satu sudut pandang. Menurut pendapat Ragil (Puspitasari, 2019) cerita Roro Jonggrang hanya menampilkan konflik mengenai tindakan Roro Jonggrang menolak pinangan Bandung Bondowoso, sehingga penceritaan sosok Roro Jonggrang menjadi tidak detail. Padahal seharusnya, cerita mengenai Roro Jonggrang dapat lebih luas supaya hal-hal penting yang terjadi dalam cerita tersorot dan diketahui oleh masyarakat umum.

Menurut Ali (Mustofa, 2011), sudut pandang lain mengenai karakter, latar belakang ataupun sisi lain Roro Jonggrang yang tidak banyak diceritakan dirasa menjadi kekurangan dalam cerita Roro Jonggrang itu sendiri. Padahal jika menilik tentang latar

cerita terciptanya Candi Prambanan yang merupakan puncak peradaban masa klasik di pulau Jawa terkhusus pada era Kerajaan Hindu, memungkinkan adanya isu sosial maupun politik yang saat itu disembunyikan di balik kisah Roro Jonggrang. Selain itu, selayaknya cerita rakyat pada umumnya, cerita Roro Jonggrang tidak menjelaskan siapa penulisnya, siapa penciptanya, kapan tepatnya cerita tersebut terjadi, serta apakah karakter-karakter di dalamnya benar-benar nyata.

Seiring berjalannya waktu, banyak versi dari cerita Roro Jonggrang yang muncul seperti contoh di internet, *youtube*, buku kumpulan cerita rakyat hingga novel. Semua versi, intinya menyampaikan alur cerita Roro Jonggrang yang sama namun ada beberapa perbedaan yang tidak terlalu mencolok seperti perbedaan penyebutan nama tokoh, perbedaan penggambaran karakter tokoh, perbedaan cara menampaikan konflik, dll. Walau begitu, tidak ada yang melarang pengarang cerita untuk menciptakan cerita Roro Jonggrang kedalam versi mereka masing-masing. Menurut Nurafni Ketty, siapapun bebas mengolah kembali cerita Roro Jonggrang ke dalam berbagai ide yang menarik (Ketty, 2011).

Penciptaan skenario film *Roro A Paradox* berawal saat penulis ingin membuat film yang menceritakan kisah Roro Jonggrang dalam versi penulis sendiri. Menurut penulis, akan sangat menarik jika cerita Roro Jonggrang dapat ditampilkan ke dalam film seperti *Walt Disney* yang ceritanya dapat menampilkan sudut pandang lain dari cerita Roro Jonggrang yang asli, entah itu dengan cara mengolah kembali konflik, tokoh maupun *setting* cerita Roro Jonggrang. Namun sebelum menciptakan film, tentu penulis harus membuat skenarionya terlebih dahulu. Sebab skenario merupakan unsur penting dan utama dalam

menggarap sebuah film.

Menurut Dinar (Widianita, 2009), skenario adalah bentuk/rencana untuk mempermudah sutradara dalam menggarap film. Sedangkan Arijon (Arijon, 2018) mengatakan, *script* atau dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai skenario, merupakan rangkaian cerita yang menjadi pedoman proses produksi pembuatan film. Ade Kusuma (Kusuma, 2013) juga berpendapat bahwa skenario berfungsi sebagai kerangka atau cetak biru sebuah film. Untuk itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa skenario merupakan pondasi dasar yang sangat penting dalam menciptakan karya film.

Skenario film *Roro A Paradox* menceritakan tentang tokoh Adira (32) yang memiliki keengganan untuk menikah walau usianya terbilang sudah dewasa. Pada saat Adira melihat pertunjukan Roro Jonggrang di Gedung Sendratari Ramayana, Adira terjebak di lorong waktu yang membawanya ke Kerajaan Boko. Awalnya Adira tidak menyadari bahwa dirinya merupakan sosok Roro Jonggrang. Namun berkat Simbok, Adira sadar jika di tempat itu, dirinya menjadi Roro Jonggrang. Adira merasa bahwa Roro Jonggrang sama seperti dirinya yang hidup dalam ketidak mampuan menolak pernikahan, untuk itu Adira berusaha menolak perjodohan yang dilakukan oleh Raden Bandung.

Fenomena adaptasi di dunia film saat ini sangat marak dilakukan karena dapat menampilkan pembaharuan variasi dalam cerita. Mulai dari pembaruan media, sudut pandang, konflik, alur, maupun visual yang disajikan. Film adaptasi akan semakin menarik apabila dibarengi dengan ketepatan memilih *genre* cerita. Saat ini, Genre film *sci-fi* semakin menarik perhatian penonton. Dalam film *sci-fi*, penonton diajak untuk memecahkan cerita dengan logika yang

berbasis ilmu pengetahuan. Film ber-*genre sci-fi* juga dapat menampilkan banyak pembaharuan mulai dari visual, teknologi, konsep cerita, alur, bahkan logika cerita. Skenario film *Roro A Paradox* selain memberikan pengalaman berbeda kepada penonton tentang pembaruan media yang dihasilkan dari proses adaptasi, skenario film ini juga menampilkan konflik, tokoh, dan juga alur yang dikemas dengan dengan sentuhan *sci-fi*.

TEORI ADAPTASI

Adaptasi sama dengan mendekor ulang dengan variasi tanpa meniru atau menjiplak dengan kata lain adaptasi adalah menyusun, mengatur, dan membuatnya agar sesuai (Kinney, 2013). Sedangkan menurut Philipus Nugroho adaptasi adalah suatu usaha untuk membuat sebuah hasil karya baru dari sumber lain atau dari satu media ke media yang lain dengan mempertahankan atau melakukan variasi pada lakuan, tokoh serta gaya, dan nada aslinya (Wibowo, 2016). Hampir serupa, adaptasi adalah sebuah pengulangan karya yang sudah ada dengan menambahkan variasi-variasi baru (Ardianto, 2014).

Banyak pengertian mengenai adaptasi dari beberapa ahli yang sebelumnya telah menerapkan teori adaptasi. Hal ini juga dikemukakan oleh John Harrington dalam bukunya yang berjudul *Film And/ Is Art* via (Hesty Heidiyanti dan Muamar Mochtar, M. Ds., 2019) adaptasi adalah sesuatu yang merujuk pada perubahan rupa. Dari penjabaran dan pemahaman mengenai adaptasi di atas, penulis menarik kesimpulan jika adaptasi adalah karya turunan yang berdasarkan pada karya-karya yang sudah dengan mengubah beberapa variasi agar sesuai.

Linda Hutcheon (Hutcheon, 2006) berpendapat bahwa adaptasi selalu ada di

ruang lateral bukan linier, dan dengan adaptasi kita mencoba keluar dari mata rantai sumber yang hirarkis. Artinya adaptasi selalu bergerak melampaui karya aslinya. Menurut Linda Hutcheon, adaptasi dibagi ke dalam 3 macam yaitu sebagai sebuah produk, sebagai proses kreasi dan sebagai proses resepsi. Adaptasi sebagai produk, artinya transposisi dari satu karya (medium) ke karya lain (medium). Misalnya adaptasi dari novel ke film. Adaptasi sebagai proses kreasi, artinya sebuah proses adaptasi yang di dalamnya terdapat proses interpretasi ulang dan kreasi ulang yang berfungsi sebagai usaha penyelamatan atau penyalinan sumber aslinya. Contoh adaptasi dari cerita rakyat (oral) ke dalam bentuk buku atau film.

Adaptasi sebagai bagian dari proses resepsi merupakan bentuk dari intertekstualitas karya sastra. Dalam hal ini adaptasi adalah manuskrip atau teks yang melekat pada memori kita yang bukan (langsung) berasal dari sumber asli melainkan berasal dari karya-karya (dalam bentuk) lain, dan melalui pengulangan-pengulangan yang bervariasi. Misalnya film *Final Fantasy* (2001) yang disutradarai oleh Hironobu Sakaguchi yang memberikan pengalaman berbeda kepada penonton film *Final Fantasy* dan penonton yang memainkan game *Final Fantasy*, dibanding orang yang memainkan game *Final Fantasy* tetapi tidak menonton film *Final Fantasy*.

Membahas tentang pola dalam proses adaptasi menggunakan teori milik Linda Hutcheon (Hutcheon, 2006), ada tiga pembagian pola adaptasi yang mencakup hubungan medium dengan penikmatnya. Pertama: *to tell* (menceritakan); *to show* (mempertontonkan); terakhir *interact with stories* (berinteraksi dengan cerita). Mengadaptasi cerita rakyat ke bentuk film dengan pembaharuan bentuk, cerita, tokoh serta variasi-variasi lainnya dijelaskan

menggunakan pola *interacting* ke *telling/showing*. Atau sebaliknya *telling/showing* ke *interacting*. Pola yang ini merupakan pola adaptasi dalam rangka merespon kemunculan ide maupun media baru yang berkaitan dengan kemajuan jaman. Namun sebelum melakukan proses adaptasi menggunakan pola ini, diperlukan analisis dari sumber sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Cerita Rakyat Roro Jonggrang

Roro Jonggrang merupakan cerita rakyat berjenis legenda yang berasal dari Jawa Tengah. Roro Jonggrang di percaya sebagian masyarakat Indonesia sebagai kisah yang melatar belakangi terciptanya Candi Prambanan dalam waktu satu malam. Candi Prambanan sendiri berasal dari kata ‘candi’ yang dalam bahasa Indonesia modern, kata ‘candi’ (atau tjañdi dalam ejaan lama) berarti ‘kuil atau tempat pemujaan kuno Hindu atau Buddha’. Sedangkan untuk kata ‘Prambanan’ beberapa masyarakat percaya nama tersebut muncul karena nama dataran di mana kompleks percandian itu berada disebut ‘Prambanan’ yang sekarang menjadi nama Dusun Prambanan. Namun, bukan tidak mungkin nama Prambanan berasal dari sebuah istilah kuno yang dapat dihubungkan dengan candi, dan bahwa nama dusun tadi entah bagaimana merujuk pada candi dimaksud.

Adapun menurut pendapat para ahli arkeolog yang meneliti asal-usul Candi Prambanan dalam buku berjudul *Memuji Prambanan* (Jordan, 2016), nama ‘Prambanan’ boleh jadi berasal dari nama dusun Parawan, di mana para penduduknya disertai tugas untuk merawat candi itu, dan sebagai ganjarannya penguasa setempat membebaskan dusun itu dari pungutan pajak. Penjelasan ini sukar dipercaya karena kata

Jawa *parawan* hanya berarti ‘gadis’ atau ‘anak perempuan’ (Hias & Hayat, 2017). Kemungkinan lain, yang disinggung ialah asal-usul nama Prambanan berarti Brahmana, yang diubah menjadi Brambanân, yang berarti ‘tempat tinggal para Brahmana’ dan seolah terdengar seperti Prambanan (Jordan, 2016 : 12).

Banyak istilah dalam mengartikan asal-usul nama Candi Prambanan, namun yang lebih disorot dalam hubungannya dengan Roro Jonggrang adalah mengenai misteri arca yang berada di kompleks Candi Prambanan. Arca yang sering disebut-sebut sebagai perwujudan Roro Jonggrang. Dalam buku Thomas Rales, *History of Java* (1817), dapat ditemukan fakta bahwa arca Roro Jonggrang, yang berarti ‘Gadis Semampai’, sebenarnya adalah arca Durga yang terletak dalam bilik sebelah utara dari candi induk.

Tokoh yang muncul dalam cerita Roro Jonggrang tidak banyak. Hanya ada beberapa tokoh penting yang berperan sebagai pembawa cerita dan kehadirannya pun tidak begitu dijelaskan secara rinci. Sosok Roro Jonggrang hanya dijelaskan sebagai puteri dari Raja Boko yang berkuasa di daerah Prambanan. Roro Jonggrang sering digambarkan sebagai perempuan semampai yang memiliki paras cantik dan prilaku yang anggun.

Kecantikan serta keanggunan Roro Jonggrang pada akhirnya membuat Bandung Bondowoso jatuh cinta, dan ingin memperistrinya. Akan tetapi, Roro Jonggrang tidak mencintai Bandung Bondowoso karena Bandung Bondowoso telah membunuh ayahnya. Sebagai strategi menolak pinangan Bandung Bondowoso, Roro Jonggrang mengeluarkan syarat agar dibuatkan 1000 candi dalam waktu satu malam. Sedangkan untuk tokoh Bandung Bondowoso, asal dan latar belakangnya tidak begitu dijelaskan secara rinci sebab dalam

beberapa versi cerita. Ada yang menyebut bahwa Bandung Bondowoso merupakan anak dari Prabu Damar (Raja Pengging), ada juga yang mengatakan bahwa Bandung Bondowoso hanya prajurit biasa namun memiliki kesaktian yang tidak dimiliki oleh orang biasa.

Cerita Rakyat Roro Jonggrang menggambil latar tempat di Prambanan pada jaman Mataram-Hindu. Walaupun terdapat beberapa versi yang menyebut Prambanan sebagai Kerajaan Boko, namun sebagian besar nama Prambanan sering disebut dan menjadi tempat dimana candi seribu dibangun. Kemudian untuk latar waktu, cerita Roro Jonggrang tidak begitu menjelaskan detailnya, hanya sering kali disebutkan bahwa peristiwa tragedi Roro Jonggrang menjadi arca dan Bandung Bondowoso yang membangun candi, terjadi pada malam hari. Untuk latar sosial, cerita Roro Jonggrang mengarah pada adat Jawa Mataraman yang masih kental dengan pengaruh budaya hindu India yang nampak dari permintaan Roro Jonggrang untuk dibuatkan candi.

Candi pada jaman itu melambangkan tempat yang suci, yang dibuat khusus untuk menghormati para dewa. Sedangkan untuk lingkungan sosial dalam cerita Roro Jonggrang mengisahkan tentang konflik antara kerajaan yang berimbas pada kesejahteraan rakyatnya. Konflik dalam cerita Roro Jonggrang juga mengarah pada ketidakberdayaan perempuan di jaman itu untuk menolak pinangan lelaki, di mana lelaki menjadi sosok yang tidak ingin ditentang dan perempuan diharuskan menurut pada kehendak mereka.

Cerita rakyat Roro Jonggrang merupakan cerita yang memiliki alur maju. Hal ini dibuktikan dengan peristiwa yang disampaikan dalam cerita progresif dari awal-tengah-akhir. Awal yaitu pengenalan

tentang para tokoh yang muncul dalam cerita Roro Jonggrang, seperti siapa itu Roro Jonggrang, Bandung Bondowoso, Prabu Boko, dan tokoh lain dalam cerita. Barulah alur memasuki konflik cerita berupa konflik yang terjadi antara Prabu Boko dan Bandung Bondowoso yang menyebabkan Bandung Bondowoso menguasai Prambanan dan bertemu dengan Roro Jonggrang. Konflik kemudian berkembang ketika Bandung Bondowoso ingin melamar Roro Jonggrang, namun Roro Jonggrang justru mengajukan syarat untuk dibuatkan 1000 candi dalam waktu satu malam.

Alur memasuki tahap akhir cerita dan menjadi puncak konflik ketika Roro Jonggrang membuat rencana untuk menggagalkan usaha Bandung Bondowoso dengan cara membangunkan para perempuan desa dan membuat hari seolah menjadi seperti pagi. Hal tersebut membuat para jin yang membantu Bandung Bondowoso lari karena mengira hari sudah pagi. Pembangunan candi pada akhirnya tidak selesai. Bandung Bondowoso yang mengetahui hal tersebut merupakan ulah Roro Jonggrang menjadi marah. Cerita kemudian ditutup dengan Bandung Bondowoso yang mengutuk Roro Jonggrang menjadi arca untuk menggenapi candi 1000. Rangkaian cerita di atas jelas menggunakan alur berjenis linier karena tidak menampilkan adanya *flashback* dalam cerita.

B. Penciptaan Skenario Film

Langkah awal yang dilakukan penulis dalam menciptakan skenario film adalah menentukan unsur-unsur penciptaan skenario yang terdiri dari tema, ide, dan judul. Tema yang dipilih penulis memiliki komponen mayor yang berkaitan dengan kontruksi sosial dalam masyarakat yang menjerat kaum perempuan. Kontruksi sosial dihadirkan penulis berkaitan dengan

pernikahan, di mana ada pandangan tertentu khususnya di Jawa, bahwa seorang perempuan, tidak boleh telat menikah. Komponen mayor tentang pernikahan ini, mampu menggambarkan ide cerita dan konflik yang hendak diangkat dalam skenario yang diadaptasi dari cerita rakyat Roro Jonggrang. Di mana tokoh utama yang bernama Adira, yang sudah menginjak umur 32 tahun memilih untuk tidak ingin menikah.

Komponen minor yang menjadi pendukung komponen mayor yaitu mengenai keyakinan diri. Hal ini dijelaskan, ketika tokoh Adira memilih untuk tidak ingin menikah, tentu Adira memiliki keyakinan yang kuat untuk mengabaikan kontruksi dan pandangan sosial di sekitarnya. Kesimpulannya, komponen mayor dan minor di atas apabila digabungkan akan menghasilkan ide pokok atau tema tentang pernikahan yang berkaitan dengan keyakinan diri.

Sedangkan penemuan ide dalam membuat skenario secara internal berasal dari pengalaman penulis ketika melihat fenomena pernikahan dini yang terjadi di masyarakat akibat kontruksi sosial. Selain itu, ide secara internal muncul karena ketertarikan penulis terhadap tokoh Roro Jonggrang yang merupakan sosok perempuan legendaris dalam cerita asal-usul Candi Prambanan. Roro Jonggrang merupakan perempuan yang memiliki keteguhan hati dalam memilih pilihan hidupnya yaitu dengan menolak lamaran Raden Bandung Bondowoso yang telah membunuh ayahnya.

Keteguhan dari sosok Roro Jonggrang melahirkan ide menciptakan tokoh Adira (32 tahun) yang memilih untuk tidak ingin menikah dikarenakan keinginannya yang tidak ingin dikekang oleh kendali pria yang nantinya berujung pada pembatasan dirinya dalam berekspresi dan

menjadi diri sendiri. Namun di sisi lain Adira merasa dilema karena ibunya justru mengingatkannya untuk menikah.

Penulis menggabungkan unsur ilmiah sebagai ide eksternal yang berasal dari referensi bacaan penulis. Ide eksternal yang penulis dapatkan berkaitan dengan *time travel* yang menghasilkan fenomena paradoks waktu. Paradoks waktu yang penulis gunakan, dijelaskan memakai teori paradoks *predestination*, di mana dalam teori ini, fenomena *time travel* yang mengarah pada pengulangan waktu ke masa lalu untuk merubah peristiwa yang terjadi di masa depan, justru sama saja dengan tidak mengubah apapun. Penjelasan sederhananya apabila dikaitkan dengan ide cerita skenario, kemungkinan tokoh utama menciptakan perubahan cerita Roro Jonggrang di masa lalu, tetap tidak dapat mengubah cerita yang memang sudah ditakdirkan terjadi. Selain itu teori paradoks *predestination* tidak mempengaruhi jalannya waktu, sebab apabila kita kembali ke masa lalu pun, kita akan kembali lagi ke masa depan di waktu yang sama. Sehingga tidak ada pengaruh waktu di dunia paralel ke waktu di dunia nyata.

Penulis kemudian menentukan judul. Judul yang dibuat, bertujuan sebagai penjabar atas alur cerita, konflik, waktu. Judul *Roro A Paradox* yang dalam bahasa Indonesianya diartikan sebagai *Roro Sebuah Paradoks* mengandung makna yang berkaitan dengan paradoks *time travel* yang diciptakan oleh penulis berdasarkan teori *predestination paradox*. Teori *Predestination Paradox* dalam kata '*Paradox*' nantinya menjadi penjelasan logika cerita, di mana cerita dibuat seolah kembali ke adegan awal sewaktu Adira masuk ke dunia Roro Jonggrang. Tokoh Adira yang sudah kembali ke dunianya pada akhir cerita sebenarnya baru akan memulai cerita di waktu yang sama, di

situlah sebenarnya teori *predestinatio paradox* terlihat. Selain itu, paradoks juga menjelaskan konflik yang berkaitan dengan tokoh dan gelar *Roro* yang tersemat dalam nama Roro Jonggrang .

Roro adalah gelar yang diberikan kepada bangsawan tinggi atau gelar kehormatan yang disematkan kepada anak perempuan dari penguasa suatu wilayah kerajaan, khususnya di daerah Jawa. Sebutan *Roro* sama saja dengan sebutan ‘putri’. Perempuan yang mendapat gelar *Roro* tentunya tidak hidup seperti orang biasa sebab nantinya akan menjadi perempuan yang berpengaruh dan secara derajat dalam masyarakat, dipandang sebagai seorang yang istimewa. Dapat dibayangkan, dalam nama *Roro* akan ada banyak sekali beban yang ditanggung penyandanginya. Beban itu meliputi beban psikologis, beban perilaku, beban pikiran dan lain sebagainya.

Judul *Roro A Paradox*, sederhananya memberikan gambaran *Roro* yang ditujukan untuk mengemas konflik Adira perempuan yang datang dari masa depan yang menjadi Roro Jonggrang. Adira memiliki pemikiran yang modern, pemikiran modern tersebut tentu mempengaruhi Adira dalam menyikapi konflik yang terjadi pada jaman Kerajaan Boko. Sikap tersebut yang membuat cerita Roro Jonggrang berubah menjadi versi Adira, sehingga Adira merasa bahwa kehadirannya telah berhasil menyelamatkan Kerajaan Boko dari akhir yang tragis serta mengubah citra tokoh Roro Jonggrang berbeda dari cerita aslinya. Sedangkan kata *Paradox* menjurus kepada usaha Adira dalam menyelesaikan konflik cerita dan gejolak dalam keyakinan dirinya. Seberapa keras usaha untuk mengubah alur cerita dan mengelak dari pilihannya, semua itu akan berakhir dengan sama saja. Keberhasilan Adira dalam menyelesaikan konflik sebenarnya belum benar-benar selesai.

Langkah selanjutnya yang dilakukan penulis setelah menentukan unsur skenario adalah menciptakan tokoh. Namun adapun pendekatan yang dilakukan agar penulis dapat menciptakan tokoh, penulis berkiblat pada penciptaan dimensional karakter milik Lajos Ergi yang terdiri dalam fisiologi, sosiologi dan psikologi tokoh. Setelah itu, penulis menciptakan *setting*. Skenario film *Roro A Paradox* memiliki 2 jenis *setting* yang berbeda. *Setting* yang berlatarkan masa kini dan masa lalu yang saling berkaitan. Masa kini yaitu latar tempat di tahun 2022, dan masa lalu yaitu latar tempat di era Mataram kuno corak Hindu-Jawa. *Setting* tempat di masa kini dalam skenario ditampilkan pada awal cerita ketika keseharian tokoh Adira dimunculkan. Setelah tokoh Adira melewati pintu yang menghubungkan tahun 2022 dengan jaman Mataram kuno, barulah *setting* berubah menjadi *setting* yang menampilkan latar tempat dengan gaya klasik Jawa.

Plot skenario film *Roro A Paradox* diciptakan menggunakan struktur tiga babak. Di mana babak pertama berisi pengenalan tokoh, kemudian babak kedua berisi inti cerita serta pengembangan konflik, dan yang terakhir babak ketiga berisi penyelesaian cerita. Dari plot barulah penulis mengembangkannya menjadi sinopsis, lalu dari sinopsis penulis membuat *basic story* hingga ke penyusunan *treatment*. *Treatment* sendiri menjadi bentuk pengembangan sinopsis serta *basic story* yang hampir mendekati struktur penulisan skenario. Dalam proses pembuatan skenario *Roro A Paradox*, *treatment* sudah dibuat lengkap dengan *action* beserta keterangan penjelasnya. *Treatment Roro A Paradox* menjadi kerangka lengkap yang nantinya diwujudkan pada saat membuat skenario *Roro A Paradox*. Dari *treatment*, penulis tinggal menambah beberapa keterangan pelengkap dan dialog, maka penulis sudah dapat

menjadikan *treatment* ini sebagai skenario. Dalam menulis *treatment*, penulis juga menyertakan urutan nomor untuk menjelaskan scene satu dengan scene lainnya, kemudian di sebelah nomor, penulis menertakan keterangan tempat maupun waktu.

Urutan *treatment Roro A Paradox* yang penulis buat berisi tentang gambaran “kerangka skenario” yang lengkap dan padat. Penuturannya sudah mengacu pada urutan struktur tiga babak dan penataan dramatik. Penjelasan yang digunakan oleh penulis ringkas, komunikatif dan efektif, hal ini supaya *treatment* tidak terlalu tebal. Nama orang dan tempat sudah fix sebagaimana yang akan tampil dalam skenario *Roro A Paradox*. Dan dari pembuatan *treatment*, penulis sudah bisa melakukan pemendekan serta pengembangan cerita sesuai dengan tuntutan alur dan penataan dramatik. Pada saat menulis *treatment Roro A Paradox* penulis dengan leluasa merancang aksi tokoh yang membuat adegan menjadi betul-betul hidup, realistik dan menunjang kebutuhan cerita/dramatik. Selesaiannya *treatment*, penulis melakukan tahap terakhir dari penciptaan yaitu menciptakan skenario.

SIMPULAN

Semakin banyaknya film populer yang diadaptasi dari cerita rakyat dan berhasil menghadirkan sudut pandang baru membuat ide untuk mengolah cerita rakyat menjadi tidak ada habisnya. Adaptasi cerita rakyat Roro Jonggrang menjadi skenario film *Roro A Paradox* menjadi salah satu cara dalam mengolah ide untuk membuat skenario film yang menghadirkan sudut pandang yang berbeda. Selain ceritanya menarik dan selalu dijadikan sebagai sumber ide penciptaan karya, sosok Roro Jonggrang merupakan perempuan yang menginspirasi penulis atas

keteguhan hatinya atas pilihannya sendiri. Hal inilah yang membuat ide mengolah cerita rakyat Roro Jonggrang menjadi pilihan yang menarik.

Selama proses penciptaan, penulis mencoba mengolah ide Roro Jonggrang dengan ide cerita fiksi ilmiah yang menghasilkan skenario berjudul *Roro A Paradox* penulis mencoba menghubungkan setting masa lalu dengan masa kini dalam menciptakan alur cerita yang berkaitan dengan paradoks waktu. Selain itu skenario *Roro A Paradox* merupakan skenario yang ditulis melalui proses penggarapan yang berawal dari sinopsis, *basic story*, *treatment*, hingga yang terakhir barulah skenario film itu sendiri.

Skenario *Roro A Paradox* mampu mengolah cerita Roro Jonggrang menjadi cerita yang menampilkan sudut pandang yang berbeda melalui tokoh baru yaitu Adira, perempuan masa kini yang menjadi sosok Roro Jonggrang. Pemikiran-pemikiran dan prinsip jaman modern tokoh Adira dalam menanggapi konflik pada jaman Roro Jonggrang menjadi kelebihan cerita dalam skenario ini. Selain itu penggabungan unsur penampilan panggung dalam mewujudkan beberapa scene dan adegan bertujuan sebagai variasi latar cerita menjadi daya tarik tersendiri dalam skenario *Roro A Paradox*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji Gaffar. (2015). *Analisis Mengenai Roro Jonggrang*.
- Alfonita, F. (2018). Adaptasi Cerita Rakyat Antu Gergasi ke Dalam Naskah Film Pendek Gragasi. *Computers and Industrial Engineering*, 2(January), 6. <http://ieeauthorcenter.ieee.org/wp-content/uploads/IEEE-Reference-Guide.pdf%0Ahttp://wwwlib.murdoch.edu.au/find/citation/ieee.html%0Ahttps>

- [://doi.org/10.1016/j.cie.2019.07.022](https://doi.org/10.1016/j.cie.2019.07.022)
[Ahttps://github.com/ethereum/wiki/wiki/White-Paper](https://github.com/ethereum/wiki/wiki/White-Paper)
[Ahttps://tore.tuhh.de/hand](https://tore.tuhh.de/hand)
- Arijon, D. (2018). *Grammar Of The Film Language*. 45–82.
- Aryani, Y. (2017). *Genre Film Keluarga*. 1–3.
- Bouqie, R., & Gading, P. K. (1984). *James Danandjaja Folklor Indonesia*.
- Dwinanto, D., Hanandry, T., & Fahminnansih, F. (2015). Pembuatan Buku Graphic Novel Hikayat Candi Prambanan Sebagai Upaya Pengenalan Sejarah Budaya Kepada Anak-Anak. *Surabaya*, 4(2), 10.
- Hias, R., & Hayat, P. (2017). *Jurnal Imajinasi*. XI(1).
- Ismawati, E. (2018). STATUS DAN PERAN PEREMPUAN JAWA DALAM TEKS SAstra INDONESIA DAN DUNIA NYATA The Status and the Roles of Javanese Women in Indonesian Literary Texts and in the Reality. *Jurnal Masyarakat Dan Budaya*.
<https://doi.org/10.14203/jmb.v20i2.612>
- Jayanti, W. M. (2018). Transformasi dongeng klasik ke webtoon seri mera puti emas dan implikasinya terhadap pembelajaran bahasa dan sastra indonesia. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Transformasi Dongeng Klasik*.
- Jordaan, R. E. (2016). *Memuji Prambanan ; Bunga rampai cendekiawan Belanda tentang kompleks percandian Loro Jonggrang* (Issue March).
- Ketty, N. (2011). Unsur Instrinsik Cerita Rakyat Roro Jonggrang Dan Implementasi Dalam Bentuk Silabus Pembelajaran (RPP) Di SMA. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Kinney, M. E. (2013). *Linda Hutcheon 's A Theory of Adaptation*. Fall, 7–15.
- Kusuma, A. (2013). *Film Script. Media Komunikasi Fiilm*.
- Marietta, M., Larasati, B., Studi, P., & Bahasa, P. (2020). *Transformasi Cerita Rakyat Asal Mula Kampung Dhoki Ke Dalam Naskah Drama*. 1(1), 19–29.
- Mustofa, A. (2011). Sayembara Sebagai Bentuk Resistensi Perempuan dalam Menolak Hegemoni Laki-Laki dalam Cerita Rakyat Roro Jonggrang, Roro Mendut, dan Sangkuriang. *ATAVISME*.
<https://doi.org/10.24257/atavisme.v14i2.75.182-193>
- Naibaho, J. P., & Gaffari, M. O. F. (2018). KAJIAN FEMINISME DALAM CERITA RAKYAT SI BORU NAITANG. *Kode: Jurnal Bahasa*.
<https://doi.org/10.24114/kjb.v7i2.10842>
- Oktaviani, D. D. (2019). Konsep Fantasi dalam Film. *Rekam*, 15(2), 125–136.
<https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3356>
- Puspitasari, R. (2019). UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta. *Computers in Human Behavior*, 63(May), 9–57.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.008>
- Sukmara, E., & Setiari, I. (2010). *Nilai Didaktis Folklor " Lutung Kasarung "* *Karya Ki Raksa Sunda*. 14–23.
- Walanda, I. M., Desi, D., & Tauho, K. D. (2021). Mitos, Stress Serta Dukungan Keluarga Pada Perempuan Primigravida Jawa. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 6(3).
<https://doi.org/10.30651/jkm.v6i3.8805>
- Widianita, D. (2009). *Scripwriter Dalam Penulisan Naskah Feature Di PH Media Vitama Communication*.