

**PENCIPTAAN SKENARIO FILM *BELASA KEPAMPANG*  
BERDASARKAN CERITA RAKYAT SEKALA BRAK, LAMPUNG BARAT**

Reki Nanda Prayoga<sup>1</sup>, Koes Yuliadi<sup>2</sup>, Purwanto<sup>3</sup>  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
renandpr02@gmail.com

**ABSTRAK**

Skenario film *Belasa Kepampang* merupakan sebuah skenario yang bersumber dari cerita rakyat Sekala Brak, Lampung Barat. Penciptaan skenario film ini menggunakan beberapa teori antara lain : cerita rakyat, transformasi, dan skenario film. Pendekatan yang digunakan penulis dalam mencipta karya skenario film bergenre fantasi-fiksi yaitu metode struktur tiga babak yang berstruktur pengenalan, klimaks, dan resolusi. Struktur tiga babak ini digunakan karena merupakan hal mendasar yang banyak digunakan dalam menciptakan sebuah skenario film. Selanjutnya cerita rakyat kemudian dianalisis. Skenario film *Belasa Kepampang* merupakan penerapan dari seluruh teori, proses pembuatan film *Belasa Kepampang* digunakan untuk mengevaluasi hasil dari skenario yang telah dibuat sehingga skenario yang diciptakan menjadi sesuatu yang memiliki nilai standar yang tinggi dan dapat di visualisasikan.

Kata kunci : skenario film, *Belasa Kepampang*, cerita rakyat, transformasi, struktur tiga babak

**ABSTRACT**

*The screenplay for the film Belasa Kepampang is a scenario based on the folklore of Sekala Brak, West Lampung. The creation of this film scenario uses several theories, including: folklore, transformation, and film scenarios. The approach used by the author in creating the fantasy-fiction genre film scenario is the three-act structure method with the structure of introduction, climax, and resolution. This three-act structure is used because it is the basic thing that is widely used in creating a film scenario. Furthermore, folklore is then analyzed. The Belasa Kepampang film scenario is the application of all theories, the process of making the Belasa Kepampang film is used to evaluate the results of the scenarios that have been made so that the created scenarios become something that has a high standard value and can be visualized.*

*Keywords: film scenario, Belasa Kepampang, folklore, transformation, three-act structure*

**PENDAHULUAN**

Skenario merupakan sebuah naskah cerita yang menguraikan urutan-urutan suatu adegan, tempat, keadaan, dan dialog yang tersusun dalam konteks struktur dramatik dan berfungsi sebagai petunjuk sistem kerja dalam pembuatan sebuah film (Muslimin, 2018 : 47). Skenario adalah sebuah *blueprint* atau outline yang ditulis secara terperinci oleh seorang penulis atau tim penulis yang dapat menjadi visualisasi dalam bentuk gambar. (Aristo, 2017 : 46)

Skenario film tentunya tidak luput dari sebuah ide, skenario film yang bersumber dari cerita rakyat, film legenda, film mitos serta film mengenai tentang kerajaan-kerajaan yang ada. Film-film yang bersumber dari cerita rakyat di Nusantara antara lain: skenario film *Sangkuriang*, skenario film *Damarwulan*, skenario film *Lara Jonggrang*, skenario film *Misteri Lembah Naga*, skenario film *Cemeng 2005*.

Skenario film cerita rakyat belum ada skenario film yang mentransformasi cerita rakyat berdasarkan cerita rakyat Sekala Brak dari daerah Liwa, Lampung Barat mengenai sebuah pohon keramat bernama Belasa Kepampang. Maka dari itu, cerita rakyat Sekala Brak tersebut akan dikemas menjadi sebuah skenario film. Penciptaan skenario film yang bersumber dari cerita rakyat, karena belum banyak karya-karya lain yang mengangkat tentang cerita Sekala Brak kedalam bentuk seni pertunjukan maupun perfilman, karena di era pada saat ini yang sudah canggih dan lebih maju yang membuat masyarakat lebih menyukai sesuatu karya seni yang disajikan dalam bentuk audio-visual.

Kerajaan Sekala Brak merupakan sebuah kerajaan yang dihuni oleh penduduk suku tumi yang masih menganut kepercayaan kepada roh-roh nenek moyang. Suku Tumi mengagungkan sebuah pohon besar Belasa Kepampang yang bercabang dua yaitu cabang pohon nangka dan cabang pohon sebukau (sejenis kayu bergetah). Orang yang menyentuh cabang pohon Sebukau maka akan terkena penyakit, namun akan sembuh kalau menyentuh cabang pohon Nangka (Daud, 2020 :14).

Pohon Belasa Kepampang yang memiliki keunikan dan sangat dikeramatkan ini juga dijadikan sebagai sebuah tempat untuk melakukan upacara-upacara adat dan keagamaan yang dilakukan oleh suku tumi. Selain itu juga, pohon Belasa Kepampang yang telah ditebang dan diletakkan di Lamban Balak itu juga dapat digunakan sebagai penangkal racun yang alami. Apabila seseorang memegang kayu Belasa Kepampang tersebut akan terhindar dari segala jenis racun yang masuk kedalam tubuhnya, karena kayu tersebut dapat menetralsir racun itu dengan sangat cepat.

Penciptaan skenario film bersumber dari sastra lisan yang berupa cerita tradisi di daerah Liwa, Lampung Barat. Hal ini dilakukan untuk mengenalkan keunikan yang terdapat dalam pohon Belasa Kepampang yang sangat dikeramatkan kepada khalayak luas. Selain itu juga, untuk mengenalkan mengenai mitologi yang akan dikemas ke dalam bentuk skenario film yang bergenre fantasi.

Film fantasi merupakan turunan atau pengembangan dari film fiksi yang sudah menunjukkan eksistensi sejak awal sejarahnya. Film fantasi sendiri memiliki keunikan karena dapat menembus ruang dan waktu dibandingkan genre yang lain. Inti utama dari kekuatannya berasal pada kemampuan memadukan dan mengkombinasikan genre-genre yang lain tanpa terkecuali serta dapat dikembangkan secara luas dan tidak terbatas.

## **METODE PENELITIAN/PENCIPTAAN**

Cerita yang beredar dalam masyarakat setempat mengenai cerita rakyat ini adalah tentang keberadaan kehidupan suatu suku kuno yaitu suku Tumi yang pertama kali mendiami tanah Sekala Brak yang menganut suatu paham animisme. Dalam kehidupan suku Tumi tersebut mereka menyembah sebuah pohon keramat yang memiliki dua cabang bertolak belakang yang dianggap memiliki roh ghoib sehingga mereka sembah sebagai tuhan. Ada beberapa hal unik ditemukan penulis ketika melakukan observasi kedaerah tersebut sehingga dijadikan landasan utama dalam menciptakan sebuah karya skenario film yang bersumber dari cerita rakyat Sekala Brak, Lampung

barat. Mengenai keberadaan sebuah pohon yang sangat disucikan oleh suku Tumi yang memiliki dua cabang bertolak belakang serta kepercayaan yang dianut oleh masyarakat suku Tumi saat itu.

Hal lain yang ditemukan oleh penulis ketika melakukan observasi yaitu bukti-bukti peninggalan suku Tumi yang hingga saat ini masih ada seperti prasasti, batu-batu, tapak kaki, altar upacara. Selain itu juga benda-benda bersejarah yang disimpan di sebuah lamban Gedung Buay Belunguh yang terletak di Pekon Kenali Lampung Barat. Data-data tersebut kemudian diolah oleh penulis menjadi sebuah ide dalam menciptakan skenario film berjudul *Belasa Kepampang* yang dikemas berdasarkan kreativitas penulis agar dapat dinikmati masyarakat luas dalam bentuk yang berbeda. Skenario film yang akan diciptakan ini tentunya menyesuaikan dengan konteks pembaca kekinian untuk saat ini di Indonesia, dimana kehidupan masyarakat saat ini diwarnai oleh pandangan yang modern.



Gambar 1. Perkakas Peninggalan Suku Tumi  
(Sumber : Prayoga)

Cerita rakyat Lampung yang berasal dari daerah Sekala Brak, Lampung Barat ini dijadikan sebagai sumber penciptaan dalam menciptakan sebuah skenario film yang akan dikemas ke dalam sebuah cerita fiksi bergenre fantasi.

### **Penciptaan Skenario Film *Belasa Kepampang***

Film fantasi adalah genre yang unik karena dapat digabungkan dengan genre lain tanpa kecuali dan dapat berkembang tanpa batas, banyak film-film holywood yang menyandingkan *genre* fantasi fiksi yang dikemas secara menarik dan memiliki ciri khas tersendiri (Oktaviani, 2019 : 127) Film fantasi dijadikan oleh penulis sebagai sumber inspirasi dalam menciptakan skenario film berjudul "*Belasa Kepampang*" yang akan dikemas ke dalam bentuk film genre fantasi-fiksi. Film fiksi biasanya menggunakan cerita fiksi di luar peristiwa nyata dan memiliki konsep adegan yang dirancang dari awal, terkait dengan plot, dan struktur cerita film fiksi juga diatur oleh hukum kausalitas (kausalitas), ada masalah dan konflik, ada akhir, dan cerita berkembang dengan jelas (Oktaviani, 2019).

Dalam dunia fiksi lebih banyak memiliki kemungkinan- kemungkinan dibanding dengan dunia nyata, hingga dari itu kreativitas seseorang pengarang bertabiat tidak terbatas, dimana pengarang leluasa mengkreasi, memanipulasi, serta mendalami bermacam permasalahan kehidupan

yang dirasakan baik secara nyata ataupun tidak nyata. Pengarang bisa mengemukakan suatu yang cuma bisa jadi terjalin, walaupun secara faktual tidak sempat terjalin (Nurgiyantoro, 2018 :8)

Cerita yang akan disajikan merupakan sebuah adaptasi cerita rakyat yang berasal dari daerah Sekala Brak, Lampung Barat. Sebuah cerita rakyat sendiri mengandung pesan moral yang disampaikan melalui media hiburan agar dapat mudah dimengerti oleh kalangan generasi penerus. Cerita yang akan diangkat menceritakan kehidupan suatu suku yang hidup di bawah lereng gunung Pesagi, dimana mereka masih menganut kepercayaan animisme (kepercayaan kepada roh halus) yang sangat mengagungkan atau mengkeramatkan sebuah pohon sakral yang memiliki dua cabang bertolak belakang yang bernama pohon Belasa Kepampang.

Apabila seseorang terkena getah cabang sebukau maka ia akan terkena penyakit kulit berbahaya jika dibiarkan begitu saja tanpa diobati namun obat penawar dari racun itu sendiri berada pada cabang nangka sebelahnya yang tumbuh dalam satu pohon, keanehan inilah yang akhirnya membuat pohon ini sangat dikeramatkan dan disucikan oleh masyarakat suku tersebut. Tak hanya beberapa pesan moral dapat ditangkap dari kisah ini, tapi juga ada budaya dan tradisi yang ingin diwariskan oleh generasi pendahulu lewat simbol pohon Belasa Kepampang. Maka dari itu, penulis berupaya mendokumentasikan sebuah budaya tradisional yaitu cerita rakyat yang berkembang didalam masyarakat yang dikemas ke dalam bentuk skenario film fiksi bergenre fantasi yang nantinya akan dikemas menjadi sebuah film.

Sinema atau film dapat diartikan sebagai ruang fisik dalam bentuk bioskop, media hiburan yang berupa film cerita, atau bahkan sebuah industri dengan segala hubungan dan keterikatan yang diperlukan, termasuk untuk mempelajarinya (Gray, 2010 :1). Mengingat sebuah film dapat berdampak besar melalui pesan yang disampaikan, selain itu juga sebuah film dapat menurunkan warisan budaya masa lampau kepada generasi yang akan datang. Cara mendokumentasikan budaya melalui sebuah karya film adalah cara baru untuk mengkonversikan suatu budaya (Tutkey, 2018 :19).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Implementasi Penciptaan**

Skenario sebenarnya adalah sebuah cerita yang telah ditata dan dipersiapkan menjadi naskah yang siap diproduksi, dalam sebuah skenario terdapat struktur yang telah ditata dengan sebuah format yang standar meliputi inti cerita, plot, dan struktur drama yang dibagi kedalam beberapa babak (Set, Sony & Sidharta, 2003 :24).

#### **1. Inti Cerita**

Inti cerita atau premis akan menjadi dasar dalam bentuk plot cerita (*plot line*) (Set, Sony & Sidharta, 2003 : 25). Melalui data yang telah didapatkan pada saat melakukan riset di pekon Kenali, Lampung Barat, penulis menemukan ide-ide dan memiliki gambaran mengenai garis besar cerita yang akan diangkat ke dalam sebuah skenario film yang nantinya akan disajikan dalam bentuk audio visual serta karakter yang akan ditampilkan dan dijadikan sebagai dasar dalam, membentuk plot cerita (*plotline*).

Dalam penciptaan skenario film *Belasa Kepampang* premis sudah didapatkan yaitu mengenai sebuah perjuangan seorang pemuda ketika *traveling* ke dunia masa lalu, ia berusaha untuk menolong putri kepala suku yang terkena racun namun terhalang oleh keyakinan yang dimiliki oleh penduduk saat itu. Sehingga membuat ia berusaha keras meyakinkan penduduk tersebut dengan apa yang hendak dilakukannya dan akhirnya dengan kerja keras dan usahanya ia berhasil meyakinkan penduduk tersebut dengan apa yang dilakukannya.

## 2. Plot

Struktur *plot line* yang akan dipakai diawali dengan konflik, komplikasi, dan resolusinya biasa disebut dengan struktur drama tiga babak, struktur inilah yang digunakan penulis dalam menulis skenario film berjudul *Belasa Kepampang* berdurasi sekitar tiga puluh menit sampai satu jam (Set, Sony & Sidharta, 2003 : 26). Struktur tiga babak ini sangat solid digunakan untuk televisi dan film, baik yang panjang maupun pendek.

Garis besar mengenai ceritanya telah didapatkan, dan dituangkan kedalam bentuk drama tiga babak berikut ini :

- Babak 1: Tokoh sentral dalam cerita adalah Yoga, seorang mahasiswa kesenian yang sedang dalam fase tugas akhir. ia hendak melakukan riset guna mendapatkan data-data konkrit mengenai kebenaran sebuah pohon sakral yang nantinya akan dijadikannya sebagai sebuah objek penciptaannya.
- Babak 2 : Yoga melakukan penelitiannya di Lampung Barat, ia ditemani oleh seorang wanita yang dicintainya bernama Resvi. Kejadian-kejadian aneh dialami Yoga ketika dalam melakukan riset tersebut. Ia menemui seorang datuk untuk menanyakan mengenai pohon keramat tersebut tetapi disaat itu ia malah dibawa ke sebuah kamar dan membuatnya seolah berada di dunia lain namun akhirnya sadar kembali. Ketika berada di sebuah situs megalitikum Yoga memegang batu besar yang membuat ia terbawa ke sebuah dunia dimana dunia tersebut seperti di tengah hutan yang dihuni oleh orang-orang berpenghuni kuno. Ia diseret dan hendak dijadikan tumbal persembahan kepada para dewa yang dilakukan suku tersebut karena putri kepala suku tersebut terkena wabah penyakit yang sudah dideritanya selama 10 tahun karena obat dari penyakit tersebut hanya berada pada cabang lain yang tumbuh dalam pohon keramat tersebut dan dihuni oleh roh-roh halus sehingga membuat penduduk tersebut tidak ada yang berani dalam mengambilnya
- Babak 3 : Yoga menjadi satu-satunya yang dapat mengambil penawar racun tersebut sehingga dapat menyembuhkan putri kepala suku tersebut, Yoga setelah berhasil mengambil obat tersebut memberikannya kepada kepala suku dan ia akhirnya dapat kembali ke jiwanya dan ia akhirnya kembali pulang karena dari pengalaman tersebut ia sudah mendapatkan data-data konkrit mengenai kebenaran pohon *Belasa Kepampang*.

## Elemen Penciptaan Skenario

Sebuah skenario yang dibuat harus disesuaikan dengan kondisi dan kemampuan sebuah rumah produksi untuk mewujudkannya menjadi sebuah film, sinema, atau cerita yang disiarkan di

berbagai media komunikasi visual seperti komputer, internet, dan televisi (Set, Sony & Sidharta, 2003 : 2). Terdapat elemen-elemen tertentu yang membentuk suatu skenario.

1. Tema, Ide cerita, dan judul

Menurut (Aminudin, 1987 : 91). Tema adalah suatu ide yang mendasari cerita sehingga berfungsi sebagai tolak pengarang dalam memaparkan sebuah karya fiksi yang akan diciptakannya. Ide penciptaan skenario film *Belasa Kepampang* bersumber dari cerita rakyat yang beredar di daerah Liwa, Lampung Barat berawal dari pengalaman ketika penulis sedang berkunjung ke lokasi tersebut dan berdiskusi dengan Raja kerajaan Sekala Brak.

Adapun upaya pertama yang dilakukan untuk kepentingan penciptaan ini adalah mencari sumber terpercaya. Tahap heuristik ini dilakukan untuk mengumpulkan sumber-sumber sejarah baik primer maupun sekunder. Tradisi lokal merupakan sumber primer penting yang perlu digali sebagai input utama dari sejarah Lampung, Tambo yang terkait dengan kerajaan Sekala Brak juga merupakan bahan yang penting (Daud, 2020 : 29). Serta melihat secara langsung bangunan yang masih kokoh berdiri yang menyimpan bukti-bukti peninggalan benda bersejarah pada masa tersebut yang masih ada sampai saat ini. Gedung tersebut bernama Lamban Pesagi (rumah persegi) yang masih digunakan sebagai tempat perayaan acara adat.



Gambar 2. Lamban Pesagi  
(Sumber : Prayoga, tahun 2022)

Rumah adat Lampung ini memiliki arti kata, yaitu Lamban adalah rumah dan pesagi adalah persegi karena bentuknya persegi empat. Lamban pesagi memiliki arti dan makna tersendiri bagi masyarakat Lampung yang berarti kesamarataan pemandangan dalam konteks alam gunung Pesagi, sehingga masyarakat tersebut percaya bahwa lamban pesagi memiliki keharmonisan sebagai tempat tinggal keluarga, harmonis dengan alam lingkungan hidup manusia (Wahyuningsih, 2011 : 43).

Berdasarkan ide cerita tersebut, maka tema skenario film *Belasa Kepampang* adalah “*Kehidupan Masyarakat Suku Tumi Pada Masa Lampau Yang Menganut Animisme Dan Mensucikan Serta Menjadikan Sebuah Pohon Bercabang Dua Sebagai Pohon Yang Sangat Dikeramatkan*”. *Belasa Kepampang* judul yang diambil dari sebuah pohon keramat yang memiliki dua cabang bertolak belakang yang sangat disucikan oleh masyarakat suku Tumi. Oleh karena itu, penulis memilih judul “*Belasa Kepampang*” sebagai tali penghubung pembaca dengan isi skenario film.

## 2. Alur atau Plot

Alur adalah suatu rangkaian peristiwa yang direka dan dijalin dengan seksama yang menggerakkan suatu cerita melalui rumitan ke arah klimaks dan penyelesaian (Sudjiman, 1992 : 43). Dari cerita Rakyat Sekala Brak menggunakan alur maju dapat dibuktikan melalui cerita Kerajaan Sekala Brak pada saat itu yang memiliki hubungan erat dengan sebuah pohon bercabang dua yang bernama Pohon Belasa Kepampang, merupakan sebutan untuk sebuah pohon yang memiliki dua cabang yang bertolak belakang yang sangat dikeramatkan oleh suku Tumi.

Suku Tumi merupakan suku asli yang mendiami tanah Lampung pada abad ke-9 masehi dimana mereka menganut animisme (kepercayaan kepada makhluk halus dan roh), sebagaimana yang dituliskan dalam kitab tambo (karya sastra sejarah yang merekam kisah-kisah legenda-legenda yang berkaitan dengan asal usul suku bangsa, negeri dan tradisi). Pohon Belasa Kepampang tersebut ditebang oleh putera Raja Pagaruyung yang bernama Umpu Ngegalang Paksi yang pada saat itu menyebarkan agama islam di Sumatera tepatnya di tanah Lampung. Potongan kayu Belasa Kepampang tersebut hingga saat ini masih ada dan tersimpan di sebuah gedung yang bernama Lamban Dalom (Istana) yang terletak di pekan Kenali, Lampung Barat sebagai warisan sejarah. Potongan tersebut dijadikan sebagai singgasana Raja dan hanya digunakan ketika pengangkatan penerus kerajaan Sekala Brak selanjutnya. Berdasarkan alur yang terdapat pada sejarah Berdirinya kerajaan Sekala Brak dijadikan penulis sebagai tolak ukur untuk menciptakan skenario film berjudul Belasa Kepampang

## 3. *Setting*

*Setting* sering disebut juga latar cerita (Waluyo, 2001 : 23) Latar menggambarkan suatu tempat atau waktu terjadi sebuah peristiwa yang terjadi dalam sebuah karya sastra, latar atau setting dibedakan menjadi latar material dan sosial. Sebagian besar wilayah Lampung Barat merupakan suatu daerah perbukitan dan pegunungan yang terletak di ujung selatan Bukit Barisan, yang merupakan suatu daerah hulu dari sungai-sungai besar di provinsi Lampung. Sungai-sungai tersebut antara lain : Way Besay, Way Umpu, Way Semangka, Way Sekampung, Way Seputih, Way Tulang Bawang dan Way Mesuji (Daud, 2020 : 38).

Raja yang pertama bergelar Ratu, dan bentuk kerajaannya adalah keratuan yang disebut Paksi. Dimana dalam pemerintahannya dibantu oleh perangkat pemerintahan adat yang terdiri dari Pemapah Saibatin ( semacam lembaga penasihat, biasanya bergelar Dalom), Suku-suku Lamban (kampung dalom yang bergelar raja), perangkat adat suku, dipati, punggawa, raja pengampungan lamban, dan hulubalang (sebagai seorang prajurit pengawal kerajaan) (Daud, 2020 : 43).

Kepaksian Sekala Brak memiliki permufakatan dalam sidang Adat sebagai forum resmi untuk menangani perkara-perkara tertentu, misalkan dalam menaikkan atau menurunkan pangkat adat, pangkat tertinggi yang berada di masyarakat adat Kepaksian Sekala Brak adalah Suttan. Dimana urutannya gelar adat dari tertinggi hingga terendah meliputi Suttan, Raja, Batin, Radin, Minak, Kemas, dan Mas (Daud, 2020 : 139).



Gambar 3. Rumah panggung, Lampung Barat

Sumber : <http://www.duniaindra.com/2017/12/menyibak-pesona-lampung-barat-origin-of.html>

Latar/*Setting* tempat yang akan dipakai oleh penulis dalam menciptakan skenario film berjudul *Belasa Kepampang* ini berada di desa Kenali, Lampung Barat. Dimana disinilah penulis menemukan bukti-bukti konkrit mengenai keberadaan kerajaan Sekala Brak pada zaman dahulu yang masih tersimpan rapi di suatu tempat bernama Lamban Dalom (kerajaan) dan di lereng Bukit Pesagi yang merupakan tempat yang dihuni oleh Suku Tumi pada saat itu.

Alasan mengapa penulis mengambil lokasi berada di Lampung Barat, yaitu karena sumber penciptaan yang dilakukan berasal dari daerah tersebut. Selain itu juga, mengapa mengambil set lokasi di Lampung Barat, karena keunikan tempat tersebut, dilihat dari bentuk rumah panggung yang ada sejak zaman dahulu hingga saat ini yang bertujuan untuk mengenalkan keunikan yang berada di daerah Lampung kepada masyarakat luas dengan menggunakan audio visual, serta agar keasrian dari cerita tersebut dapat digambarkan dengan mudah dan dapat mudah dipahami oleh penonton.

#### 4. Tokoh dan Penokohan

Sugiyono (2000) berpendapat bahwasanya tokoh dimaknai sebagai seseorang atau sekelompok dalam sebuah karya sastra yang ditampilkan sehingga setiap pembaca dapat melihat sebuah kecenderungan yang diekspresikan melalui tindakan maupun ucapan.

Jika dilihat dari fungsinya tokoh dibedakan kedalam tiga jenis, protagonis, antagonis, dan tritagonis :

- **Protagonis** : Tokoh ini biasanya disebut sebagai karakter utama, ia mewakili sisi kebaikan dan mencerminkan sifat-sifat kebenaran yang mewarnai setiap aktivitasnya dalam cerita. Pada beberapa cerita tokoh ini biasanya mewakili sosok pahlawan, pembela kebenaran, atau tokoh yang mewakili tanggung jawab (Set, Sony & Sidharta, 2003 :74). Tokoh protagonis berhubungan dengan tokoh-tokoh lain, sedangkan tokoh-tokoh itu tidak semua berhubungan satu dengan yang lainnya (Sudjiman, 1992 :16). Dari beberapa pendapat mengenai tokoh protagonis dapat disimpulkan bahwa tokoh ini merupakan tokoh sentral yang memiliki suatu tujuan tertentu dan merupakan tokoh baik yang berhubungan dengan seluruh tokoh yang ada dalam cerita.

- Antagonis : Tokoh ini selalu berlawanan dengan tokoh protagonis, ia selalu berusaha menggagalkan setiap upaya yang hendak dilakukan oleh tokoh protagonis dalam menyelesaikan tugas dan tanggung jawabnya. Kita sering melihat bahwa tokoh ini dilambangkan sebagai musuh atau orang jahat yang berhadapan langsung dengan tokoh protagonis (Set, Sony & Sidharta, 2003 : 74). Tokoh antagonis merupakan tokoh penyebab terjadinya sebuah konflik (Nurgiyantoro, 2018 : 176). Tokoh antagonis merupakan tokoh penentang utama dari protagonis yang menimbulkan suatu konflik yang terjadi dalam cerita (Sudjiman, 1992: 19).

### **Rancangan Karya**

#### a. Format Penulisan Skenario

1. *Scene* biasanya dituliskan penjelasan mengenai tempat dan waktu peristiwa yang berlangsung (Yusa Biran, 2006: 276).
2. *Action* menerangkan suatu aktivitas yang terjadi pada tiap *scene*, *action* meliputi sebuah masalah fisik dan psikologi para karakter, keadaan lingkungan sekitarnya, atau suasana atmosfer yang dibangun dengan menggunakan pencahayaan atau teknik kamera tertentu yang bermain dalam cerita (Set, Sony & Sidharta, 2003 : 72).
3. Karakter adalah pemain yang melakukan dialog dalam *scene* yang mencerminkan peranan, emosi, keterampilan, dan tugas-tugas yang diembannya (Set, Sony & Sidharta, 2003 : 74).
4. *Parenthetical* merupakan sebuah petunjuk aksi yang harus dilaksanakan sang karakter dalam mengucapkan dialog dalam waktu yang bersamaan. *Parenthetical* dapat pula menggambarkan *mood* yang dibawakan dalam dialog (Set, Sony & Sidharta, 2003 : 75).
5. Dialog menggambarkan berbagai ucapan yang disampaikan dari seorang karakter yang menggambarkan logika berpikir dan berinteraksi sang karakter (Set, Sony & Sidharta, 2003 : 76).
6. Teaser adalah elemen yang digunakan untuk memancing emosi penonton pada 1-2 menit pertama ketika ditayangkan, biasanya para penulis skenario menjadikan teaser sebagai unsur untuk mengejutkan penonton (Set, Sony & Sidharta, 2003 : 76).
7. *Shot* merupakan sesuatu yang digunakan untuk memberikan petunjuk sudut pandang pengambilan sebuah gambar (*camera angle*), dan pergerakan kamera (*camera movement*) (Set, Sony & Sidharta, 2003 : 77).

#### b. Sinopsis

Sinopsis film merupakan suatu gambaran umum sebuah film secara naratif. Jika di dalam karya fiksi, sinopsis film akan bercerita mengenai tentang jalan cerita film secara umum, biasanya dijelaskan secara naratif global (Muslimin, 2018 :39)

Berikut ini sinopsis film yang akan diciptakan oleh penulis yang berjudul Belasa Kepampang :

### **Sinopsis Belasa Kepampang**

Terlihat langkah kaki dan wajah cemas seorang pemuda di tengah-tengah hutan. Berjalan lirih dengan pandangan yang takut, perasaan bingung terhadap kejadian yang dialaminya, Seakan ada yang mengawasinya. Tiba-tiba pemuda itu terikat disebuah pohon dan dibayang-bayangi oleh makhluk halus bertubuh besar berwarna merah, memiliki tanduk. Ia memandang ke atas yang membuat bumi seolah berputar dan seketika bola api menghantam tubuh pemuda tersebut yang membuat ia terjatuh. Ia adalah yoga seorang mahasiswa seni yang sedang dalam fase menyelesaikan tugas akhir.

Yoga sedang mengumpulkan data – data mengenai sebuah pohon sakral yang pernah tumbuh pada zaman dahulu di tanah kelahirannya. Ia pergi melakukan riset ditemani oleh seorang wanita sebut saja dia Resvi, wanita cantik yang sangat disukai oleh Yoga, mereka pergi melakukan riset di daerah Lampung Barat, dimana di daerah tersebut tempat keberadaan pohon tersebut tumbuh. Dengan bekal keyakinan dan rasa nekat karena dikejar deadline ia pergi untuk melakukan riset disana, kejadian-kejadian aneh mulai dirasakan.

Ketika baru pertama tiba di sana ia merasakan aura aneh yang tidak bisa dinalar oleh manusia, ia mengunjungi rumah kepala suku untuk mendapatkan data konkrit mengenai keberadaan pohon tersebut, melihat bukti-bukti peninggalan pada masa tersebut yang masih tersimpan di sebuah lamban dalam (kerajaan) hingga ia mengunjungi sebuah situs megalitikum yang masih ada hingga saat ini. Ketika berada di situs megalitikum aura aneh makin terasa olehnya. Ketika Yoga sedang memegang sebuah batu besar ia mendengar suara seorang kakek yang berasal dari sebuah pohon besar yang ada disitu memanggil namanya. Yoga menghampiri kakek itu dan berbicara mengenai titipan yang diberikan oleh datuk sebelum Yoga pergi ke Lampung Barat. Yoga memberikan bungkusan tersebut dan mengikuti kakek tua tersebut berjalan ke sebuah batu besar yang tak jauh dari pohon itu. Sesaat setelah Yoga diminta untuk memegang batu tersebut, tiba-tiba ia terkapar pingsan dan ia terbawa kedalam sebuah kehidupan suku kuno pada zaman tersebut.

Putri kepala suku tersebut terkena wabah penyakit yang disebabkan oleh getah pohon sakral yang mereka yakini dihuni oleh roh-roh halus sebagai penjaga pohon tersebut. Konon putri tersebut ditemukan dibawah pohon tersebut dalam keadaan tidak sadarkan diri, kejadian tersebut sudah 10 tahun silam ketika ia sedang bermain disana. Setelah kejadian tersebut tidak ada lagi yang berani mendekati pohon tersebut dan pohon tersebut menjadi sesuatu yang sangat mereka keramatkan, pohon tersebut bernama Belasa Kepampang.

Mendengar hal itu Yoga teringat pesan datuk bahwasanya pohon tersebut memiliki dua cabang yang bertolak belakang, dimana cabang satunya beracun apabila terkena getahnya namun penawar dari racun tersebut berada pada cabang sebaliknya. Yoga berusaha untuk menjadi penolong bagi sang putri sembuh dari sakitnya karena hanya ia yang dapat menolong puteri tersebut dikarenakan suku tersebut tidak ada yang berani melawan penunggu dari pohon tersebut sudah

banyak sayembara yang dilakukan oleh pemimpin suku tersebut agar bisa mendapatkan obat penawarnya namun semua gagal dan menjadi korban.

Yoga berhasil mendapatkan penawar racun yang dapat menyembuhkan puteri Kepala Suku dan Yoga akhirnya bisa kembali ke kehidupan dunia nyata.

c. Treatment

Treatment adalah satu potongan dari sebuah prosa, kartu-kartu peristiwa, pemandangan dan draft pertama dari satu cerita untuk film (Trisna, 2017:11). Treatment adalah alat penting yang akan membantu kelancaran dalam proses pembuatan naskah atau pembuatan film. Treatment ini dibuat untuk mempermudah penulis dalam mendeskripsikan alur cerita secara utuh dan mendetail dengan kalimat yang singkat agar mudah dibaca dan dipahami oleh audiens. Treatment adalah sebuah pintu utama bagi pembaca untuk memahami sebuah naskah, maka dari itu sebuah treatment harus ditulis dengan menarik dan komprehensif.

d. Karya Skenario Film

Setelah membuat sinopsis dan treatment tahap selanjutnya adalah menjadikannya ke dalam sebuah skenario yang telah diuji dan di evaluasi melalui pembuatan film.

## SIMPULAN

Skenario film *Belasa Kepampang* yang ditransformasi dari cerita rakyat Sekala Brak, Lampung Barat menggunakan beberapa teori yaitu, teori cerita rakyat, teori transformasi dengan pengembangan tokoh, latar, alur serta struktur tiga babak. Pola plot struktur tiga babak digunakan penulis dalam mencipta skenario *Belasa Kepampang* karena struktur tiga babak ini dianggap sebagai struktur cerita yang dapat membuat penulisan skenario menjadi solid dan terperinci. Selain itu juga dengan asumsi cerita yang dibuat dapat dengan mudah diterima oleh masyarakat. Selain itu juga, penulis menggunakan analisis yang berasal dari cerita rakyat Sekala Brak Lampung Barat pada saat itu mengenai keberadaan sebuah pohon keramat yang sangat disucikan oleh penduduk suku Tumi.

Skenario film *Belasa Kepampang* merupakan penerapan dari seluruh teori, proses pembuatan film *Belasa Kepampang* digunakan untuk mengevaluasi hasil dari skenario yang telah dibuat sehingga skenario yang diciptakan akan menjadi sesuatu yang memiliki nilai standar yang tinggi dan dapat divisualisasikan kedalam berduk audio-visual.

Dalam proses penciptaan karya skenario film yang mentransformasi dari cerita rakyat diperlukan sebuah perancangan konsep yang matang dan disertai observasi yang luas. Mulai dari mencari sumber terpercaya untuk mendapatkan informasi mengenai keberadaan cerita rakyat tersebut, mengumpulkan referensi-referensi melalui internet dan buku guna sebagai perangsang atau stimulant. Dengan perancangan yang matang kendala yang dialami nantinya dapat diatasi. Perlu adanya analisis untuk mengetahui mengenai cerita rakyat tersebut.

Diharapkan karya ini dapat diterima dan membantu perkembangan skenario film serta dapat menambah pengetahuan, wawasan, dan dapat menjadi motivasi untuk berkarya skenario film. Dan semoga dengan adanya karya ini dapat mengembangkan apresiasi seni tradisi dikalangan

masyarakat. Pembelajaran baru didapatkan penulis ketika membuat skenario film ini hingga menjadi sebuah karya yang dapat di filmkan dan memiliki nilai seni yang tinggi. Ilmu baru dalam dunia perfilman yang selama ini penulis dapatkan hanya didalam mata kuliah ini dapat diterapkan langsung dengan karya yang telah dibuatnya.

### **DATA DIRI PENULIS**

Nama saya adalah Reki Nanda Prayoga. Lelaki berdarah Sunda-Semendo ini lahir di Kota terencil di Lampung tepatnya di Kotaagung, pada 02 Mei 1999. Ayah saya, Sahroni merupakan pria berdarah Sunda, sementara Ibu saya bernama Haira berdarah kelahiran Semendo. Saya baru menempuh pendidikan Tingkat Lanjut di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Saya sangat hobi berolahraga apapun jenisnya. Mulai dari renang, sepak bola, bulu tangkis hingga yang paling saya sukai yaitu basket.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aminudin. (1987). Pengantar Apresiasi Karya Sastra. Sinar Abadi.
- Aristo, S. (2017). Pengantar Penulisan Skenario (Scripwriting). Profilm, 45–82.
- Daud, S. (2020). Sejarah Kesultanan Paksi Pak Sekala Brak Di Lampung (M. Hisyam (ed.)). Puslitbang Lektur, Khazanah Keagamaan, dan Manajemen Organisasi Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI.
- Gray, G. (2010). Cinema : A Visual Anthropology. Berg.
- Muslimin, N. (2018). Bikin Film Yuk (A. Sasmita (ed.)). Araska.
- Nurdiyantoro. (2018). Teori Pengkajian Fiksi. 1–11.
- Oktaviani, D. D. (2019). Konsep Fantasi dalam Film. Rekam, 15(2), 125–136.
- Set, Sony & Sidharta, S. (2003). Menjadi Penulis Skenario Profesional. Grasindo.
- Sudjiman, P. (1992). Memahami Cerita Rekaan. Pustaka Jaya.
- Tutkey, Y. F. (2018). Adaptasi Cerita Rakyat “Antu Gergasi” Ke Dalam Naskah Film Pendek “Gragasi.” 7, 1–25.
- Wahyuningsih, E. (2011). Arsitektur Tradisional Daerah Lampung. Direktorat Tradisi, Direktorat Jenderal Nilai Budaya, Seni dan Film, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.
- Yusa Biran, M. (2006). Teknik Menulis Skenario. Pustaka Jaya.