

**REFLEKSI POLARISASI SOSIAL MENGGUNAKAN METODE  
MULTILOT DALAM PENCIPTAAN SKENARIO BERJUDUL  
“*PERSPECTIVE*”**

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



Disusun oleh:  
**Samuel Abdi Bonardo Dilomona Simanjuntak**  
NIM: 1810933032

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

2022


## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul:

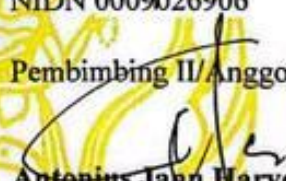
### REFLEKSI POLARISASI SOSIAL MENGGUNAKAN METODE MULTILOT DALAM PENCIPTAAN SKENARIO BERJUDUL "PERSPECTIVE"

diajukan oleh **Samuel Abdi Bonardo Dilomona Simanjuntak**, NIM 1810933032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 91261) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal .....**14 DEC 2022**..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Ketua Penguji

  
**Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum**  
NIDN 0009026906

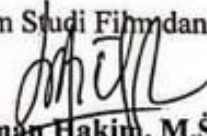
Pembimbing II/Anggota Penguji

  
**Antonius Jaka Haryono, S.Sn., M.Sn.**  
NIDN 0020018807

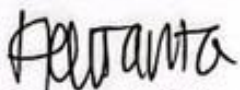
Cognate/Penguji Ahli

  
**Lucia Ratnanindyah Setyowati, S.I.P., M.A.**  
NIDN 0016067005

Ketua Program Studi Film dan Televisi

  
**Latief Rakhman Hakim, M.Sn.**  
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi

  
**Lilik Kustanto, S.Sn., M.A**  
NIP 19740313 200012 1 001



**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

N a m a : Samuel Abdi Bonardo Dilomona Simanjuntak

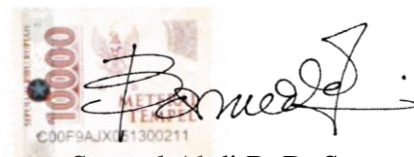
NIM : 1810933032

Judul : **REFLEKSI POLARISASI SOSIAL MENGGUNAKAN  
METODE MULTILOT DALAM PENCIPTAAN SKENARIO  
BERJUDUL “*PERSPECTIVE*”**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di: Yogyakarta  
Pada tanggal: 2 Desember 2022  
Yang Menyatakan,



Samuel Abdi B. D. S.  
NIM: 1810933032

**LEMBAR PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

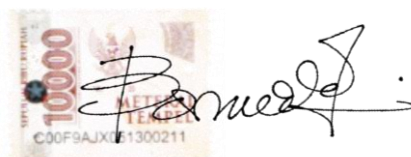
N a m a : Samuel Abdi Bonardo Dilomona Simanjuntak  
NIM : 1810933032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul **REFLEKSI POLARISASI SOSIAL MENGGUNAKAN METODE MULTILOT DALAM PENCIPTAAN SKENARIO BERJUDUL “PERSPECTIVE”** untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Yogyakarta  
Pada tanggal: 2 Desember 2022  
Yang Menyatakan,



Samuel Abdi B. D. S.  
NIM: 1810933032

## KATA PENGANTAR

Pujian kepada Buddha, Kesadaran, Pencerahan, dan Kedamaian Adidunia; Pujian kepada Dhamma, Hukum Alam, Kebenaran Hakiki, dan Ajaran Pencerahan; Pujian kepada Sangha, Pesamuan dan Tradisi para Cendekia dan Suciwan nan Bijaksana. Berkat timbunan karma berkualitas yang telah diupayakan, akhirnya mengkondisikan selesainya tugas akhir penciptaan seni berjudul ***“Refleksi Polarisasi Sosial Menggunakan Metode Multiplot dalam Penciptaan Skenario Berjudul “Perspective”***.

Saya bersyukur atas kesempatan belajar yang saya alami selama proses penciptaan tugas akhir ini. Besar harapan saya supaya karya ini berguna bagi kepentingan orang banyak dan semua makhluk. Saya sepenuhnya sadar dengan segala keterbatasan dan kekurangan dalam karya skenario dan karya tulis ini. Karena itu dengan rendah hati saya menerima segala masukan dan saran demi membangun keterampilan saya.

Saya bersyukur atas pandangan, pikiran, dan pengalaman saya. Terimakasih dan pujian saya bagi orang-orang yang telah melahirkan, merawat, mendidik, dan membentuk sudut pandangku, kepada Mama Dwi Astutik S.Pd., Ibu Warsih, Mbah Ayu, Bapak Toyib, Tante Yuli, Om Feri, Mami dan semua orang tua di keluarga besarku. Serta kepada Haseya, Tona, Raja, Wanda, Vicky, Adel, dan semua saudara. Saya yakin harapan baik dan kepercayaan kalian semua membantu banyak dalam proses hidup saya.

Saya bersyukur atas kesempatan belajar kesenian film di ISI Yogyakarta dengan beasiswa Bidikmisi. Karena itu saya ucapkan terima kasih kepada seluruh wajib pajak Negara Kesatuan Republik Indonesia. Kepada semua aparaturnya yang terlibat dalam penyelenggaraan institusi negara, pendidikan, kebudayaan dan ekonomi. Terkhusus saya berterima kasih kepada Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Dekan FSMR; Bapak Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., selaku Kepala Jurusan Televisi; Bapak Latief Rahkman Hakim, M.Sn., selaku ketua prodi S-1 Film dan Televisi sekaligus dosen wali saya.



Atas bimbingan dan penyertaannya yang signifikan selama proses pembuatan tugas akhir, saya ucapkan terima kasih yang besar dan tulus kepada Ibu Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum., dan Bapak Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn. Terima kasih juga kepada penguji ahli sidang skripsi saya, Ibu Lucia Ratnaningdyah Setyowati, S.I.P., M.A., dan kepada seluruh staf pengajar dan pegawai di Prodi S-1 Film dan Televisi dan ISI Yogyakarta.

Tidak lupa saya berterima kasih kepada tempat-tempat dengan hati baik yang sempat saya singgah selama dalam masa studi. Terima kasih kepada teman-teman BEM FSMR 2018-2019, ARTV 2018-2020, Kamisinema 2018-2021, BEM ISI Yogyakarta 2020-2021. Serta terima kasih kepada teman-teman Vihara Karangdjati, Rumijo dan Magani, serta komunitas *queer* di Yogyakarta.

Terakhir yang tidak kalah penting, dengan hati penuh harapan dan doa baik saya berterima kasih kepada Yusi, Shafa, Dinda, Ani, Sasa, Soka, Fina, Rayhan Junna, Reni, Marantika, dan Koko yang sudah membantu dalam penggarapan tugas akhir ini. Tidak kurang terima kasih kepada Mba Sazkia Noor Anggraini, S.Sn., M.Sn., yang dengan tulus hati menjadi teman baik sekaligus rekan diskusi. Terima kasih juga kepada Dionisius Miki Pratama dan keluarga yang atas jasanya saya bisa bertempat tinggal yang nyaman di perantauan. Terima kasih juga kepada Sima, Vio, Melsa, Ayunda, Frisca, Nurul, Joko, Fachri, Risang, dan teman-teman yang lain. Mohon maaf karena keterbatasan saya sehingga tidak bisa menyebutkan setiap nama. Besar harapan baik saya untuk semuanya.

Semoga semua makhluk bebas dari derita badan dan batin, bebas dari membenci dan membenci, bebas dari mendengki dan didengki, bebas dari menyakiti dan disakiti. Semoga semua makhluk hidup berbahagia dan tenteram.

Bantul, 24 Desember 2022



Samuel Abdi Bonardo D. S.

## DAFTAR ISI

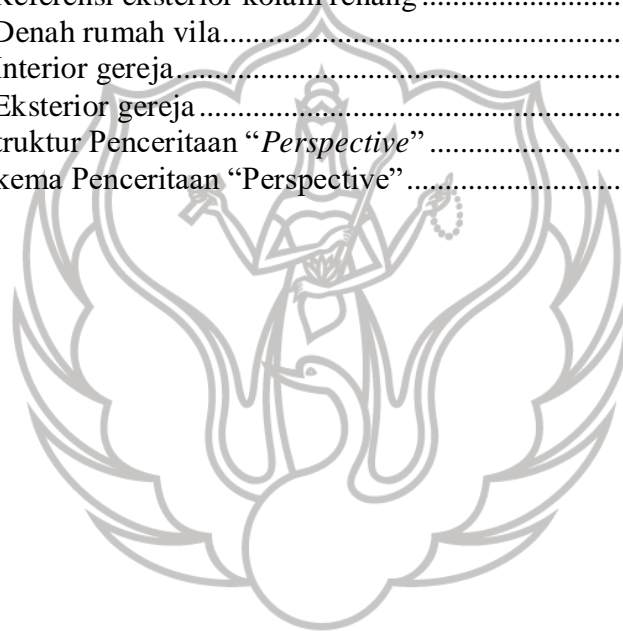
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH ..	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Ide Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan .....	5
D. Tinjauan Karya .....	5
1. <i>Countdown (2012)</i> .....	6
2. <i>22 Menit (2018)</i> .....	7
3. <i>Homunculus (2021)</i> .....	9
BAB II OBJEK PENCIPTAAN.....	11
A. Pluralisme .....	11
1. <i>Gender</i> .....	11
2. <i>Kelas Sosial</i> .....	13
3. <i>Agama</i> .....	15
B. Pandangan Hidup .....	19
1. <i>Attitudinal</i> .....	20
2. <i>Ideological</i> .....	21
3. <i>Philosophical</i> .....	21
4. <i>Religious</i> .....	22
C. Pergaulan Bebas .....	22
1. <i>Hubungan seks pranikah</i> .....	23
2. <i>Penggunaan narkoba rekreasional</i> .....	24
D. Halusinasi.....	24

BAB III LANDASAN TEORI .....	26
A.    Skenario .....	26
1. <i>Standar Format dan Komponen Skenario</i> .....	26
2. <i>Tahapan Penulisan Skenario</i> .....	28
B.    Tiga Dimensi Tokoh .....	30
C.    Plot dan Multiplot.....	32
D.    Film Postmodern .....	33
E.    Semiotika Peirce.....	34
BAB IV KONSEP KARYA .....	36
A.    Konsep Penciptaan .....	36
1. <i>Penokohan Representatif</i> .....	36
2. <i>Multiplot Reflektif</i> .....	39
3. <i>Film Postmodern</i> .....	40
B.    Desain Produksi .....	43
1. <i>Identitas Film</i> .....	43
2. <i>Penokohan</i> .....	45
3. <i>Latar Penceritaan</i> .....	51
BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA.....	55
A.    Tahap Perwujudan Karya.....	55
1. <i>Plot atau penceritaan</i> .....	55
2. <i>Alur atau grafik penceritaan</i> .....	56
3. <i>Riset</i> .....	57
B.    Pembahasan Karya .....	58
1. <i>Penerapan Multiplot</i> .....	58
2. <i>Penokohan Representatif</i> .....	83
3. <i>Refleksi Polarisasi Masyarakat</i> .....	96
BAB VI PENUTUP.....	113
A.    Kesimpulan .....	113
B.    Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA .....	116
LAMPIRAN .....	121



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Poster film <i>Countdown</i> .....	6
Gambar 1.2. Poster film <i>22 Menit</i> .....	7
Gambar 1.3. Poster film <i>Homunculus</i> .....	9
Gambar 4.1. Skema penciptaan .....	42
Gambar 4.2. Referensi tokoh Elijah .....	46
Gambar 4.3. Referensi tokoh Albert .....	47
Gambar 4.4. Referensi tokoh Liberty .....	48
Gambar 4.5. Referensi tokoh Richie .....	49
Gambar 4.6. Referensi tokoh Caroline.....	50
Gambar 4.7. Referensi rumah vila.....	52
Gambar 4.8. Referensi interior vila.....	52
Gambar 4.9. Referensi interior kamar .....	52
Gambar 4.10. Referensi eksterior kolam renang .....	52
Gambar 4.11. Denah rumah vila.....	53
Gambar 4.12. Interior gereja.....	53
Gambar 4.13. Eksterior gereja.....	54
Gambar 5.1. Struktur Penceritaan “ <i>Perspective</i> ” .....	82
Gambar 5.2. Skema Penceritaan “ <i>Perspective</i> ” .....	82



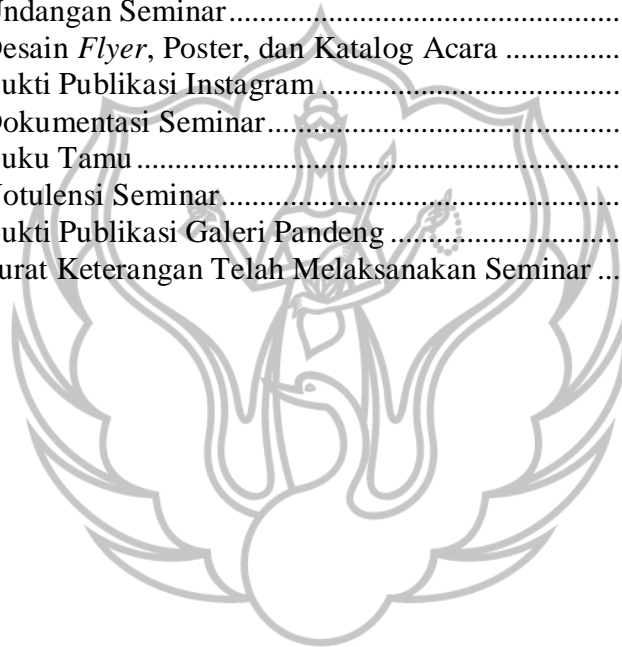
**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1. Tiga dimensi penokohan .....	31
Tabel 3.2. Perbedaan karakteristik <i>classical hollywood film</i> , <i>post-classical hollywood film</i> , dan <i>postmodern hollywood film</i> .....	33



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Form-I: Keterangan Memenuhi Syarat Menempuh Tugas Akhir ....	121
Lampiran 2 Form-II: Keterangan Lolos Seleksi Proposal Tugas Akhir .....	122
Lampiran 3 Form III: Penunjukan Pembimbing Tugas Akhir .....	123
Lampiran 4 Form-IV: Kesiadaan Dosen Pembimbing I .....	124
Lampiran 5 Form-IV: Kesiadaan Dosen Pembimbing II .....	125
Lampiran 6 Form-V: Lembar Konsultasi I .....	126
Lampiran 7 Form-V: Lembar Konsultasi II .....	127
Lampiran 8 Form-VI: Ijin Penelitian/Produksi .....	128
Lampiran 9 Form-VII: Ijin Mengikuti Ujian Tugas Akhir .....	129
Lampiran 10 Poster Tugas Akhir Penciptaan Skenario .....	130
Lampiran 11 Poster Rasio 1:1 .....	131
Lampiran 12 Dokumentasi Sidang Tugas Akhir .....	131
Lampiran 13 Undangan Seminar .....	132
Lampiran 14 Desain <i>Flyer</i> , Poster, dan Katalog Acara .....	133
Lampiran 15 Bukti Publikasi Instagram .....	134
Lampiran 16 Dokumentasi Seminar .....	136
Lampiran 17 Buku Tamu .....	137
Lampiran 18 Notulensi Seminar .....	141
Lampiran 19 Bukti Publikasi Galeri Pandeng .....	142
Lampiran 20 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Seminar .....	143



## ABSTRAK

Kesadaran tentang adanya fenomena polarisasi sosial di masyarakat melatarbelakangi penciptaan skenario "*Perspective*". Skenario ini dibuat untuk merefleksikan bagaimana setiap orang melihat realitas dari sudut pandang yang berbeda-beda. Motivasi itu memunculkan ide untuk melakukan eksplorasi metode multiplot dalam penulisan skenario dengan aspek penceritaan film *postmodern*. Dari ide tersebut diwujudkan tugas akhir penciptaan seni berjudul **Refleksi Polarisasi Sosial Menggunakan Metode Multiplot Dalam Penciptaan Skenario Berjudul "*Perspective*"**.

Penciptaan skenario "*Perspective*" mengusung objek berupa keberagaman pandangan hidup yang dibingkai melalui kelima tokoh utama. Lewat masing-masing tokoh kemudian dibangun penceritaan multiplot. Metode ini memungkinkan penceritaan bergerak dalam satu ruang waktu kejadian, namun dari berbagai sudut pandang. Untuk mewujudkan ide tersebut, maka keberagaman penokohan menjadi aspek penting.

Skenario ini bercerita bagaimana sekelompok orang berusaha bertahan hidup dari teror. Dimulai dari kisah tentang lima remaja yang sedang merayakan kelulusan di vila. Setelah mereka terhasut untuk mengonsumsi permen aneh, mereka mulai berhalusinasi. Halusinasi mereka menimbulkan distorsi realita menurut pandangan hidupnya masing-masing. Salah satu teman yang melihat teman-temannya dikuasai iblis berusaha menyelamatkan mereka, namun realitanya ia malah melukai mereka.

Karya skenario selanjutnya diekstraksi menggunakan metode semiotika Peirce. *Scene heading*, *nebentext*, *parenthetical*, dan dialog dipilih sebagai tanda. Dari situ didapatkan objek berupa keterangan *action*, *setting*, dan dialog. Dari keterangan itu disajikan data hasil analisis interpretatif tentang pengalaman dan penilaian setiap tokoh membentuk pandangan hidup dan perilakunya. Dari penciptaan dan pengkajian karya skenario ini didapatkan kesimpulan bahwa metode penulisan multiplot bisa merefleksikan fenomena polarisasi sosial.

Kata Kunci : Skenario Multiplot, Film Postmodern, Polarisasi Sosial, Semiotika

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Belakangan jurang polarisasi sosial di masyarakat kian meluas dan semakin curam. Ketimpangan taraf hidup, pendidikan, pilihan politik, dan latar belakang budaya menciptakan sekat-sekat di antara masyarakat. Sekat-sekat yang ada menjadi polarisasi ketika masyarakat dihadapkan dengan isu sosial yang menuntut reaksi personal mereka.

Isu sosial hadir dari segala aspek sosial seperti politik, ekonomi, gender, norma, dll. yang adalah realita metafisik berbentuk khayalan, gagasan, serta konsepsi hasil peradaban manusia. Hal-hal ini selalu mengarah kepada interpretasi individu yang beragam serta berujung kepada sikap yang berseberangan antar individu. Perbedaan sikap itu dipengaruhi kecenderungan manusia untuk menerima perubahan sosial dan berusaha mewujudkannya, atau menolak perubahan sosial dan mengupayakan stabilitas dalam koridor norma, aturan, dan tuntutan sosial yang sudah lama berjalan.

Kecenderungan seseorang untuk menerima dan memperjuangkan perubahan sosial melalui transformasi, reformasi, maupun revolusi lazim dikenal sebagai gerakan progresif. Umumnya kelompok progresif di berbagai belahan dunia mengupayakan kesejahteraan umum dan keadilan sosial. Transformasi yang tengah diperjuangkan golongan progresif adalah isu inklusifitas terhadap kelompok minoritas gender, etnis, dan disabilitas; serta kesetaraan akses terhadap pendidikan, kesehatan, dan perlindungan hukum. (Freeden 2005, 144-165)

Selain itu, ada gerakan konservatif yang cenderung mempertahankan stabilitas dan menolak perubahan sosial menurut koridor sistem norma dan tuntutan sosial. Gerakan ini menganggap bahwa cara hidup yang sudah ada dan menahun sebagai kodrat yang tidak perlu diubah (Heywood 2012, 66). Misalnya menolak upaya dekonstruksi gender sebagai *Sexual Orientation, Gender Identity, Gender Expression, and Sex Characteristics* (SOGIE-SC). Dari dua kecenderungan ini muncul polarisasi sikap masyarakat terhadap

berbagai aspek sosial.

Fenomena polarisasi sosial di bidang ekonomi berdasarkan taraf hidup bisa diamati lewat keberpihakan masyarakat dalam isu ekonomi. Contohnya dalam jurnal penelitian yang diterbitkan oleh Prodi PPKn, FKIP, Universitas Syiah Kuala berjudul *Persepsi Masyarakat Terhadap Pedagang Kaki Lima (PKL)*. Dengan mengambil sampel warga Kota Banda Aceh dengan pendekatan kualitatif untuk mengetahui persepsi warga kota. Dalam jurnal ditemukan temuan bahwa warga kelas bawah tidak setuju dengan penggusuran dan merasa empati kepada PKL. Sementara itu, warga kelas menengah menilai keberadaan PKL merugikan karena menghambat arus lalu lintas dan setuju dilakukan penggusuran. (Ismanindar, dkk. 2016)

Polarisasi sosial di bidang pendidikan direpresentasikan melalui konflik antar kelompok provaksin dan antivaksin dalam masa pandemi Covid-19. Kedua kelompok itu memilih sumber informasi yang berbeda. Kelompok provaksinasi menerima informasi dari penelitian yang dibuktikan oleh ilmuwan. Sedangkan kelompok antivaksinasi cenderung mencari informasi dari opini pribadi selebritis idola, atau tokoh publik yang mendukung spekulasinya. Contohnya di Indonesia adalah musisi Jerinx SID yang menyatakan dirinya menolak wajib vaksinasi sehingga semakin banyak masyarakat penggemarnya ikut menolak untuk divaksin dan ikut menggempanyakan antivaksinasi (Tionardus 2021).

Pada Pemilu 2019 lalu di Indonesia, ada fenomena polarisasi politik di masyarakat. Pendukung pasangan calon nomor satu, Jokowi-Maruf, mendapat olokan sebagai Cebong. Sedangkan pendukung pasangan calon nomor dua, Prabowo-Sandi, mendapat olokan sebagai Kampret. Kondisi ini berimbas kepada rentetan persekusi dan penolakan antar dua kubu di ruang publik. Penolakan antar kedua kubu yang terabadikan dalam media nasional dan perdebatan di ruang maya. Sebagai contoh, kasus seorang ibu yang mengenakan kaos #DiaSibukKerja mendapat intimidasi dari massa #2019GantiPresiden di *Car Free Day*, Bundaran HI (Pebrianto 2018). Kasus lainnya dilansir dari *Kompas*, adalah kasus Neno Warisman, salah satu



deklarator #2019GantiPresiden yang mendapat penolakan di Batam hingga Pekanbaru ketika ingin menghadiri *tabligh akbar* dan deklarasi #2019GantiPresiden (Damanik 2018).

Kasus di atas menjadi bukti bagaimana sekat di masyarakat berpotensi memicu konflik karena sikap intoleransi. Sikap ini dilatarbelakangi minimnya empati sehingga seseorang tidak mampu melihat suatu permasalahan dari sudut pandang orang lain. Fenomena ini menjadi buntut dari hiperrealitas yang diartikan oleh Jean Baudrillard sebagai distorsi makna dalam media. Distorsi makna membuat kebenaran dan kepalsuan, fiksi dan realitas, tidak dapat dibedakan (Piliang 2001, 150). Hiperrealitas hadir sebagai konsekuensi dari kebebasan informasi dan peradaban global di era postmodern.

Meskipun fenomena ini disebabkan oleh kebebasan akses informasi di era digital, namun solusi terbaik atas ini bukanlah membatasi informasi supaya semua orang mempunyai pandangan dan sikap yang sama. Sebaliknya, salah satu solusi supaya orang-orang dengan berbagai pandangan dan sikap dapat hidup bersama adalah dengan mengembangkan empati. Empati adalah kemampuan untuk memahami apa yang dirasakan orang lain, melihat dari sudut pandang orang tersebut, serta membayangkan diri sendiri berada pada posisi orang tersebut (Baron & Byrne 2006, 111).

Sebagai seni abad ini, film sebagai media estetika psikologis dapat melibatkan perasaan penonton untuk mengasah kepekaan empati. Seperti halnya karya naratif lain, film juga menyuguhkan pengalaman melihat dan mengamati cerita, nilai, dan sudut pandang orang lain melalui tokoh yang hidup di dalamnya (Bordwell, Thompson, dan Smith 2012, 90-92). Untuk menciptakan pengalaman khalayak melihat dari berbagai sudut pandang, maka dipilih metode multiplot untuk merepresentasikan beragam kepribadian, pilihan politik, kepercayaan, dan berbagai latar belakang lainnya ke dalam tokoh-tokoh yang mewakili keberagaman di masyarakat.

## **B. Ide Penciptaan**

Skenario "*Perspective*" terilhami dari dorongan untuk mengajak khalayak

melihat dengan sudut pandang orang lain demi mengembangkan empati. Ide ini dipilih melalui pengamatan tentang apa yang diperlukan dalam situasi masyarakat saat ini. Pada masa di mana sumber informasi begitu beragam dan distribusi pendidikan berkualitas belum merata; di sebuah negara kepulauan yang penuh keberagaman kepercayaan, gaya hidup, etnis, dan gender.

Wacana itu diwujudkan melalui karya naratif berbentuk skenario film fiksi panjang dengan metode multiplot. Metode multiplot yang akan digunakan dalam skenario "*Perspective*" menitikberatkan di bagian pengalaman lima tokoh yang berbeda dalam satu kejadian. Ini dipilih sebagai implikasi langsung dari fenomena di masyarakat. Di mana banyak perbedaan sikap dan sudut pandang dari setiap orang yang bertemu di ruang nyata maupun maya pada saat ini. Yang mana perbedaan itu berpotensi memicu konflik personal maupun kelompok apabila ada isu atau kejadian pemantik.

Dalam proses penciptaan skenario diperlukan telaah mendalam tentang aspek-aspek sosial yang mempengaruhi polarisasi dalam masyarakat yang plural. Ini dilakukan untuk mewujudkan penokohan yang memiliki kedekatan dengan khalayak dan sesuai representasi realita yang terekam dalam jurnal-jurnal rujukan. Aspek-aspek sosial itu meliputi etnis, agama, pendapatan, kesejahteraan, gender, pilihan politik, dan pandangan hidup. Keberagaman aspek sosial itu akan direpresentasikan oleh lima tokoh utama di dalam penceritaan.

Kelima tokoh utama dalam cerita ini memiliki fungsi yang sangat penting. Untuk itu harus dibangun dengan sangat detail menggunakan landasan keilmuan yang ada. Dengan penokohan mendetail, diharapkan setiap tokoh bisa merepresentasikan kompleksitas aspek sosial yang proporsional di masyarakat dengan tepat.

Setelah penokohan yang matang, kemudian perlu disiapkan cerita keseluruhan yang didekonstruksi menjadi lima plot berdasarkan sudut pandang kelima tokoh. Cerita keseluruhan diperlukan untuk menempatkan semua tokoh dalam tempat dan kondisi yang sama. Tantangan berikutnya adalah untuk membuat kelima tokoh yang berada di tempat yang sama itu mengalami

pengalaman yang berbeda-beda. Ide ini dipilih semata-mata untuk merefleksikan gagasan tentang empati.

### C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Tujuan penciptaan skenario “*Perspective*” antara lain ialah:

- 1) Menciptakan skenario film panjang dengan metode multiplot;
- 2) Menguji penggunaan metode multiplot dari berbagai sudut pandang tokoh terhadap suatu kejadian sebagai refleksi polarisasi sosial di masyarakat;

Manfaat penciptaan skenario “*Perspective*” antara lain ialah:

- 1) Mewujudkan karya skenario film sebagai cetak biru panduan pembuatan film panjang;
- 2) Membuka diskursus baru tentang polarisasi sosial melalui karya seni sebagai produk akademis Prodi S-1 Film dan Televisi ISI Yogyakarta.

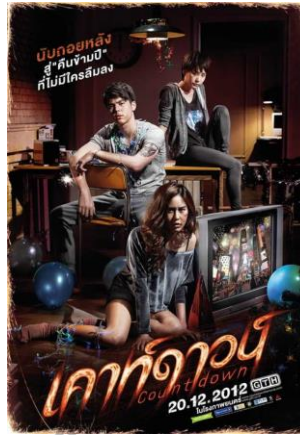
### D. Tinjauan Karya

Tinjauan karya adalah beberapa karya yang digunakan sebagai acuan pembuatan karya seni yang serupa. Melalui tinjauan karya diharapkan dapat ditemukan lebih banyak konsep dan konteks yang dapat diadaptasi serta deskripsinya sendiri dapat digunakan untuk menelaah kebaruan gagasan atau konsep yang dibawa oleh karya yang akan dibuat untuk menghindari plagiarisme.

Setelah dilakukan eksplorasi, didapatkan beberapa karya film yang identik dengan konsep penciptaan karya skenario “*Perspective*” antara lain: bergenre *horror-thriller*, multiplot, dan sci-fi; cerita berkembang dalam satu *setting* lokasi; dan cerita digerakkan oleh beberapa tokoh utama, serta; menggunakan metode penceritaan multiplot. Dari beberapa karya film, akhirnya berhasil dikerucutkan film-film yang menjadi tinjauan karya skenario film panjang “*Perspective*” sebagai berikut:

## 1. *Countdown* (2012)

Gambar 1.1. Poster film *Countdown*



(Sumber: [asianwiki.com](http://asianwiki.com)  
diakses: 16 Juni 2021)

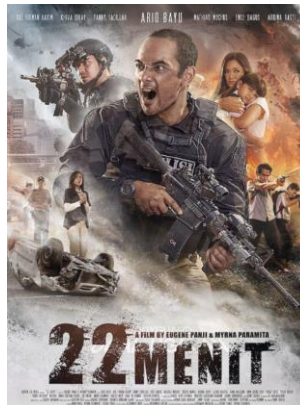
Judul: *Countdown* | Tahun Rilis: 2012 | Durasi: 90 menit | Sutradara: Nattawut Poonpiriya | Penulis Skenario: Nattawut Poonpiriya | Produksi: Jor Kwang Films | Negara: Thailand, United States | Bahasa: Thailand, Inggris

Film *Countdown* sedikit banyak memberi inspirasi dalam penulisan skenario "*Perspective*". Film yang bercerita tentang perayaan tahun baru oleh tiga pemuda ekspatriat asal Thailand di New York berubah menjadi kelam dan dramatik sejak kemunculan Jesus, seorang pengedar narkoba yang akhirnya membuat sekelompok pemuda ini melakukan pembunuhan, pelanggaran, dan pengakuan atas kesalahannya terhadap satu sama lain maupun terhadap orang tua mereka di kampung halaman.

Skenario "*Perspective*" dan film *Countdown* mempunyai perbedaan besar dalam dimensi penceritaan dan pesan yang disampaikan. Penceritaan "*Perspective*" akan memperluas dimensi penokohan setiap tokoh melalui metode penceritaan multiplot, sementara *Countdown* tidak. Pesan besar yang diemban oleh skenario "*Perspective*" adalah refleksi permasalahan hiperrealitas dan menyajikan gambaran bagi penonton untuk memperluas sudut pandang yang pragmatis. Sedangkan Film *Countdown* berkuat soal hedonisme kaum pelajar ekspatriat yang sudah *privileged* sejak awal.

## 2. 22 Menit (2018)

Gambar 1.2. Poster film 22 Menit



(Sumber: [www.imdb.com](http://www.imdb.com)  
diakses: 16 Juni 2021)

Judul: 22 Menit | Tahun Rilis: 2018 | Durasi: 71 menit | Sutradara: Eugene Panji, Myrna Paramita | Penulis Skenario: Hussein M. Atmodjo, Gunawan Raharja | Produksi: Buttonijo Production | Negara: Indonesia | Bahasa: Indonesia

22 Menit adalah film panjang fiksi yang akan menjadi tinjauan karya dalam penciptaan skenario "*Perspective*". Film bergenre drama laga ini terinspirasi dari tragedi Bom Thamrin 2016, menceritakan tentang pengalaman buruk kemanusiaan yang disampaikan menggunakan lima plot berbeda mewakili berbagai lapisan masyarakat. Plot utama adalah Ardi yang diperankan oleh Ario Bayu, seorang anggota unit antiteror sekaligus seorang ayah, ia bekerja sama dengan satuannya untuk menggagalkan teror bom dan meringkus jaringan terorisme yang bertanggung jawab atas tragedi itu. Walaupun usahanya untuk menggagalkan aksi bom tidak berhasil, namun tokoh utamanya sebagai representasi kerja kepolisian Republik Indonesia yang tanggap, mampu meringkus sindikat teroris dalam waktu 22 menit.

Plot lainnya adalah tokoh Firman yang diperankan oleh Ade Firman Hakim, seorang polisi lalu lintas yang kebetulan bertugas di dekat tempat kejadian. Pada hari itu, ia mendapat perundungan verbal dari seniornya soal kekasihnya yang memilih fokus berkarir daripada lamarannya. Firman bertugas di lokasi kejadian waktu bom meledak, dengan sigap ia

membantu evakuasi masyarakat dan polisi yang bertugas. Plotnya bersinggungan ruang dengan plot Anas dan Dessy, warga sipil yang terluka saat berkegiatan di lokasi kejadian. Plot kelima adalah plot pelaku teror bom yang tidak mendapat porsi signifikan dengan minim dialog.

Masing-masing plot memiliki bagian pengenalan, krisis, dan penyelesaian yang saling berkaitan. Setiap plot ditayangkan secara acak sesuai tensi dramatik, misalnya dalam membangun simpati penonton terhadap tokoh di tahap perkenalan disajikan adegan yang berisi informasi latar belakang sosiologis. Setelah tahap perkenalan, adalah tahap kritis yang dimulai dengan ledakan bom yang menimpa setiap tokoh dalam lima plot utama. Tahap kritis berjalan dengan tempo perpindahan adegan yang lebih cepat dan lebih fokus kepada plot Ardi meringkus pusat sindikat teroris. Tahap penyelesaian dalam film *22 Menit* adalah unit antiteror yang berhasil meringkus sindikat teroris, dan satu per satu masalah setiap tokoh terurai.

Kelima plot dalam film *22 Menit* terikat dalam kausalitas waktu dan tempat kejadian teror bom yang sama. Keadaan ini memiliki kesamaan dengan skenario "*Perspective*", maka dirasa tepat untuk menerapkan metode dan teknis penyajian multiplot dari film *22 Menit* untuk penulisan skenario "*Perspective*". Kebaruan skenario "*Perspective*" dari film *22 Menit* adalah akan menyajikan plot protagonis dan antagonis secara berimbang untuk mewujudkan aspek penceritaan film postmodernisme yang *self-conscious narrative* dan *self-reflective characterization*.



### 3. *Homunculus* (2021)

Gambar 1.3. Poster film *Homunculus*



(Sumber: [www.rottentomatoes.com](http://www.rottentomatoes.com)  
diakses: 16 Juni 2021)

Judul: *Homunculus* | Tahun Rilis: 2021 | Durasi: 115 menit | Sutradara: Takashi Shimizu | Penulis Skenario: Hideo Yamamoto | Produksi: Booster Project, Netflix | Negara: Jepang | Bahasa: Jepang

*Homunculus* adalah film bergenre fiksi ilmiah yang diproduksi setelah versi manga dengan judul yang sama mendulang kesuksesan. Bercerita tentang seorang tunawisma bernama Susumu Nokoshi yang mengalami amnesia. Ia tinggal di dalam mobilnya dan sering bersama komunitas tunawisma di sebuah taman. Cerita dimulai ketika seorang dokter magang bernama Manabu Ito menghampirinya untuk menawarkan Nokoshi menjadi sukarelawan trepanasi, proses medis untuk membuat lubang di tengkorak bagian depan. Setelah operasi, Nokoshi mampu melihat orang-orang dengan wujud aneh yang mewakili trauma setiap orang. Bagi Ito, visualisasi itu hanyalah tipuan semu dari otak Nokoshi, namun dalam praktiknya Nokoshi mampu membantu orang-orang yang ditemuinya terbebas dari trauma. Selama percobaan tujuh hari, kemampuan Nokoshi menyerahkannya kepada orang-orang dan kejadian dari masa lalu yang mengembalikan memorinya.

*Homunculus* menjadi tinjauan karya yang tidak kalah penting untuk penciptaan skenario “*Perspective*” karena kesamaan di bagian bagaimana tokoh Nokoshi melihat liyan dalam ruang filmis, hal ini akan

diadaptasi dalam skenario “*Perspective*”. Bagaimana distorsi visual yang dilihat oleh seorang tokoh dipengaruhi oleh trauma dari masa lalu liyan dalam ruang naratif juga akan diadaptasi.

Kebaruan yang akan dibawa skenario “*Perspective*” dari film *Homunculus* adalah bahwa setiap tokoh dalam skenario “*Perspective*” akan mengalami distorsi visual yang disebabkan oleh kepribadian, pandangan hidup, dan traumanya terhadap liyan. Ini dilakukan dalam upaya menguji gagasan penerapan metode multiplot sebagai representasi hiperrealitas.

