

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN TERAPAN**



Judul Penelitian

**PENCIPTAAN SKENARIO FILM NARATIF KLASIK MELALUI EKSPLORASI
TEMUAN ARKEOLOGIS DI SITUS BENTENG VAN DEN BOSCH**

Peneliti :

- 1. Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum. (Ketua)**
NIP. 196902091998022001
- 2. Sazkia Noor Anggraini S.Sn., M.Sn. (Anggota)**
NIP. 198608082019032020
- 3. Samuel Abdi Bonardo (Anggota)**
NIM. 1810933032

Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2021

Nomor: DIPA-023.17.2.677539/2021 tanggal 23 November 2020

Berdasarkan SK Rektor Nomor: 228/IT4/HK/2021 tanggal 10 Mei 2021

Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian

Nomor: 1490/IT4/PG/2021 tanggal 17 Mei 2021

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
November 2021**

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA SKEMA PENELITIAN TERAPAN

Judul Kegiatan : Penciptaan Skenario Film Naratif Klasik Melalui Eksplorasi Temuan Arkeologis pada Situs Benteng Van den Bosch

Ketua Peneliti

Nama Lengkap : Endang Mulyaningih, S.I.P., M.Hum.
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
NIP/NIK : 199902091999022001
NIDN : 009026906
Jab. Fungsional : Lektor
Jurusan : Film Dan Televisi
Fakultas : FSMR
Nomor HP : 087538255069
Alamat Email : endangmulya9@gmail.com
Biaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta No. 12.00.000
Tahun Pelaksanaan : 2021

Anggota Peneliti (1)

Nama Lengkap : Simanungkalit Angraini, S.P., M.Pd.
NIP : 196304082019032020
Jurusan : Film Dan Televisi
Fakultas : FSMR

Anggota Mahasiswa (1)

Nama Lengkap : Simanungkalit Tonardo
NIM : 1810903002
Jurusan : TELEVISI
Fakultas : SENI MEDIA REKAM

Mengetahui
Dekan Fakultas FSMR


Endang Mulyaningih, S.I.P., M.Hum.
NIP 197711272003121902

Yogyakarta, 22 November 2021
Ketua Peneliti


Endang Mulyaningih, S.I.P., M.Hum.
NIP 199902091999022001


Endang Mulyaningih, S.I.P., M.Hum.
NIP 199902091999022001

RINGKASAN

Penelitian arkeologis selama ini bersifat sangat spesifik dan eksklusif pada bidang keilmuan arkeologi maupun sejarah. Padahal, temuan-temuan ini penting dan berkontribusi dalam perkembangan peradaban manusia. Penelitian terapan ini berawal dari keinginan mengeksplorasi temuan arkeologis yang ilmiah, kaya akan informasi dan pengetahuan dalam bentuk karya seni populer untuk masyarakat dengan melakukan adaptasi ke skenario. Penulisan skenario dengan metode naratif klasik ini bertujuan menjadikan pengetahuan dan informasi arkeologis menjadi inklusif. Bentuk kreasi baru yang akan dibuat diharapkan menjadikan hasil penelitian arkeologis lebih mudah dipahami dan disukai masyarakat, baik sebagai hiburan maupun suplemen pengetahuan. Penelitian terapan ini akan mengeksplorasi hasil penelitian Benteng Van den Bosch di Ngawi, Jawa Timur yang dilakukan sejak 2013 oleh Balai Arkeologi Daerah Istimewa Yogyakarta menjadi bentuk karya seni skenario film fiksi populer. Penelitian ini tetap mengeksplorasi dan memusatkan muatan informasi dan pengetahuan sebagai dasar penulisan skenario fiksi populer. Penelitian terapan ini menggunakan metode deskriptif dan paradigma interpretif yakni dengan menguraikan lalu mendeskripsikan hasil penelitian arkeologis ke dalam bentuk karya seni skenario film fiksi secara interpretif. Temuan-temuan arkeologis akan dieksplorasi dalam elemen naratif seperti karakter, latar, properti, dan konflik. Skenario ini akan dibangun menggunakan struktur naratif klasik. Struktur naratif klasik merupakan bentuk paling umum yang ditemukan dari film populer. Ciri struktur ini meliputi pembagian tiga babak dengan protagonis dan antagonis dengan tujuan yang jelas dan sepanjang cerita menemui konflik yang mengubah tujuannya. Pendekatan ini diharapkan dapat menjadi pintu masuk yang relevan dalam mencapai tujuan penciptaan karya fiksi populer.

Kata kunci : skenario film, temuan arkeologis, naratif klasik

PRAKATA

Puji dan syukur kami panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa untuk kami dapat menyelesaikan laporan akhir penelitian dosen Institut Seni Indonesia Yogyakarta skema Terapan tahun anggaran 2021. Hasil penelitian ini dipersembahkan untuk perkembangan penerapan hasil riset bidang keilmuan arkeologi untuk produksi ilmu pengetahuan populer bagi masyarakat. Selain itu, belum banyaknya penciptaan sejenis seperti yang dilakukan penelitian ini diharapkan akan menjadi pioneer dalam penciptaan karya berbasis ilmu pengetahuan. Penelitian terapan ini penting baik untuk mendukung berkembangnya ilmu pengetahuan terutama arkeologis dan perkembangan industri film populer.

Penelitian terapan ini dilakukan untuk menjawab tantangan kebutuhan produksi film berbasis ilmu pengetahuan. Selain bermanfaat bagi perkembangan industri film, karya terapan ini juga dapat menguatkan identitas nasional dengan temuan berbasis kepurbakalaan. Selain itu penelitian ini juga dapat dijadikan kolaborasi sinergis antara dua bidang keilmuan yakni arkeologi serta film dan televisi. Sejak 2019, Jurusan Film dan Televisi telah melakukan penandatanganan kerja sama tridharma perguruan tinggi dengan Balai Arkeologi Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Beberapa kegiatan baik pengabdian kepada masyarakat dan penelitian telah dilakukan lewat kolaborasi kedua belah pihak. Semoga kerja sama ini terus berlanjut demi kebaikan bersama.

Kami meyakini bahwa laporan kemajuan penelitian ini masih jauh dari sempurna. Oleh karenanya, kami berharap adanya masukan dan koreksi bagi keberlangsungan pelaksanaan penelitian selanjutnya. Sebagai bagian dari ucapan syukur dan terima kasih, perkenankan pada kesempatan ini kami menaruh hormat kepada :

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
2. Pembantu Rektor I Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. St. Hanggar Budi Prasetya, M.Si.
3. Ketua Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Nur Sahid, M.Hum
4. Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.

5. Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
6. Ketua Prodi Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta, Latief Rahman Hakim, M.Sn.
7. Kepala Balai Arkeologi Daerah Istimewa Yogyakarta, Drs. Sugeng Riyanto, M.Hum.
8. Peneliti Ahli Madya/Kapokja Dokumentasi dan Pelayanan Informasi, Balai Arkeologi DIY, Drs. M. Chawari, M.Hum
9. Peneliti Ahli Muda/Koordinator Sosialisasi dan Pameran, Balai Arkeologi DIY, Putri Novita Taniardi, S.Ant., M.A.
10. Segenap staf dan karyawan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, ISI Yogyakarta
11. Segenap civitas akademika Prodi Film dan Televisi pada khususnya dan Fakultas Seni Media Rekam pada umumnya atas dukungan moral maupun material.

Semoga laporan kemajuan penelitian dosen ISI Yogyakarta skema terapan tahun anggaran 2021 ini tidak menjadi sekedar persyaratan pemenuhan kewajiban Tri Dharma Perguruan Tinggi, akan tetapi mampu memberikan kontribusi positif bagi peneliti khususnya, civitas akademika Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan masyarakat pada umumnya. Masih ada tanggung jawab bagi kami untuk selalu berusaha mengembangkan ilmu lewat produktifitas hasil maupun luaran penelitian.

Yogyakarta, 23 November 2021

Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum.
Sazkia Noor Anggraini, S.Sn., M.Sn.
Samuel Abdi Bonardo

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	1
RINGKASAN	2
PRAKATA	3
DAFTAR ISI	5
DAFTAR TABEL	7
DAFTAR GAMBAR	8
BAB I. PENDAHULUAN	9
LATAR BELAKANG	9
RUMUSAN MASALAH	11
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	12
Laporan Penelitian Arkeologi, Penelitian Benteng Van den Bosch	12
Skenario Naratif Klasik	16
Struktur Tiga Babak	18
Pembangunan Karakter dengan Tujuan yang Jelas	19
Konflik yang Berpusat Protagonis	20
Penciptaan Skenario dengan Naratif Klasik	20
BAB III. TUJUAN DAN MANFAAT	23
TUJUAN PENELITIAN	23
MANFAAT PENELITIAN	23
BAB IV. METODE PENELITIAN	24
PENGUMPULAN DATA	24
LINGKUP KAJIAN	24
PENGOLAHAN DATA	25
BAB V. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	26
URAIAN PELAKSANAAN KEGIATAN	30
INTERPRETASI DATA	33
1. Struktur Cerita Tiga Babak	34
2. Karakter dengan Tujuan yang Jelas	35
3. Pusat Konflik pada Protagonis	37
HAMBATAN	41
SOLUSI	42

BAB VII. KESIMPULAN	43
KESIMPULAN	43
SARAN	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN	47



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Laporan Hasil Penelitian 2013	14
Tabel 2. Laporan Hasil Penelitian 2014	16
Tabel 3. Laporan Hasil Penelitian 2016	16
Tabel 4. Laporan Hasil Penelitian 2017	16
Tabel 5. Uraian Pelaksanaan Kegiatan	31



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Peta Jalan (Road Map) Penelitian	23
Gambar 2. Metode Penelitian Terapan	27
Gambar 3. Diagram Alir Proses Penelitian Terapan	31
Gambar 4. Konsep Penciptaan	34
Gambar 5. Pembahasan Karya	35
Gambar 6. Penerapan konflik antar karakter	39
Gambar 7. Penerapan metode penelitian arkeologi dalam dialog skenario	40
Gambar 8. Implementasi hasil penelitian arkeologi yang menginspirasi cerita skenario	40
Gambar 9. Penerapan informasi penyerta temuan dan tata ruang Benteng Van Den Bosch dalam bentuk teks pada skenario	41
Gambar 10. Penerapan perpaduan fakta dan fiksi dalam skenario	42



BAB I. PENDAHULUAN

1. LATAR BELAKANG

Kerjasama yang telah dilakukan antara Jurusan Televisi, Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta dengan Balai Arkeologi Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (Balai Arkeologi DIY) sejak tahun 2019 telah menghasilkan nota kesepakatan terkait tridharma perguruan tinggi yang mendukung program serta visi dan misi kedua belah pihak. Pemanfaatan temuan penelitian arkeologi selama ini bersifat sangat terbatas pada pengembangan ilmu pengetahuan arkeologi dan sejarah. Meski telah ada upaya dari Balai Arkeologi DIY untuk merancang beragam program sosialisasi hasil penelitian dari eksplorasi situs arkeologis yang mereka lakukan, namun capaiannya masih terbatas pada target tertentu, seperti siswa sekolah dan masyarakat sekitar. Penelitian terapan ini memanfaatkan ceruk tersebut. Argumentasi yang dibangun dalam penelitian terapan ini adalah bahwa ilmu pengetahuan spesifik pun layak dapat diakses masyarakat yang lebih luas dengan cara yang lebih populer, salah satunya dalam bentuk karya seni skenario fiksi populer.

Di industri perfilman yang mapan seperti Hollywood, penggunaan hasil riset ilmiah ke dalam bentuk film fiksi populer bukanlah hal yang baru. Ilmuwan dan temuannya telah lama menjadi sumber inspirasi bagi para pembuat film untuk mengeksplorasi bukan hanya temuan dari penelitian tersebut tetapi juga imajinasi dan kreativitas dalam menginterpretasikan temuan tersebut. Sejak tahun 1927, *Metropolis* (Fritz Lang) telah dibuat dalam nuansa ini. Film ini bahkan menjadi penanda gerakan baru dalam sinema ekspresionisme Jerman. Film-film lain yang sukses di pasaran dengan tema-tema luar angkasa seperti *ET – The Extra Terrestrial* (1982) buatan Steven Spielberg dan *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014) juga digolongkan sebagai film fiksi ilmiah. Bahkan, telah lazim film-film fiksi yang spesifik mengangkat cerita terkait pekerjaan arkeolog dan temuan arkeologisnya, seperti seri *Indiana Jones* (1981, 1984, 1989, 2008), *The Mummy* (1999) dan *The Mummy Returns* (2001), *The National Treasure* (2004), hingga yang terbaru *The Dig* (2021). Semua film tersebut menggunakan penelitian arkeologi sebagai basis pengembangan konflik dan karakternya. Karya semacam ini merupakan bentuk penggabungan antara pengetahuan dan informasi arkeologis ke dalam bentuk karya fiksi yang lebih mudah dipahami masyarakat. Hal ini

dilakukan sebagai usaha untuk menarik perhatian publik pada bidang ilmu tertentu lewat cara yang lebih populer. Meski demikian, perlu dibedakan antara karya fiksi populer dengan film dokumenter yang berdasarkan pada riset dan fakta arkeologisnya. Skenario film yang akan dibuat dalam penelitian terapan ini tidak melulu menekankan pada informasi, tidak selalu setia pada temuan dan pengetahuan arkeologis seperti yang lazim digunakan dalam dokumenter, namun menekankan pada kreasi dan dramatisasi cerita.

Film bertema arkeologi di Indonesia pernah beberapa kali dibuat, seperti *Gerbang Neraka* (Rizal Mantovani, 2017) yang bergenre horor dan *Tengkorak* (Yusron Fuadi, 2017) yang bergenre fiksi ilmiah. Cerita *Gerbang Neraka*, menurut Rizal Mantovani berpijak pada mitos dan fakta seputar Piramida Gunung Padang di Jawa Barat. “Situs megalitikum ini sebenarnya berusia lebih tua dari situs piramida di Mesir, telah menjadi sorotan dunia, tetapi punya seluk-beluk yang masih misterius dan belum dapat diungkap secara jelas ke publik”, imbuh Rizal. Tim produksi melakukan riset data selama sekitar enam bulan. Rizal juga mengaku ingin memantik diskusi seputar situs arkeologi [1] (sumber : <https://mediaindonesia.com/read/detail/120774-rizal-mantovani-film-horor-bertema-arkeologi>, tayang Selasa 05 September 2017, 04:15 WIB diakses pada 1 Maret 2021, 16.00 WIB).

Film lain yang menarik perhatian karena berlatar temuan arkeologis dan dibuat dengan anggaran terbatas adalah *Tengkorak*. Film ini disebut menawarkan sesuatu yang berbeda. Premis utamanya adalah usai gempa mengguncang pada 2006, sebuah fosil manusia sepanjang 1.850 meter ditemukan di Daerah Istimewa Yogyakarta. Ilmuwan, agamawan, hingga rakyat biasa di level lokal, nasional, dan internasional saling berdebat tak habis-habis. Hingga lebih dari satu dekade berselang, belum ada penjelasan yang jelas mengenai penemuan tersebut. Fiksi ilmiah amat jarang diangkat sebagai genre utama film oleh sineas Indonesia. Beberapa kali produser luar negeri syuting filmnya di Indonesia untuk fiksi berbumbu laga. Sayangnya, rata-rata hanya mengambil eksotisme latar tempat, serta belum berupaya untuk menyuguhkan logika cerita yang masuk di kepala orang lokal [2] (sumber : <https://tirto.id/tengkorak-usaha-melokalkan-fiksi-ilmiah-agar-lebih-membumi-c7Et>, ditulis oleh Akhmad Muawal Hasan, 20 Oktober 2018, diakses pada 1 Maret 2021, 16.13 WIB). Meski film *Tengkorak* telah masuk nominasi *Best Film* untuk kategori *Science Fiction*, *Fantasy* dan *Thriller* pada ajang Cinefest 2018 di California, Amerika Serikat, apresiasi masyarakat Indonesia terhadap film ini sangatlah minim. Film ini tidak sukses di pasaran dan

hanya bertahan beberapa hari di bioskop nasional. Film ini cenderung eksploratif dan tidak mudah dimengerti penonton awam seperti ulasan The Jakarta Post berikut ini.

“Sometimes, it’s hard to believe Tengkorak isn’t a documentary. The way the film is framed and made, you would be forgiven if you thought these events actually happened. The film doesn’t necessarily answer all the viewers’ questions but rather opens them up for interpretation. It keeps the audience wondering what the hell was going on.” [3]

(sumber

: <https://www.thejakartapost.com/life/2018/10/25/tengkorak-a-brilliant-indonesian-science-fiction.html>, ditulis oleh Dylan Amirio, 25 Oktober 2018, diakses pada 1 Maret 2021, 16.21 WIB)

Uraian di atas menunjukkan bahwa film (dengan skenario) fiksi pernah digunakan pada film-film populer berlatar temuan arkeologis. Namun demikian, tidak banyaknya film bertema arkeologis di Indonesia dan ketersediaan hasil penelitian Balar DIY menjadi landasan awal dilakukannya penelitian terapan ini. Penelitian ini akan menjawab pertanyaan terkait bagaimana proses penciptaan skenario film dengan pendekatan naratif klasik melalui eksplorasi temuan arkeologis. Tujuan penelitian ini adalah terobosan untuk menciptakan karya yang bermanfaat bagi masyarakat serta berkontribusi tidak saja terhadap perkembangan peradaban manusia, tetapi juga bagi industri perfilman nasional. Skenario film ini menjadi penting terutama dalam ikut menyumbang inovasi karya fiksi dengan dasar penelitian ilmiah yang sudah ada.

2. RUMUSAN MASALAH

Penelitian ini akan menjawab pertanyaan terkait bagaimana proses penciptaan skenario film dengan pendekatan naratif klasik melalui eksplorasi temuan arkeologis.