

ARTIKEL JURNAL

**PENERAPAN TEKNIK HUMOR BERGER (*IDENTITY*)
UNTUK MEMBANGUN KARAKTER TOKOH UTAMA
DALAM PENULISAN SKENARIO FILM FIKSI “UNTUK, R”
DENGAN GENRE DRAMA KOMEDI**

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



Disusun oleh:
Traska Tynita
NIM: 1610169132

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

2022

**PENERAPAN TEKNIK HUMOR BERGER (*IDENTITY*)
UNTUK MEMBANGUN KARAKTER TOKOH UTAMA
DALAM PENULISAN SKENARIO FILM FIKSI “UNTUK, R”
DENGAN GENRE DRAMA KOMEDI**

Traska Tynita¹

1610169132

Program Studi Film Dan Televisi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta JL. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul,

Yogyakarta, 55188, Indonesia

Telp. (0274) 381047 arts@isi.ac.id

ABSTRAK

Penciptaan skenario film “Untuk, R” merupakan skenario bergenre drama komedi berdurasi 90 menit, bercerita tentang penderita gangguan berbicara cadel karena *Ankyloglossia* atau lidah pendek. *Ankyloglossia* merupakan ketidakmampuan lidah dalam menghasilkan fonem yang tepat, diakibatkan oleh faktor genetik anatomi bawaan penderita cadel.

Gangguan berbicara cadel karena *Ankyloglossia* atau *tongue tie* dapat ditemui dalam banyak kasus, yang menjadi tampak lucu tetapi juga dapat tampak dramatis. Berdasarkan hal itu, cerita skenario akan dibuat dalam genre drama komedi dan akan disusun sesuai teori teknik humor kategori *identity*. Dalam kategori teknik humor Berger, terdapat 4 kategori teknik humor yaitu *logic*, *identity*, *language*, dan *action*. Teknik dalam kategori *identity* digunakan sebagai konsep skenario “Untuk, R” untuk membangun karakter tokoh utama karena teknik *identity* sendiri berfungsi untuk menciptakan humor melalui karakter yang dimainkan.

Kata Kunci: Cadel, Teknik Humor Berger, Drama Komedi, Skenario

¹ **Korespondensi Penulis:**

Telp : +6281213633714

e-mail : traskatynita29@gmail.com

Alamat : Jl. Cibeureum, Mulyaharja 1, Kec. Bogor Selatan 16135

**THE APPLICATION OF THE BERGER (IDENTITY) HUMOR
TECHNIQUE TO BUILD THE CHARACTER OF MAIN CHARACTERS,
IN WRITING, THE FICTION FILM SCENARIO “FOR, R”
WITH DRAMA COMEDY GENRE**

Traska Tynita²

1610169132

Program Studi Film Dan Televisi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta JL. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul,

Yogyakarta, 55188, Indonesia

Telp. (0274) 381047 arts@isi.ac.id

ABSTRACT

The creation of the screenplay for the film “For, R” is a comedy-drama genre scene with a duration of 90 minutes, telling the story of people with slurred speech disorders due to Ankyloglossia or short tongue. Ankyloglossia is the inability of the tongue to produce the right phonemes, caused by genetic factors in the congenital anatomy of lisp patients.

Slurred speech disorders due to Ankyloglossia or tongue-tie can be encountered in many cases, which can be humorous, but can also be dramatic. Based on that, the scene story will be made in the comedy-drama genre and will be arranged according to the theory of humor technique in the identity category. In Berger's humor technique category, there are 4 categories of humor technique, namely logic, identity, language, and action. The technique in the identity category is used as a concept for the scenario “For, R” to build the main character's character because the identity technique itself serves to create humor through the characters being played.

Keywords: Lisp, Berger's Humor Technique, Comedy Drama, Screenplay

² **Korespondensi Penulis:**

Telp : +628985582952

e-mail : tiararamadanti224@gmail.com

Alamat : JL H. Rean No. 01 RT 05/02 Benda Baru, Pamulang, Tangerang Selatan, Banten, 15416.

PENDAHULUAN

Kurangnya edukasi mengenai cara penyembuhan orang penderita gangguan cadel pada sebagian masyarakat membuat penanganan dalam penyembuhan cadel menjadi kurang tepat. Pasalnya sebagian masyarakat masih mempercayai mitos-mitos yang beredar dalam penyembuhan gangguan cadel tersebut, seperti masih melakukan atau mempercayai beberapa metode yang dilakukan untuk menyembuhkan gangguan berbicara cadel. Beberapa contoh cara yang kerap dilakukan adalah dengan memakan makanan yang pedas, menggosok lidah dengan koin/tali, berteriak dengan menyebut huruf R di dalam air dan menepuk daun sirih yang sudah didoakan pada lidah.

Penderita cadel pun memiliki banyak hambatan serta perjuangan yang dapat memengaruhi aspek psikologis, antara lain seperti menurunkan rasa percaya diri, kurang disegani, suka menjadi bahan tertawaan atau olok-olok, dan menjadi orang yang minder.

Adapun hambatan lainnya yang mengganggu orang cadel, yaitu dalam pengucapan bahasa Arab dan berpengaruh terhadap pengucapan dalam bacaan bahasa arab di dalam salat. Hal ini disebabkan karena pengucapan fonologi yang tidak sesuai. Sehingga mempengaruhi kaidah ilmu tajwid. Ilmu tajwid ialah pengetahuan tentang kaidah serta cara-cara membaca Al-Qur'an dengan sebaik-baiknya (Zarkasyi, 2014). Tujuan ilmu tajwid adalah untuk memelihara bacaan Al-Qur'an dari kesalahan membaca. Belajar ilmu tajwid hukumnya *fardu kifayah*, sedang membaca Al-Qur'an dengan baik, sesuai dengan ilmu tajwid, itu hukumnya *fardu 'ain* (Zarkasyi, 2014). Hal-hal itulah yang menjadi latar belakang serta isu yang mengilhami dalam pembuatan skenario film fiksi "Untuk, R". Skenario ini menjadi menarik karena sangat jarang film yang membahas tentang orang cadel beserta hambatan sehari-harinya.

Skenario ini akan dikemas menjadi naskah film yang sangat ringan namun dapat menjadi sebuah pengetahuan baru bagi orang-orang

di sekitar agar mengetahui cara-cara penyembuhan gangguan berbicara seperti cadel berdasarkan kasusnya. Naskah ini akan menerapkan teknik humor Berger kategori *identity* untuk membangun karakter tokoh utama. Pada dasarnya teknik humor Berger memiliki 4 kategori yaitu *logic, action, language* dan *identity*.

Kategori humor *identity* menjadi cocok sebagai landasan dalam membuat karakter tokoh utama terbangun. Dalam penerapannya *identity* digunakan untuk membuat humor berdasarkan identitas diri pemain, seperti karakter yang digunakan atau ditampilkan, sehingga pembangunan karakter yang direncanakan pada 3 dimensi karakter akan menjadi penting dalam penerapan teknik *identity* ini. Teknik humor *identity* sendiri memiliki 14 teknik humor di dalamnya, yaitu *before/ after, burlesque, caricature, eccentricity, embarrassment, exposure, grotesque, imitation, impersonation, mimicry, parody, scale, stereotype, unmasking*. Teknik yang diterapkan dalam skenario film fiksi “Untuk, R” ini hanya enam yang cocok

diterapkan dalam cerita, yaitu *burlesque, eccentricity, embarrassment, exposure, mimicry* dan *scale*.

Drama komedi akan dijadikan sebagai genre pada penciptaan penulisan skenario “Untuk, R” karena berdasarkan pengamatan, orang yang memiliki gangguan berbicara cadel memiliki sisi dramatis dan sisi humor pada kehidupannya. Alasan itu yang akan dijadikan sebagai landasan dalam pembuatan skenario drama komedi melalui dialog dan adegan.

KONSEP PENCIPTAAN

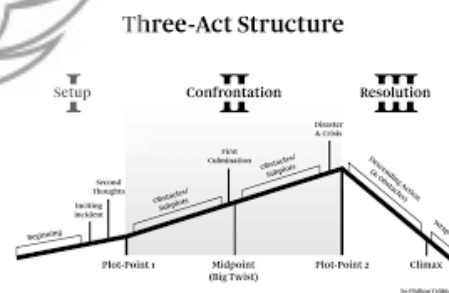
Penciptaan skenario film fiksi berjudul “Untuk, R” merupakan manifestasi dari rasa penasaran pengkarya dalam memandang sebuah masalah atau gangguan berbicara khususnya cadel. Mengisahkan petualangan Andaru dewasa saat kembali ke tahun 2003 dan bertemu dirinya sendiri pada waktu menduduki sekolah menengah pertama. Andaru dewasa tidak ingin menyia-nyiakan kesempatan untuk segera memperbaiki gangguan

berbicaranya. Namun ia selalu gagal karena mendapat gangguan dari ibunya sendiri di tahun 2003 yang ingin agar anaknya melakukan yang ia inginkan (untuk menyembuhkan cadel anaknya) tetapi sebenarnya cara-cara tersebut tidak tepat dan hanya sia-sia. Cerita ini adalah potret kehidupan yang sungguh terjadi di Indonesia, seperti mitos-mitos yang berkembang di masyarakat mengenai penyembuhan gangguan berbicara cadel.

Alur yang digunakan dalam skenario film “Untuk, R” adalah alur maju mundur atau campuran, karena mengisahkan dari awal tokoh utama bisa kembali ke masa 2003, hingga ia dapat kembali ke tahun 2019. *Setting* lokasi cerita terjadi di kota bogor. *Setting* dalam skenario film berjudul “Untuk, R” ini menggunakan *indoor* dan *outdoor setting*. *Indoor setting* berada di dalam rumah, kantor dan sekolah di Bogor. Rumahnya berada di area kampung yang warganya cenderung kurang mendapat edukasi dan masih menerapkan pemikiran kuno zaman dulu. *Outdoor setting* menggunakan area danau, taman, pasar, jalan raya,

halaman sekolah dan pemakaman. Cerita skenario ini akan dibuat dalam percakapan dalam sehari-harinya berbahasa Indonesia dan Sunda.

Dalam skenario “Untuk, R” menggunakan struktur tiga babak yang berisi pembukaan, konfrontasi dan klimaks. Babak pertamanya atau pembukaan menjelaskan siapakah tokoh dalam cerita, situasi dalam keseluruhan cerita. Pada babak keduanya atau konfrontasi menceritakan perkembangan situasi pada konflik yang gawat. Babak ketiga adalah bagaimana masalah dan konfliknya terselesaikan.



Gambar 1. Grafik Struktur Tiga Babak
Sumber walkingmind.evilhat.com

Teknik humor Berger (*Identity*) menjadi aspek utama dalam penulisan cerita skenario “Untuk, R”. Teknik humor *Identity* yang memiliki 14 teknik yaitu *before/ after, burlesque, caricature,*

eccentricity, embarrassment, exposure, grotesque, imitation, impersonation, mimicry, parody, scale, stereotype, unmasking. Namun teknik yang digunakan dalam skenario “Untuk, R” hanya enam, yaitu *burlesque, eccentricity, embarrassment, exposure, mimicry, scale*. Fungsi dari teknik humor kategori *identity* ini adalah untuk mengangkat identitas atau eksistensi seseorang seperti karakter yang digunakan atau penampilan yang digunakan. Maka nantinya akan berpengaruh pada pembangunan karakter dalam cerita berdasarkan 3 dimensi karakter.

Karakterisasi tokoh akan diperlihatkan melalui Adegan dan dialog untuk merepresentasikan identitas, watak dan profil diri. Fokus utama dalam penciptaan skenario ini yaitu pembangunan karakter tokoh utama untuk menciptakan sebuah cerita yang bergenre drama komedi. Tokoh utama yang dibangun merupakan penderita cacat. Dari situlah identitas atau karakter terbangun atau muncul ke dalam cerita.

Pada umumnya karakter 3 dimensi meliputi fisiologis, psikologis dan sosiologis tokoh. Pengembangan karakter penting dilakukan untuk membuat karakter tokoh menarik, karena karakter yang menarik dapat membuat cerita lebih hidup. Jalannya sebuah cerita dalam skenario ditentukan dari gerak dan motivasi sang karakter.

PEMBAHASAN

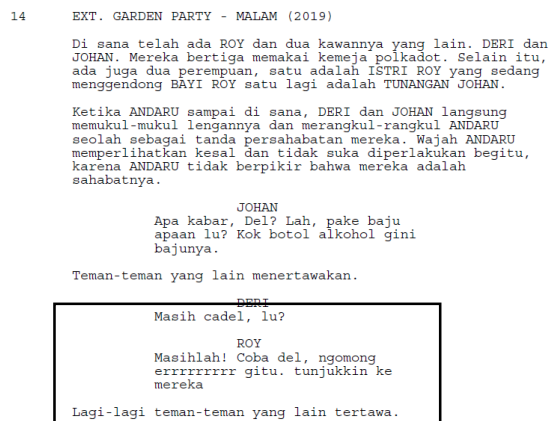
1. Teknik Humor Berger Identity dan Karakter Tokoh Utama

Konsep utama dari skenario “Untuk, R” adalah penerapan teknik humor Berger *identity* untuk membangun karakter tokoh utama. Pada dasarnya teknik humor Berger memiliki teknik yang dibagi dalam 4 kategori yaitu *logic, language, action* dan *identity*. Teknik *identity* sendiri memiliki 14 teknik yaitu *before/ after, burlesque, caricature, eccentricity, embarrassment, exposure, grotesque, imitation, impersonation, mimicry, parody, scale, stereotype, unmasking*, namun teknik yang digunakan dalam skenario “Untuk, R” hanya enam,

yaitu *burlesque*, *eccentricity*, *embarrassment*, *exposure*, *mimicry* dan *scale*. Enam teknik yang dipilih karena memiliki kaitan dengan pembangunan karakter pada skenario “Untuk, R”. Taktik tersebut yang diterapkan untuk membangun karakterisasi yang sudah tertulis di 3 dimensi karakter untuk dijadikan dialog dan adegan.

1. Teknik *Burlesque*

Teknik *burlesque* adalah teknik yang menjadikan orang lain sebagai korban humor. Memancing orang tertawa saat melihat kemalangan orang lain, atau bisa disebut humor kasar. Seperti yang sudah tertulis pada *scene* 14, suatu ketika ada undangan *garden party* dalam rangka melaksanakan reuni bersama teman-teman sekolah menengah pertama. Andaru (tokoh utama dalam cerita ini), salah menggunakan *dresscode* saat datang ke acara tersebut karena kecerobohnya sendiri tanpa disengaja. Johan, Deri dan Roy adalah teman SMP-nya dahulu yang selalu merundungnya saat sekolah dulu karena Andaru cadel.



Gambar 2. Teknik *Burlesque Screenshot* Skenario Film “Untuk, R”

Dalam adegan tersebut Andaru dipanggil dengan panggilan *caedel* dan Andaru dijadikan bahan lelucon dan menjadi korban humor Johan, Deri dan Roy karena Andaru masih cadel. Dalam adegan ini diperlihatkan teknik humor Berger *Burlesque* kategori *identity* diterapkan dan membangun karakter Andaru yang telah melekat sebagai orang yang memiliki gangguan cadel yang sudah tertulis pada buku panduan.

Pada *scene* 66, juga digunakan teknik *Burlesque*, yang mana adegannya sedang menceritakan kejadian tahun 2003 saat Andaru kecil masih duduk di kelas 1 sekolah menengah pertama. Diceritakan bahwa Andaru kecil sedang dirundung oleh Roy kecil,

Johan kecil, dan Deri kecil. Kursi yang akan diduduki Andaru kecil di mundurkan oleh Roy kecil hingga Andaru terjatuh. Dalam karakternya, Andaru kecil dibangun menjadi seseorang yang lemah dan pada saat itu belum berani membela diri, sehingga ia menjadi bahan tertawaan karena kemalangan yang menyimpannya yang disebabkan oleh Roy kecil, Deri kecil dan Johan kecil.

2. Teknik *Eccentricity*

Teknik *eccentricity* adalah teknik humor Berger kategori *identity* yang isinya merupakan sesuatu yang menyimpang pada seseorang, perilaku yang tidak normal atau sebuah karakter tidak biasa/aneh yang dimiliki seseorang. Karakter aneh atau tidak biasa yang dimiliki tokoh utama alias Andaru ini adalah berbicara pada benda mati, seolah-olah benda mati yang ia ajak bicara tersebut bisa merasakan perasaannya dan seakan bisa berdialog. Dalam pembangunan karakternya Andaru memang beberapa kali berbicara pada benda mati. Seperti adegan berikut ini pada *scene* 21 yang mana Andaru

berbicara pada motornya saat sedang berangkat ke rumah Rara. Seolah-olah ia sedang berdialog dengan motornya itu. Ia meminta doa restu kepada motornya itu.

21 EXT. JALAN RAYA - PAGI (2019)

ANDARU yang sedang memakai helm, mengendarai motornya. Ia terlihat percaya diri dan senang. Terlihatlah kota di 2019 yang begitu macet. Pinggir-pinggir kota, dan semua yang ada. Tampilan iklan billboard. Serta motor dan mobil. Lampu merah. Andaru berbicara dengan motornya.

ANDARU
Tol... Doain gue ya tol... Semoga gue bisa wujud-in keinginan Bunda supaya punya mantu dan cucu.

Motor diam saja.

ANDARU (cont'd)
Tol gue tu cinta banget ama Lralra... diterima gak sih gue tol? kan gue ganteng.

Motor tetap diam saja.

ANDARU (cont'd)
Iya sih, gue juga mikir-nya Lralra ga akan nolak gue. Doain ya tol!

ANDARU tersenyum senang.

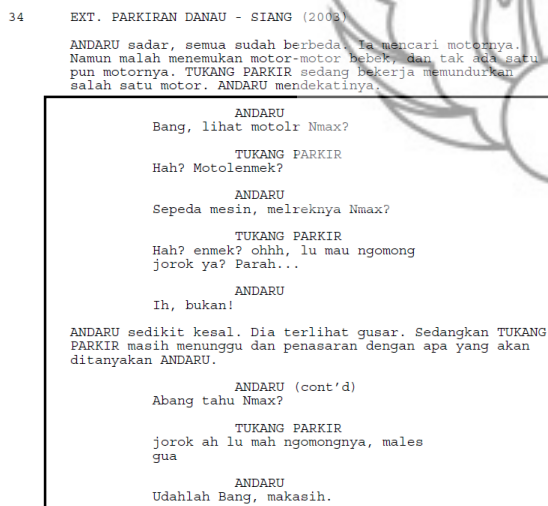
Gambar 3. Teknik *Eccentricity* Screenshot Skenario Film “Untuk, R”

Pada adegan ini terlihat penerapan teknik *eccentricity* yang menunjukkan bahwa Andaru memiliki karakter tidak biasa/atau aneh. Yaitu beberapa kali menunjukkan bahwa karakter Andaru yang di bangun adalah berbicara dengan benda mati.

3. Teknik *Embrassment*

Teknik *embrassment* adalah sebuah situasi memalukan karena kesalahan dan kesalahpahaman yang muncul, bukan karena kebetulan. Seperti halnya *scene* 34, yang adegan awalnya menceritakan ketika Andaru sudah berpindah ke tahun 2003. Saat itu ia tidak menemukan

motor Yamaha Nmax miliknya yang ia bawa sebelumnya ke danau tersebut. Lalu Andaru bertanya kepada tukang parkir yang berada di parkiran danau. Namun, pertanyaan yang ditanyakan oleh Andaru kepada tukang parkir tidak tersampaikan dengan baik, lantaran Andaru tidak bisa menyebut R. Pada tahun itu pun belum ada motor Yamaha NMAX sehingga tukang parkir bingung dengan apa yang dikatakan Andaru. Tukang parkir mengira bahwa yang ditanyakan Andaru adalah hal jorok (kelamin wanita).



Gambar 4. Teknik *Embrassment*
Screenshot Skenario Film “Untuk, R”

Percakapan antara Andaru dan tukang parkir menjadi miskomunikasi lantaran Andaru tidak dapat menyebut R pada kata-

kata yang terlontar dari mulutnya. Karakter gangguan berbicara cadel yang dialami Andaru telah dibangun dari awal cerita, yang membuat Andaru menjadi sering miskomunikasi dan teknik humor *embrassment* di bagian ini menciptakan situasi memalukan karena kesalahpahaman yang muncul.

4. Teknik *Exposure*

Teknik *exposure* adalah sebuah situasi yang menunjukkan atau mengungkapkan sesuatu tentang diri sendiri mengenai sebuah kelebihan atau kekurangan. Seperti situasi yang terjadi di dalam *scene* 39. Pada adegan itu Andaru kecil diperintahkan oleh kakak kelasnya untuk memimpin barisan sebelum pulang, namun ketika suara Andaru kecil keluar untuk merapikan barisan, semua orang di sana langsung menertawakannya lantaran Andaru memiliki gangguan berbicara cadel. Secara tidak langsung, Andaru kecil sudah menunjukkan sesuatu tentang diri sendiri mengenai kekurangannya, sehingga semua orang yang ada di

sana menjadi tahu jika Andaru kecil cadel.

39 INT. LAPANGAN SMP - SIANG (2003)
Anak-anak SMP yang sedang diospek telah sampai di lapangan, mereka masih jongkok, kakak kelas berada tepat di depan mereka.
KAKAK KELAS
(menujuk ANDARU KECIL)
Lu sini, barisin temen-temennya.
ANDARU KECIL maju ke depan.
ANDARU KECIL
Siap Gelrak!
Semua orang malah tertawa.

Gambar 5. Teknik *Exposure Screenshot*
Skenario Film “Untuk, R”

Pembangunan karakter Andaru di sini adalah sebagai salah satu hambatan dan perjuangan Andaru kecil sebagai orang cadel. Tertawaan yang diberikan kepada Andaru kecil adalah sebuah tanda bahwa Andaru kecil mulai tidak dihargai oleh orang sekitarnya. Semenjak itu di adegan-adegan selanjutnya Andaru kecil mulai dirundung.

5. Teknik *Mimicry*

Humor *mimicry* adalah cara meniru menggunakan identitas orang lain yang terkenal, namun tetap mempertahankan identitas diri sendiri. Seperti adegan berikut ini, *scene 3* memperlihatkan adegan Andaru yang sedang mandi sambil bernyanyi lagu “Waktu Yang Salah – Fiersa Besari. Andaru menyanyikan itu dengan “gaya

khas” Fiersa, yaitu sambil memegang gitar di tangannya. Namun pada adegan ini tetap memperlihatkan dengan jelas identitas Andaru sendiri, yaitu bernyanyi dengan cadel dan fals. Penerapan teknik ini juga berarti membangun karakter Andaru yang cadel.

4 INT. RUANG TENGAH ANDARU - PAGI (2019)
Ruangan ini adalah penghubung dari semua ruangan di rumah. Seperti ruang tengah pada umumnya, ada beberapa barang keluarga. Seperti foto keluarga, televisi, serta banyak barang lainnya.
Dan sekarang, LASMINI sedang berjalan dengan terburu-buru dari arah kamarnya ke ruang tengah. Ketika melewati pintu kamar mandi, dia mendengar nyanyian Andaru. Dia mengetuk-ketuk pintu kamar mandi. Wajah dan gelagatnya memperlihatkan bahwa dia sedang kebetul buang air besar.
ANDARU
(OS)
Pelrgi saja, engkau pelrgi dalriku. Biar kubunuh pelrasaan untukmu
LASMINI
Andaru, cepet!
ANDARU
(OS)
Iya, Bun.
ANDARU (cont'd)
(OS)
Meski belrat melangkah. Hatiku hanya tak siap telrluka.
LASMINI segera duduk di sofa dan menyalakan televisi. Nyanyian ANDARU masih terdengar, sekarang saling tabrakan dengan suara televisi tentang gosip selebritis. Dia senang sekali dengan acara televisi ini, tapi sekarang dia tak bisa menikmatinya karena sedang menahan untuk buang air besar. Sesekali wajahnya menengok ke arah kamar mandi, berharap Andaru segera keluar.
CUT TO
5 INT. KAMAR MANDI ANDARU - PAGI (2019)
ANDARU masih menyanyi. Sekarang semakin girang nyanyiannya dan semakin fals.
ANDARU
Belri kisah kita sedikit waktu. Semesta mengilrim dilrimu untukku
Pintu kamar mandi diketuk oleh LASMINI dengan keras.
LASMINI
(OS)
Cepet, Andaru! Bunda mau ee. Jangan malah nyanyi terus. Cepet!

Gambar 6. Teknik *Mimicry Screenshot*
Skenario Film “Untuk, R”

6. Teknik *Scale*

Teknik *scale* adalah teknik humor Berger yang humornya melalui suatu objek yang ukurannya di luar logika (besar/kecil). Seperti

adegan pada *scene* 49 ini. Saat itu Andaru sudah bertemu Andaru kecil di tahun 2003. Lalu Mereka berdua duduk di kursi area grobak batagor. Lalu tiba-tiba muncul tukang parkir dan tukang parkir itu mencoba bercanda dengan Andaru dengan mengatakan “Gak makan dari kemarin, Bang?” ketika Andaru sedang makan batagor dengan lahap. Andaru membalas “Udah setaon gak makan.”.

ANDARU KECIL
Jadi, toilet umum itu mesin waktu?

ANDARU mengangguk sambil menyantap batagornya. Dari luar TUKANG PARKIR datang.

TUKANG PARKIR
Wih, Abang emmex.

ANDARU tidak menanggapi, hanya makan bagator dengan lahap. ANDARU KECIL diam tidak mengerti. TUKANG PARKIR menatap cara makan ANDARU yang lahap, dan mencoba membuat lelucon.

TUKANG PARKIR (cont'd)
Gak makan dari kemarin, Bang?

ANDARU
Udah setaon gak makan.

TUKANG PARKIR melihat motor yang melaju, ia pun pergi.
ANDARU KECIL menatap ANDARU karena tak mengerti tentang percakapan tadi, dan tatapannya meminta jawaban.

Gambar 7. Teknik *Scale Screenshot*

Skenario Film “Untuk, R”

Kata-kata *udah setaon gak makan* tersebut adalah sebuah ukuran di luar logika. Karena logikanya orang yang sudah setahun tidak makan tidak akan bisa hidup. Teknik ini diterapkan untuk membangun karakter Andaru yang mudah kesal.

2. Plot Pada Skenario “Untuk, R”

Pada skenario film “Untuk, R” plot yang digunakan adalah plot *non-linear*. Plot *non-linear* digunakan untuk menceritakan kejadian awal kisah kehidupan tokoh utama Andaru di tahun 2019 lalu tanpa sengaja ia masuk ke mesin waktu dan tiba-tiba ia berada di zaman tahun 2003, Andaru berpetualan disana dan ditemani dirinya yang masih kecil, yang saat itu berumur 12 tahun dan hingga pada akhirnya ia kembali lagi melalui mesin waktu ke zaman 2019.

3. Struktur Dramatik dan Konflik

Dalam film “Untuk, R” menggunakan struktur *non-linear*. Pada babak pertama menjelaskan siapakah tokoh-tokohnya. Babak kedua adalah perkembangan situasi tokoh utama mendapat masalah atau konflik yang harus ia rubah. Kemudian babak ketiga adalah bagaimana masalah dan konfliknya terselesaikan. Berikut ini adalah penjabaran skenario film “Untuk, R”:

1) Babak I (pembukaan)

Andaru (28 tahun) adalah seorang karyawan biasa yang memiliki gangguan berbicara cadel. Ia masih belum menikah karena baru sekali jatuh cinta sejak SMP. Cadel yang dimilikinya itu membuatnya tidak terlalu percaya diri sehingga sulit mendekati perempuan, padahal parasnya cukup tampan. Di balik itu, diperlihatkan juga bahwa Ibu (56 tahun) sudah begitu ingin punya menantu. Andaru sering kali dinasehati agar segera mendapatkan calon istri. Ibunya merupakan janda yang ditingga mati suaminya tahun 2003.

Di tongkrongan Andaru juga sering dirundung. Sedari kecil Andaru terbiasa dirundung teman-temannya yang bernama Roy, Deri dan Johan mengenai gangguan berbicara cadelnya itu, namun perundungan itu bertambah ketika teman-temannya satu-persatu mendapatkan pasangan hidup. Andaru langsung mengungkapkan cintanya kepada wanita pujaannya dari masa sekolah menengah pertama tahun 2003 yang bernama Rara. Setelah Rara mempersilakan

melamar, Andaru segera merencanakan kedatangannya ke rumah Rara. Sehari sebelum lamaran, Andaru datang ke makam ayahnya, untuk meminta doa. Hari lamaran pun tiba, namun nasib malang menyimpannya kembali karena cadelnya itu. Lamarannya ditolak karena Andaru tidak bisa melantunkan Al-fatihah dengan pelafalan yang benar. Penolakan itu merupakan hal yang besar untuk Andaru, dan hari itu sangat membuat Andaru patah hati.

2) Babak II (Konfrontasi)

Andaru marah dan sedih di area danau, yang mana merupakan tempat favoritnya untuk bersedih sejak SMP. Hingga terbesit penyesalan di masa lalu yang ingin ia rubah. Di sela-sela kesedihannya, ia malah ingin buang air besar. Ia pergi ke ke toilet area danau. Ketika Andaru selesai menyiramnya, tiba-tiba terdapat suara geledak yang sangat besar. Itulah detik saat ia kembali ke masa lalu, namun Andaru belum menyadarinya hingga ia menemukan keanehan dari jalanan kota, yang kembali ke tahun 2003. Andaru panik sejadi-jadinya. Namun

ia menemukan dirinya saat masih SMP sedang berjalan sendirian.

Andaru memberanikan diri bicara pada Andaru muda. Andaru muda setuju untuk bekerja sama untuk mencapai tujuan agar dapat memperbaiki masa lalu mereka untuk menyembuhkan cadel itu dengan operasi. Meskipun Andaru bisa operasi saat masa sekarang, Andaru memiliki keinginan agar ia tidak menjadi bulan-bulanan lagi saat pertemuan dengan alumni sekolah. Andaru dewasa ingin menghapus citranya sebagai orang yang memiliki gangguan berbicara cadel. Di sana Andaru mencari kerja agar dapat mengumpulkan uang dan dapat membawa Andaru muda untuk operasi secara diam-diam karena ibu andaru muda berpikir tidak perlu operasi ke dokter karena ada metode alternatif yang bisa dilakukan, hingga melarang Andaru muda untuk melakukan operasi.

Usaha yang dilakukan Ibu Andaru muda adalah melakukan mitos-mitos untuk menyembuhkan orang cadel, Andaru juga disuruh mengikuti kegiatan tersebut karena Andaru saat di masa 2003 ia tinggal

bersama Andaru muda, karena tinggal di rumah Andaru muda dengan menggesekkan koin ke lidah, menggunakan daun sirih yang di tepuk ke lidah, berteriak di kolam renang dan segala cara aneh yang diharapkan oleh Ibu Andaru muda dapat membetulkan cadel. Andaru muda selalu menuruti dengan setengah hati dan Andaru juga merasa dirinya akan gagal menjalankan misinya karena Andaru tak juga lekas mendapat pekerjaan, sehingga ia tega mengambil uang milik Ibu Andaru muda untuk melakukan operasi bersama Andaru muda. Andaru lalu dikatakan pencuri oleh Ibu Andaru muda. Andaru Akhirnya memutuskan untuk pulang ke tahun 2019 karena ia merasa gagal. Namun Andaru muda menyemangatnya agar tidak menyerah.

3) Babak III (Klimaks)

Sampai tiba waktunya Andaru untuk benar-benar pulang ke tahun 2019, saat itu Andaru muda sedang di kelas dan ia merasa bahwa ia mulai bisa menggetarkan lidahnya karena angin yg ia buat dalam mulutnya. Andaru muda senang

sekali dan ingin segera memberi tahu kabar itu ke Andaru. Cara itu mulai berhasil, Andaru muda sedikit sedikit mulai bisa menyebutkan R karena latihan terus dan memulainya dari menyebutkan nama Rara berulang-ulang, setelah bisa, ia membuatnya menjadi kalimat.

Selama Andaru muda latihan, pelafalan R Andaru dewasa juga berangsur-angsur membaik tanpa ia lakukan apa-apa. Andaru dapat pulang ke tahun 2019 dengan tenang.

Kembalilah ia akhirnya ke tahun 2019 di toilet itu. Andaru keluar dari toilet itu. Saat kembali ke tahun 2019, ponsel Andaru kembali berfungsi dan berbunyi pesan masuk. Rara memberikan pesan bahwa Andaru diundang kembali ke rumahnya besok pagi. Sesampainya di rumah, Andaru bertemu dengan Bambang yang masih hidup.

Andaru lalu datang ke rumah Rara, ternyata Bapak Rara berubah pikiran dan menerima lamaran Andaru, kemudian Andaru dan Rara melangsungkan pernikahan.

Dalam film “Untuk, R” konflik yang muncul adalah konflik

internal dan eksternal. Andaru ingin menyembuhkan cadelnya agar ia bisa diterima lamarannya oleh keluarga Rara (konflik internal), namun ia dihadapkan dengan lingkungan yang tidak mendukung hal tersebut. Seperti Ibunya yang selalu menyarankan hal-hal yang tidak masuk akal untuk menyembuhkan cadel Andaru (konflik eksternal). Hal yang lingkungannya beritahu adalah sesuatu yang tidak tepat dilakukan untuk menyembuhkan cadel. Sehingga Andaru menjadi susah untuk sembuh. Konflik dominan untuk menggerakkan kelucuan berdasarkan karakter Andaru yang cadel.

KESIMPULAN

Penulisan skenario film “Untuk, R” telah dilaksanakan berdasarkan acuan konsep dan teori-teori yang digunakan sebagai pendukung pembentukan skenario film “Untuk, R”. Penerapan teknik humor Berger kategori *identity* pada skenario “Untuk, R” berfungsi untuk mengangkat identitas atau eksistensi seseorang seperti karakter yang

digunakan atau penampilan yang digunakan, dan teknik ini berpengaruh pada pembangunan karakter penderita gangguan berbicara cadel dalam cerita “Untuk, R” berdasarkan 3 dimensi karakter. Dengan kata lain, skenario “Untuk, R” berhasil tepat sasaran dengan menciptakan humor melalui teknik humor Berger untuk membangun karakter.

Pada dasarnya teknik humor Berger memiliki teknik yang dibagi dalam 4 kategori yaitu *logic*, *language*, *action* dan *identity*. Teknik *identity* sendiri memiliki 14 teknik yaitu *before/ after*, *burlesque*, *caricature*, *eccentricity*, *embarassment*, *exposure*, *grotesque*, *imitation*, *impersonation*, *mimicry*, *parody*, *scale*, *stereotype*, *unmasking*, namun teknik yang digunakan dalam skenario “Untuk, R” hanya enam, yaitu *burlesque*, *eccentricity*, *embarassment*, *exposure*, *mimicry*, *scale*. Enam teknik yang dipilih karena memiliki kaitan dengan pembangunan karakter pada skenario “Untuk, R”.

Tokoh utama dalam skenario “Untuk, R” adalah

seseorang lelaki yang memiliki gangguan berbicara cadel yang pada tahun 2019 berumur 28 tahun. Skenario fiksi ini menceritakan kehidupan seorang lelaki yang memiliki gangguan berbicara cadel yang mencintai seorang wanita yang merupakan teman semasa ia SMP. Lelaki itu melamar wanita tersebut, namun lamarannya ditolak lantaran lelaki itu cadel. Hal itulah yang menjadi konflik utama di dalam cerita, sehingga memberikan resiko yang besar jika si tokoh utama gagal dalam menyelesaikan konfliknya. Seiring berjalannya cerita, penonton maupun pembaca akan dibawa masuk ke dalam ruang kehidupan tokoh utama yang merupakan penderita gangguan berbicara cadel, mulai dari apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dan dialami tokoh utama.

Dalam skenario “Untuk, R” digambarkan dengan menggunakan plot *non-linear*, dimana cerita dibagi dalam tiga babak yaitu pembukaan, konfrontasi dan klimaks. Plot pada skenario “Untuk, R” Cerita berjalan sesuai urutan waktu kejadian, mulai dari tokoh utama melamar wanita

yang dicintainya, lalu kemudian lamarannya ditolak oleh Ayah wanita tersebut lantaran tokoh utama cadel.

Keunggulan skenario “Untuk, R” terletak pada penerapan teknik humor Berger yang belum pernah digunakan oleh mahasiswa film dan televisi Institut Seni Indonesia sehingga konsep ini dianggap baru dan masih *fresh* untuk dijadikan konsep. Penerapan teknik humor Berger untuk membangun karakter utama dalam penulisan skenario film fiksi “Untuk, R” dengan genre drama komedi dianggap berhasil karena sudah menerapkan beberapa daftar teknik yang telah disusun oleh Berger, yang tertulis di buku *An Anatomy of Humor*. Menurut Berger dalam bukunya, siapa saja bisa menciptakan humor yang dapat membuat senang, responnya bisa dengan senyuman sampai tertawa terbahak.

SARAN

Penulisan skenario film “Untuk, R” telah selesai dilakukan. Adapun saran-saran untuk mencapai

hasil yang lebih baik yaitu seorang penulis skenario diharapkan memahami betul sesuatu yang berkaitan dengan menulis sebuah cerita dan melakukan riset secara menyeluruh. Riset sangat perlu dilakukan untuk menjadikan skenario menjadi sebuah cerita berkualitas. Riset sebuah cerita skenario dapat melalui wawancara, membaca literatur dan observasi.

Menjadi penulis skenario tidak hanya menyusun kata demi kata menjadi sebuah kalimat, namun dibutuhkan juga sebuah penggambaran visual di dalam skrip agar mudah dimengerti oleh crew saat produksi. Menulis skenario juga tidaklah mudah, karena dalam menulis skenario perlu melatih dirinya untuk sering menulis agar penulis menjadi berkembang dan terbiasa. Penulis skenario tentu membutuhkan pengetahuan dan imajinasi yang luas agar cerita yang ia bangun dalam skrip menjadi lebih hidup dan lebih menarik.

Selain itu, Penulis yang sebelumnya bergelut dibidang penulisan cerita pendek (Cerpen) dapat menjadi penulis skenario,

dengan catatan terus berlatih, karena menulis skenario dan menulis sebuah cerita pendek adalah sesuatu yang berbeda. Penulis cerita pendek sering kali menggunakan bahasa puitis atau bahasa yang kurang visual, seperti bahasa “air mengalir”, “mengumpulkan nyawa”. Bahasa puitis seperti itu tidak digunakan pada penulisan skenario.

Berikut ini ada beberapa saran yang bisa diterapkan untuk menjadi seorang penulis skenario komedi:

1. Penulis skenario harus peka terhadap sekitar untuk menciptakan humor berdasarkan situasi sekitar.
2. Menulis skenario komedi perlu mengkombinasikan imajinasi dengan humor, untuk menciptakan humor yang *out of the box*.
3. Tidak perlu takut jika cerita komedi dikatakan tidak lucu, karena selera humor setiap orang berbeda-beda.
4. *Sense of humor* dapat dibangun melalui menonton film dan membaca bergenre komedi.

5. Nongkrong dengan teman-teman menjadi salah satu metode untuk melatih rasa humor dan kepekaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aristo, Salman. Ashshiddiq, Arief. 2017. *Kelas Skenario Wujudkan Ide Menjadi Naskah Film*. Jakarta: Penerbit Esensi Erlanga Group.
- Arsal, Andi Faridah. 2012. *Analisis Pedigree Cadel (Studi Kasus Beberapa Kabupaten di Sulawesi Selatan)*. Jurnal Sainsmat. 2(1).
- Azizah, Nur. 2005. *Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Anak Cerebral Palsy*. Jurnal Pendidikan Khusus. 2 (2).
- Berger, A. A. 2017. *An Anatomy of Humor*. United States of America: Transaction Publisher.
- Garner, Bryan A. 2009. *Language and Writing*. Chicago: American Bar Association.
- Hartono, Lisa Amelia A. 2015. *Teknik Humor dalam Film Warkop DKI*. Jurnal E-

- Komunikasi Universitas Kristen Petra, Surabaya.* 3(1)
- Lutters, Elizabeth. 2004. *Kunci Sukses Menulis Skenario.* Jakarta: PT. Grasindo
- Mabruri, Anton. 2018. *Produksi Program TV Drama.* Jakarta: PT. Grasindo Persada
- Martondang, Cici Elida Hanum. 2019. Analisis Gangguan Berbicara Anak Cadel. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2)
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi 2.* Yogyakarta: Montase Press
- Rascon, Lopez, Esquivel, Cortez, Gastelum, Moran dan Cornejo. 2013. *Attention to Rhotacism Language Problem by Oral Surgery and Vibrostimulatory Therapy – A Case Report.* International Journal Odontostomat. 7(1): 25-28.
- Saptaria, Rikrik El. 2006. *Panduan Praktis Akting Untuk Film dan Teater Acting Handbook.* Bandung: Rekayasa Sains
- Set, Sonny & Sidharta, Sita. 2003. *Menjadi Penulis Skenario Profesional.* Jakarta: Grasindo
- Sundoro, Bekty Tandantias. Oktaria, Dinari. Dewi, Rosinawati. 2020. Pola Tutur Penderita Cadel dan Penyebabnya: Kajian Psikolinguistik. *Kredo*, 3(2)
- Wiyanto, A. 2002. *Terampil bermain drama.* Jakarta: Grasindo.
- Zarkasyi, Imam. 2014. *Pelajaran Tajwid.* Ponorogo: Trimurti Press.