

**PENGGUNAAN *NARRATIVE SCHEMA*
UNTUK MEMBANGUN *SURPRISE* DALAM SKENARIO FILM FIKSI
*PERGI DENGAN JARAK DAN MELAYANG BEBAS***

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



Disusun oleh

Lisa Nurholiza

NIM: 1910968032

PROGRAM STUDI S-1 FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni:

Diajukan oleh **Lisa Nurholiza**, NIM 1910968032, Program Studi S-1 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 7 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



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

Pembimbing II/Anggota Penguji



Sazkia Noor Anggraini, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0008088604

Cognate/Penguji Ahli



Dyah Arum Retnowati, M.Sn.
NIDN 0030047102

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



HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lisa Nurholiza

NIM : 1910968032

Judul Skripsi : Penggunaan *Narrative Schema* untuk Membangun *Surprise* dalam Skenario Film Fiksi *Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas*

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: 22 Mei 2023
Yang Menyatakan,



Lisa Nurholiza
1910968032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lisa Nurholiza

NIM : 1910968032

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

Penggunaan *Narrative Schema* untuk Membangun *Surprise* dalam *Skenario Film Fiksi Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas*

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.

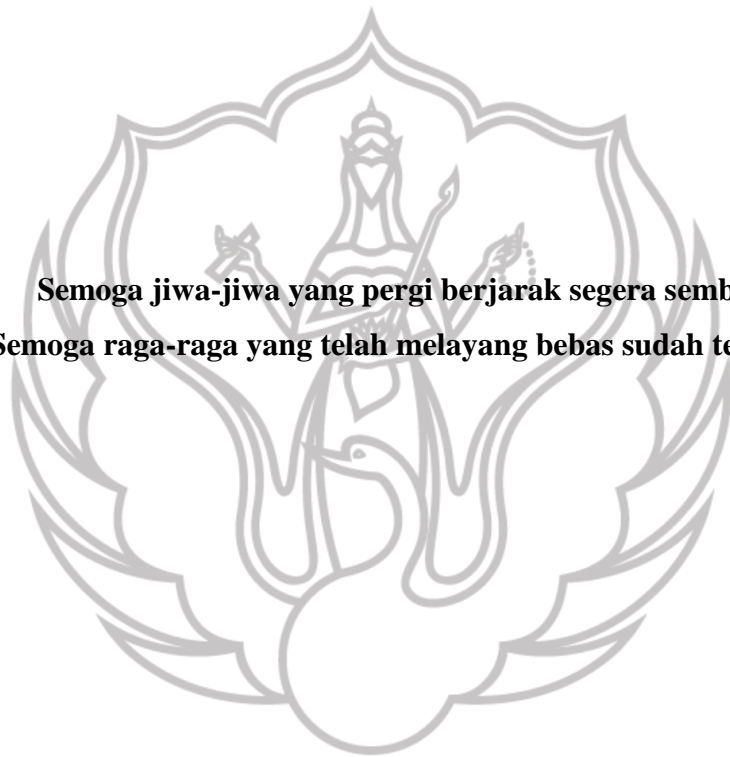
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Yogyakarta
Pada tanggal: 22 Mei, 2023
Yang Menyatakan,



Lisa Nurholiza
1910968032

**Semoga jiwa-jiwa yang pergi berjarak segera sembuh,
Semoga raga-raga yang telah melayang bebas sudah terobati.**



KATA PENGANTAR

Dipanjatkan puji syukur kepada Allah SWT, dengan rahmat dan bantuannya, pelaksanaan dan pengerjaan skripsi penciptaan skenario ini bisa berjalan dengan lancar dan selesai. Skripsi ini diselesaikan sebagai bentuk tugas akhir dalam menyelesaikan studi di program studi S-1 Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pelaksanaan skripsi dan penciptaan karya skenario ini dibantu oleh banyak pihak dan rekan yang terlibat di bawah ini. Berikut ucapan terima kasih ini diucapkan pada:

1. Allah SWT;
2. Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum. Selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Bapak Dr. Irwandi S.Sn., M.Sn. Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Bapak Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. Pembantu Dekan I Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Ibu Retno Mustikawati, S.Sn., MFA., Ph.D. selaku Pembantu Dekan II Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
6. Bapak Arif Sulistiyono, M.Sn. Selaku Pembantu Dekan III Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan selaku dosen wali;
7. Bapak Lilik Kustanto S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
8. Bapak Latief Rakhman Hakim, S.Sn., M.Sn. Selaku Ketua Program Studi S-1 Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

9. Bapak Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn. selaku Sekretaris Program Studi S-1 Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
10. Ibu Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing I;
11. Ibu Sazkia Noor Anggraini S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II;
12. Ibu Dyah Arum Retnowati, M.Sn. selaku Dosen Penguji Ahli;
13. Alm. Junaidi Syafe'i MZ, Iin Uzlifah, dan Rosmala Dewi selaku orang tua dan kakak;
14. Randiek Akbar Ulfa;
15. Tinneke Sysna Liendawati;
16. Lapas kelas IIA Yogyakarta, Disya Arinda (Psikolog), Ka Abimanyu Dirgantara & Jogja Fotografis Festival, Ka Ifanna Tungga & "Memori, Ruang, Imajinasi", Shelta Omine, Rana Arsy;
17. Para Sahabat Sunmore, Naik Kelas Studio dan teman-teman FTV angkatan 2019.

Penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, kritik dan saran dibutuhkan untuk meningkatkan penulisan kedepannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Hormat Saya,



Lisa Nurholiza
1910968032
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR FIGUR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB 1	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Ide Penciptaan Karya	4
C. Tujuan dan Manfaat	5
D. Tinjauan Karya.....	6
BAB 2	14
A. Kehilangan	14
B. Komunikasi interpersonal	18
C. Keluarga disfungsional	21
D. Kematian	24
E. Duka.....	26
F. Kriminalitas dan Motif Penyebab Pembunuhan	31
G. Kota Cilegon	34
BAB 3	40
A. <i>Narrative Schema</i>	40
B. <i>The Disparity of Information & Surprise</i>	42

C. Penulisan Skenario.....	44
1. Tahapan Penciptaan.....	44
2. Penciptaan Ide	45
3. Tiga Dimensi Karakter (3D Karakter)	46
4. Premis dan <i>Logline</i>	47
5. Konflik	47
6. <i>Flashback</i>	48
7. Nonlinear.....	50
8. Format Penulisan Skenario.....	51
BAB 4	53
A. Konsep Penciptaan.....	53
B. Desain Produksi	60
1. Profil Film	60
2. Basis Cerita	60
BAB 5	63
A. Tahap Perwujudan Karya.....	63
B. Pembahasan Karya.....	66
C. Penggunaan Narrative Schema untuk Membangun Surprise.....	107
D. Penerapan Objek Penciptaan.....	109
BAB 6	113
A. Kesimpulan	113
B. Saran	114
DAFTAR REFERENSI	115
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Film <i>Decision to Leave</i>	6
Gambar 1.2 Poster Film <i>The Girl and Her Trust</i>	7
Gambar 1.3 Poster Film Seri <i>Wednesday</i>	12
Gambar 2.1 Peta Kota Cilegon.....	35
Gambar 2.2 <i>Landmark</i> Kota Cilegon	36
Gambar 2.3 Pusat Kota Cilegon.....	36
Gambar 2.4 Pantai Merak	36
Gambar 2.5 Panta Pelni.....	36
Gambar 2.6 <i>View</i> Bukit Teletubies	37
Gambar 2.7 Pelabuhan Merak.....	37
Gambar 2.8 Kawasan Industri Baja di Kec. Ciwandan.....	37
Gambar 2.9 PLTU Merak	37
Gambar 5.1 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 6</i>	68
Gambar 5.2 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 7</i>	69
Gambar 5.3 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 18</i>	71
Gambar 5.4 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 19</i>	72
Gambar 5.5 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 22</i>	73
Gambar 5.6 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 29</i>	75
Gambar 5.7 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 37-38</i>	77
Gambar 5.8 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 50-52</i>	78

Gambar 5.9 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 61</i>	79
Gambar 5.10 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 63</i>	80
Gambar 5.11 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 67</i>	81
Gambar 5.12 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 70</i>	82
Gambar 5.13 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 92-95</i>	83
Gambar 5.14 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 108</i>	84
Gambar 5.15 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 109-110</i>	86
Gambar 5.16 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 111</i>	87
Gambar 5.17 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 112-113</i>	88
Gambar 5.18 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 124-126</i>	89
Gambar 5.19 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 3</i>	91
Gambar 5.20 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 115</i>	91
Gambar 5.21 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 61-62</i>	92
Gambar 5.22 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 63</i>	93
Gambar 5.23 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 114</i>	93
Gambar 5.24 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 67</i>	94

Gambar 5.25 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 68</i>	95
Gambar 5.26 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 118</i>	96
Gambar 5.27 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 77</i>	97
Gambar 5.28 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 116</i>	97
Gambar 5.29 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 83-84</i>	98
Gambar 5.30 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 117</i>	99
Gambar 5.31 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 84-86</i>	100
Gambar 5.32 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 91</i>	101
Gambar 5.33 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 119</i>	101
Gambar 5.34 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 98</i>	102
Gambar 5.35 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 104-105</i>	102
Gambar 5.36 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 108-109</i>	103
Gambar 5.37 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 96-97</i>	104
Gambar 5.38 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 110-111</i>	105
Gambar 5.39 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 124-125</i>	106
Gambar 5.40 Tangkapan Layar Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas Scene 126</i>	106

DAFTAR FIGUR

Figur 4.1 Kerangka Konsep Skenario Film <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas</i>	54
Figur 4.2 Poin 1-2 <i>Narrative Schema</i> Penciptaan Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas</i>	54
Figur 4.3 Poin 3-5 <i>Narrative Schema</i> Penciptaan Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas</i>	56
Figur 4.4 Poin 6-7 <i>Narrative Schema</i> Penciptaan Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas</i>	57
Figur 5.1 Tahapan Perwujudan Karya Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas</i>	63
Figur 5.2 Poin <i>Narrative Schema</i> 1-2 Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas</i>	67
Figur 5.3 Poin <i>Narrative Schema</i> 3-5 Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas</i>	74
Figur 5.4 Poin <i>Narrative Schema</i> 6-7 Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas</i>	84
Figur 5.5 Penerapan Konsep Penciptaan Skenario <i>Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas</i>	107

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form I s.d VII

Lampiran 2. Surat Keterangan *Screening* dan Seminar

Lampiran 3. Desain Poster Penciptaan Skenario Lisa Nurholiza

Lampiran 4. Desain Poster Acara *Screening* dan Seminar

Lampiran 5. Desain Undangan *Screening* dan Seminar

Lampiran 6. Publikasi *Screening* dan Seminar

Lampiran 7. Daftar tamu *Screening* dan Seminar

Lampiran 8. Notulensi Seminar

Lampiran 9. Dokumentasi *Screening* dan Seminar

Lampiran 10. Dokumentasi Bimbingan

Lampiran 11. Dokumentasi Ujian Tugas Akhir

Lampiran 12. Dokumentasi Riset



ABSTRAK

Kehilangan menjadi bagian dari perjalanan hidup semua orang. Kehilangan selalu meninggalkan hal yang membekas, baik luka, memori, kebiasaan, dan kesedihan, utamanya kehilangan orang yang tersayang untuk selama-lamanya. Skenario film *Pergi dengan Jarak dan Melayang Bebas* akan menceritakan gambaran keadaan dan perasaan duka yang membekas pada protagonis pasca-kematian ayahnya, serta kejadian yang bisa terjadi akibat keadaan kehilangan yang menyakitkan karena melewati kesedihan di tengah keluarga disfungsi dan komunikasi interpersonal yang buruk, cerita akan berlatar di Kota Cilegon.

Skenario ini menerapkan teori *narrative schema* dan *surprise* milik Edward Branigan sebagai struktur dan narasi penceritaannya. *Narrative schema* sendiri memiliki tujuh poin pembentuk naratif dimana pada poin ketiga hingga ketujuh plot yang dibangun sejalan dengan tahapan masa duka Kubler-Ross (1969), sedangkan *surprise* dibangun dengan rumus *spectator < character*, yakni info yang diketahui karakter jauh lebih banyak dibanding penonton/pembaca. Perpaduan kedua teori tersebut akan didukung dengan teknik penceritaan terbatas melalui aksi, dialog, dan interupsi *scene flashback*.

Narrative schema diterapkan sebagai struktur naratif penceritaan yang bisa diarahkan untuk membangun narasi *surprise*, pembangunan *surprise* sendiri tidak lepas dari teknik penceritaan terbatas. Selain bisa dipadukan dengan narasi penceritaan, *narrative schema* juga bisa dipadukan dengan tahapan psikologis untuk mendukung plot. Penggunaan *narrative schema* bisa diterapkan ke dalam struktur penceritaan dalam skenario film panjang dan bisa dipadukan dengan tahapan masa duka Kubler-Ross (1969) dan narasi penceritaan, yang dalam skenario ini dipadukan dengan narasi terbatas guna membangun *surprise*. Pembangunan *surprise* dalam skenario ini mengagetkan pembaca di mana pada akhir cerita, *surprise* yang dimaksud adalah pengungkapan sebuah rahasia/fakta kepada penonton yang selama ini ditutupi sepanjang cerita berjalan.

Kata kunci: *Narrative Schema*, *Surprise*, Skenario

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kehilangan dan kepergian, menjadi bagian dari perjalanan hidup semua orang, tidak bisa menuntut siapapun selain keadaan dan pada akhirnya harus menguatkan diri sendiri. Kehilangan dan kepergian selalu meninggalkan hal yang membekas, baik luka, memori, kebiasaan, dan kesedihan. Dari latar belakang tersebut, diciptakan sebuah skenario film fiksi tentang kehilangan dan kepergian. Ide akan menyorot pada gambaran keadaan dan perasaan yang membekas pasca-kehilangan yang dialami, serta kejadian yang bisa terjadi akibat keadaan kehilangan yang menyakitkan.

Kehilangan dan kepergian dialami oleh seluruh manusia dalam perjalanan hidupnya, dari lahir hingga meninggal. Kehilangan memberikan perubahan dalam hidup seseorang, baik positif (perubahan yang diharapkan, misalnya kelahiran, pernikahan, dan lain-lain.) maupun negatif (perubahan yang tidak diharapkan, misalnya mendapati orang yang disayang telah meninggal, kehilangan anggota tubuh karena amputasi, dan lain-lain.). Perubahan negatif atas kehilangan dan kepergian yang dialami beberapa orang bisa mengubah mereka secara permanen, mengubah hidup mereka selamanya, dan sering secara signifikan mengganggu fisik, psikologis, dan spiritual seseorang (McClung 2019, 662). Karya ini tepat untuk diangkat karena kehilangan yang menjadi poin utama yang erat kaitannya dengan kematian sebagai penyebab kehilangannya, sebuah masa yang pasti akan dilalui oleh setiap manusia.

Sebuah kasus yang pernah menggegerkan Amerika pada 1994 atas kasus pembunuhan berantai oleh Jeffrey L. Dahmer memiliki latar belakang sebagai berikut:

Jeffrey Dahmer is a young serial killer who, at the age of 31, made local and national news. He was a loner as a child, growing up in a “dysfunctional” family due to frequent quarrels

between his mother and father leading to hostile feelings toward his parents. A neurotic, depressed mother and a frequently absent father, absorbed in his career, did not allow him a complete masculine identification. (Jentzen 1994, 9).

(Jeffrey Dahmer adalah pembunuh berantai muda, pada usianya yang ke-31, membuat geger berita lokal dan nasional. Dia adalah seorang penyendiri sedari kecil, tumbuh dalam keluarga disfungsional mengacu pada seringnya perdebatan antara ayah dan ibunya dan menimbulkan perasaan benci terhadap orang tuanya. Neurotik, ibu yang depresi dan seringnya ketidakhadiran sosok ayah, terekam sepanjang perjalanan hidupnya, menghilangkan proses identifikasi maskulinnya.)

Hidup di tengah keluarga disfungsional dan ketidakhadiran orang-orang yang mendukung dan menemani pada masa-masa sedih, ditinggal pergi ibunya dan ditelantarkan ayahnya, membuat Jeffrey memiliki gangguan sosial dan psikis yang mengantarkannya menjadi pembunuh. Sementara itu, terdapat pula kasus lain yang menyebutkan bahwa seorang perempuan di Jawa Barat didapati mengamuk dan berkata ingin membunuh ibunya. Pasien adalah seorang yang berprestasi sedari sekolah dasar hingga lulus sekolah menengah atas. Setelah dilakukan observasi, ditemukan adanya gejala halusinasi yang lahir atas kebencian terhadap ibunya karena kurangnya kasih sayang, merasa tidak berharga, dan tidak menepati janji. Pasien merasa ada yang mengejeknya dan menyuruhnya membunuh ibunya (Erviana, I. dan Hargiana, G. 2018, 3). Dari kasus-kasus tersebut, diketahui bahwa penyebabnya sangat kompleks, dan umumnya berawal dari keadaan yang terjadi di rumahnya, yang kemudian mempengaruhi sosialnya, hingga akhirnya menyerang psikisnya.

Kejadian yang menjadi penyebab sebuah kasus jarang diungkap ke publik secara kronologis, publik biasanya baru tahu akan penyebabnya secara lengkap dan masuk akal setelah menonton sebuah tayangan yang menceritakan tentang kasus tersebut dari awal. Seperti kasus Jeffrey Dahmer yang pada akhirnya dijadikan film seri dokumenter di Netflix dengan judul

yang sama dengan namanya, menceritakan secara lengkap akan kejadian dan penyebabnya, juga film seri dokumenter *House of Secret: The Burari Death* yang menceritakan sebuah kasus bunuh diri 11 anggota keluarga dan mengulik penyebabnya. Menceritakan sebuah kasus dengan struktur naratif dan kronologis menjadi pilihan yang tepat untuk menyentuh hati para pembaca/penonton. Memperlihatkan rentetan kejadian yang bisa menjadi sebuah penyebab hal-hal buruk, dan pada akhirnya bisa menjadi langkah preventif untuk kedepannya bagi setiap pembaca/penontonnya. Memberi pesan terkait memelihara relasi antara manusia menjadi lebih baik, untuk kualitas hidup dan kebahagiaan yang diinginkan.

Skenario ini merupakan sebuah karya baru yang lahir atas inspirasi beberapa tinjauan karya yakni *Decision to Leave* (2022) karya Park Chan Wook, *The Girl and Her Trust* (1912) karya D. W. Griffith, dan film seri *Wednesday* (2022) karya Tim Burton. Skenario ini akan menjadi karya baru dengan penerapan struktur penceritaan yang sebelumnya belum pernah digunakan dalam konteks penciptaan skenario tugas akhir di Program Studi Film dan Televisi Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yakni *narrative schema* milik Edward Branigan. Sebelumnya, belum ada skenario yang menyatakan secara spesifik penggunaan *narrative schema* sebagai struktur penceritaannya, karena pada umumnya, skenario film menggunakan struktur tiga babak. Skenario film ini juga dirancang untuk membangun *surprise* di akhir cerita melalui narasi penceritaan terbatas. Konsep *surprise* sudah banyak digunakan dalam skenario bahkan film yang sudah diproduksi salah satunya film seri *Wednesday* karya Tim Burton, perbedaannya, film seri *Wednesday* menggunakan tokoh dan plot sebagai pengecoh informasi kepada penonton sehingga membuat *surprise* di akhir cerita, sedangkan skenario ini menggunakan struktur penceritaan sebagai elemen pembangun *surprise* yang didukung dengan penerapan penceritaan terbatas sehingga karya orisinal ini layak untuk diproduksi.

B. Ide Penciptaan Karya

Ide penciptaan skenario film ini didapat dari kejadian yang dekat lalu diadaptasi ke dalam cerita dengan modifikasi plot dan pengembangan dramatik. Cerita akan mengangkat tentang keluarga, kehilangan dan kematian. Ide penciptaan akan menceritakan tentang Raisa (25) yang biasa dipanggil Ica oleh keluarganya. Sejak Ica lulus tahun lalu, Ia bekerja sebagai *freelance* fotografer yang sudah mengerjakan beberapa proyek hingga ke luar daerah, proyek terbarunya adalah berpartisipasi sebagai pelaku pameran dalam *event* fotografi terbesar di NTT akhir tahun depan. Bisnis Ayah yakni distributor sayur tertipu *client* tepat setelah Ica lulus kuliah, sejak saat itu Ibunya yang seorang guru harus menjadi satu-satunya *income* keluarga. Teh Ros, kakak Ica, sudah 3 tahun mengabdikan di pondok pesantren tempatnya menimba ilmu dan sudah dilamar anak pimpinan pesantrennya, Gus Ahmad. Teh Ros akan ikut ke Mesir setelah menikah karena Gus Ahmad akan melanjutkan pendidikannya ke Al-Azhar. Sam, pemilik kebun produsen sayur yang memasok untuk bisnis Ayah, akhirnya mempidanakan Ayah yang tak kunjung membayar utang atas 20 ton kentang yang dibawa kabur *client* Ayah, Sam tidak mau tahu apa yang terjadi, yang Ia mau hanyalah utangnya dibayar, kasus itu akhirnya membuka borok-borok keluarga Ica hingga Ica merencanakan pembunuhan terhadap keluarganya sendiri.

Pembuatan cerita akan dimulai dengan menyusun premis dan sinopsis, serta dilanjutkan pada proses riset tentang kehilangan, kematian & duka, kondisi lanskap sosial di Kota Cilegon, komunikasi interpersonal, keluarga disfungsi, kriminal dan penjara. Pelaksanaan proses riset dilakukan melalui sumber pustaka, wawancara, audio visual, observasi, pengalaman dan referensi karya yang sudah ada dengan tema dan naratif terkait. Setelah proses riset dijalankan, selanjutnya pembuatan *timeline* cerita dalam bentuk skema sebagai *guide* dalam penyusunan *treatment*, kemudian penyusunan *draft* buku panduan, dan dilanjutkan pada proses *draft* skenario dengan pengembangan dialog beserta revisi hingga *final draft*.

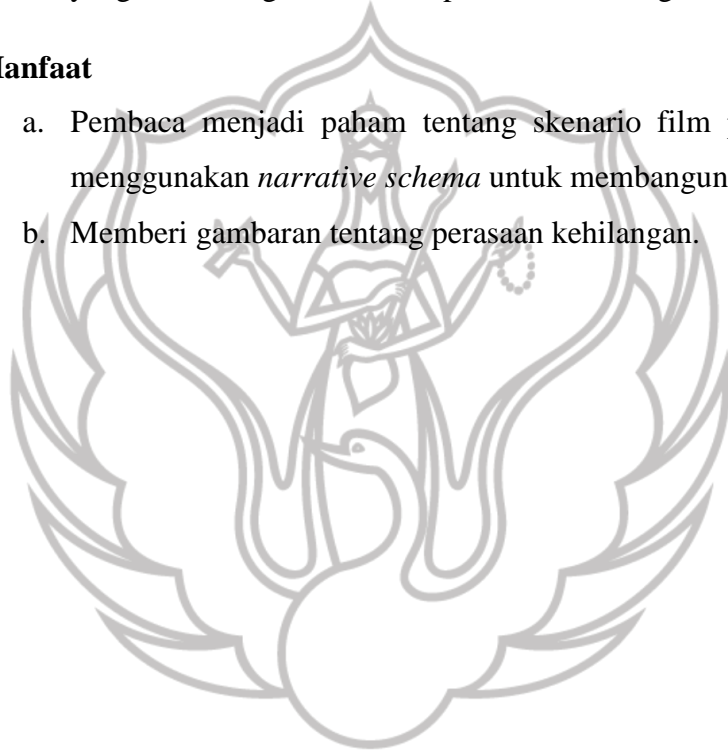
C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menciptakan skenario film panjang menggunakan konsep *narrative schema* untuk membangun *surprise*.
- b. Menciptakan skenario film panjang dari perspektif individu yang ditinggalkan, perasaan kehilangan yang dialami akibat kepergian orang yang tersayang, dan sebagai media preventif akan kasus yang tidak diinginkan akibat perasaan kehilangan.

2. Manfaat

- a. Pembaca menjadi paham tentang skenario film panjang dengan menggunakan *narrative schema* untuk membangun *surprise*.
- b. Memberi gambaran tentang perasaan kehilangan.



D. Tinjauan Karya

1. *Decision to Leave* (2022)



Judul: *Decision to Leave*

Sutradara: Park Chan Wook

Penulis: Chung Seo-Kyung

Tahun: 2022

Durasi: 138 min

Genre: Drama, Misteri, Kriminal

Gambar 1.1 Poster Film *Decision to Leave*
Sumber: Imdb.com diakses pada 8 Agustus 2022

Cerita film ini bermula ketika seorang pria kaya bernama Kang Do So jatuh dari puncak gunung dan tewas. Kemudian seorang detektif dari kepolisian Seoul bernama Hae-jun (Park Hae-il) diberikan tugas untuk menyelidiki kasus tersebut karena ditemukan kejanggalan. Pada saat melakukan penyelidikan, Hae-jun bertemu dengan seorang wanita bernama Seo Rae (Tang Wei) yang ternyata adalah istri dari pria tewas tersebut. Hingga pada akhirnya, Seo Rae ikut terlibat dalam penyelidikan karena didapati kecurigaan.

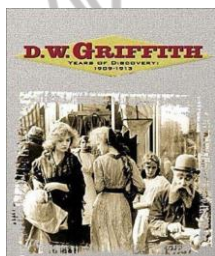
Penyelidikan terus dilakukan dan berjalan dengan baik, sampai kedekatan antara Hae-jun dan Seo Rae tidak dapat terelakan. Kedekatan tersebut pada akhirnya menumbuhkan perasaan jatuh cinta. Kedekatan tersebut akhirnya merusak penyelidikan sehingga akhirnya penyelidikan ditutup dengan menyatakan bahwa Kang Do So bunuh diri. Tetapi, seiring berjalannya waktu, Hae-Jun mendapati bukti-bukti nyata bahwa Seo Rae lah dalang dibalik kematian suaminya sendiri. Keadaan semakin kacau dan sulit terkendalikan, di mana pada akhirnya mereka berdua memutuskan untuk pergi dengan jalannya masing-masing.

Pola penceritaan film ini akan menjadi referensi untuk pola pemunculan *scene flashback*. Film ini menceritakan tentang sebuah kasus meninggalnya seseorang di bawah tebing ditinjau dari sudut pandang

polisi yang menyelidiki kasus tersebut. Awal cerita langsung dibuka dengan penemuan mayat di bawah tebing, lalu sepanjang film menceritakan proses protagonis mengungkapkan kasusnya. Di babak pertama film, banyak informasi yang tertanam sedari awal di mana hal itu berkaitan dengan petunjuk kasus, pemunculan informasinya baik dari properti, pengadeganan, dsb. Namun, plot tidak diselesaikan dalam satu *scene*, sehingga membatasi informasi untuk kemudian diungkap secara keseluruhan di akhir cerita sebagai *flashback*.

Cerita dalam skenario ini akan mengadaptasi pola penceritaan tersebut. Banyak adegan dan dialog sengaja tidak diselesaikan dalam sebuah *scene*, atau menginterupsi adegan dan dialog oleh *scene flashback*. Selanjutnya, pengungkapan fakta dilakukan di akhir cerita lewat kompilasi *scene* awal dengan menyelesaikan adegan dan dialognya sebagai *scene flashback*.

2. *The Girl and Her Trust* (1912)



Judul: *The Girl and Her Trust*

Sutradara: D. W. Griffith

Penulis: George Hennessy

Tahun: 1912

Durasi: 15 min

Genre: Drama

Gambar 1.2 Poster Film *The Girl and Her Trust*
Sumber: Imdb.com diakses pada 22 Januari 2023

Film ini menceritakan tentang seorang perempuan penjaga telegram yang dikagumi banyak orang, hingga sebuah telegram masuk tentang pemberitahuan pengiriman sejumlah uang yang sangat banyak, hal itu mengundang penjahat untuk mencuri uang tersebut, sebelumnya, perempuan itu sudah diperingati oleh seorang lelaki tampan yang bekerja sebagai penjaga stasiun untuk berhati-hati namun Ia tidak percaya dan berkata tidak pernah ada sesuatu yang berbahaya di tempatnya bekerja, hingga dua orang penjahat berusaha mencuri uang tersebut dan perempuan itu berusaha melindungi amanah yang ada padanya dengan segala yang Ia

bisa, sampai akhirnya Ia meminta bantuan pada rekan kerjanya dan berhasil menangkap perampoknya.

Film ini dibahas juga dalam bab *narrative schema* dalam buku *Narrative Comprehension and Film* milik Edward Branigan sebagai contoh film dengan naratif yang menggunakan *narrative schema*, dalam pembahasannya juga menyebutkan bahwa ada unsur *suspense* dan *surprise* yang dibangun, bagaimana protagonis berada dalam masalahnya dan mencoba meraih tujuannya, dan lain-lain. Hal ini sangat sejalan dengan konsep skenario ini. Skenario film ini akan mengadaptasi tahap penceritaan dan bagaimana relasinya dengan plot dalam cerita.

Pembahasan mengenai *narrative schema* oleh Branigan dianalisis dengan pembacaan bahwa setiap *intertitle* (keterangan tulisan di setiap awal *sequence* film bisu) yang muncul dalam film, walaupun mengulang informasi secara eksplisit yang sudah terjadi dalam adegan, adalah sebagai tanda bahwa adegan memasuki tahap penceritaan yang baru (babak baru). Bahkan, Branigan menyebutkan bahwa judul film Griffith sudah menunjukkan ‘abstrak’ dari cerita. Branigan menyebutkan tentang hasil analisisnya mengapa *intertitle* harus memberitahu kita sesuatu yang sudah jelas, *intertitle* berfungsi sebagai abstrak untuk fase baru aksi dan berfungsi untuk secara eksplisit menandai batas antar babak. *Intertitle* membantu penonton dalam membagi masing-masing cerita ke dalam abstrak, orientasi, kejadian awal, dan lain-lain.

Film dibuka dengan *intertitle* yang bertuliskan “*Grace, the telegraph operator, is admired by all*”, *intertitle* tersebut sudah menunjukkan *the setup* cerita yakni menjelaskan sebuah tokoh dengan kondisinya yang digandrungi semua orang. *Shot* awal dibuka dengan seorang perempuan (yang kita anggap itu adalah Grace yang dimaksud dalam *intertitle*) sedang duduk di ruangan operator telegram, kemudian masuklah seorang lelaki yang membawakan minuman untuknya, mereka berbincang sebentar kemudian lelaki tersebut keluar dari ruangan. Lelaki tadi bertemu lelaki lainnya yang terlihat lebih tampan di luar ruangan,

setelah lelaki pertama pergi, lelaki tampan tadi menertawainya kemudian masuk ke ruangan Grace. Lelaki tampan tadi masuk ruangan Grace dan berniat meminta minuman yang Grace pegang, namun seketika Ia mencium bibir Grace, Grace terkejut dan menyuruhnya keluar ruangan. Setelah lelaki tampan keluar ruangan, terlihat ekspresi Grace berubah menjadi berbunga-bunga dan menempelkan kedua jarinya ke bibirnya seolah mengulangi kejadian tadi. Plot ini menunjukkan *explanation of the state of affairs* di mana cerita mengarahkan penonton pada ekspektasi tentang cerita yang romantis, serta menggambarkan situasi yang tertulis dalam *intertitle* sebelumnya (*the setup*).

Kemudian *intertitle* kedua bertuliskan “*National bank sending 2000 USD on no.7 for Simpson Construction Co.*”, ini menunjukkan *the inciting incident* di mana ada sebuah hal yang besar yang mengubah persepsi penonton yang awalnya berpikir film akan bercerita tentang kisah roman, menjadi kisah petualangan dan kriminal. Grace mendapati telegram itu masuk dan Ia memberitahukannya pada lelaki tampan tadi, yang kemudian penonton ketahui bahwa lelaki tampan itu juga bekerja di tempat yang sama, Ia rekan kerja Grace. Mengetahui akan ada banyak uang yang dikirimkan, lelaki tadi mengajari Grace untuk dapat menggunakan pistol dan mengisi pelurunya, Ia khawatir akan terjadi sesuatu saat uangnya sampai. Hal ini memberikan emosi tersendiri kepada penonton karena penonton diajak sama-sama bersiap menghadapi sebuah hal yang menegangkan dan berisiko, plot ini masuk tahap *the emotional response of the audience*.

Kereta datang, lelaki tampan tadi membawa pistol dan sebuah tas keluar ruangan menuju kereta untuk mengambil barang. Lalu diperlihatkan kepada penonton saja, bahwa ada dua orang yang akan mencuri, terlihat dari gerak-geriknya. Lelaki tampan tadi kembali masuk ke ruangan dan meletakkan barangnya di peti yang aman, bersamaan dengan dua orang pencuri tadi yang membuntutinya dan mencari celah untuk masuk ke ruangan tanpa ketahuan. Lelaki tampan tadi mengunci

petinya dan memberikan kuncinya pada Grace, Ia seperti sedang berpamitan karena ingin pergi sebentar, lelaki tampan tadi menawari Grace untuk memegang pistolnya khawatir ada kejadian berbahaya, lalu muncul *intertitle* “*Danger? Nothing ever happens here*” mengisyaratkan bahwa Grace percaya ruangnya aman dan Ia tidak mengambil tawaran lelaki itu untuk memegang pistol, lelaki itu pun pergi.

Setelah lelaki itu pergi, kembali muncul *intertitle* “*The tramps opportunity*” dan cerita masuk babak baru pada *the complicating actions of the protagonist*, di mana aksi-aksi kompleks oleh Grace untuk mempertahankan kunci peti yang Ia pegang dari teror pencuri yang sekarang berani masuk ke dalam ruangan dan memaksa masuk ke ruangan Grace. Grace mencoba menahan pintu dan menghubungi operator telegram lainnya, sedangkan pencuri juga mencoba membobol besi penyangga jendela ruangan Grace agar bisa menerobos masuk. Grace lalu mengambil peluru dan memasukkannya dalam lobang kunci pintu, memukulnya dengan keras menggunakan gunting dan palu sehingga peluru keluar ruangan dan menimbulkan efek ledakan, hal itu mengagetkan para pencuri.

Pertolongan untuk Grace sedang dalam perjalanan, operator lain tadi memerintahkan kereta selanjutnya untuk datang menolong Grace. Plot ini masuk poin *the outcome of the hero's struggle*, yakni pertolongan yang akan datang untuk Grace setelah Ia melakukan aksi menegangkan melawan pencuri. Kemudian muncul *intertitle* “*They decide to take it away to blow it open*” di mana aksi selanjutnya adalah para pencuri yang akhirnya menyeret peti ke luar ruangan walaupun mereka tidak berhasil mengambil kuncinya dari Grace, para pencuri itu membawa peti tadi menggunakan troli yang ada di jalur kereta.

Kembali muncul *intertitle* “*She risks her life for her trust*”, plot ini menjadi tanda bahwa cerita memasuki poin *the reactions to his outcome*. Pertolongan tak kunjung sampai, sedangkan pencuri sudah hendak pergi, Grace memberanikan diri keluar dari ruangnya dan mengejar pencuri,

Ia sempat dipukuli namun berhasil ikut naik dalam troli mereka, bersamaan dengan lelaki tampan yang baru kembali dan melihat kejadian tersebut. Lelaki tampan tadi panik, begitu juga dengan pencuri yang semakin mengencangkan laju trolinya, lalu kereta pertolongan datang, lelaki tampan itu naik dan mereka mengejar pencuri. Ketika sudah dekat, lelaki tampan tadi menembak kedua pencuri, mereka semua berhenti dan Grace serta peti akhirnya selamat. Grace naik di tepian kereta bersama lelaki tampan tadi, petinya berada di antara mereka, Grace dengan antusias bercerita tentang kejadian tadi, lalu lelaki tampan itu menawarkan roti kepada Grace, Grace mengambilnya dan menciumnya, kereta melaju menjauh.

Kemudian, ketika plot tentang dua pencuri mulai muncul, Branigan menyebutkan bahwa kisah pencurian tersebut tidak masuk akal karena tidak ada alasan bagi para pencuri untuk tidak segera menyelinap ke stasiun atau tentang bagaimana mereka harus mengambil risiko karena mengintip dari jendela lebih dari sekali. Namun, alih-alih masuk akal, narasi tersebut bertahan pada tahap 'tujuan' dari *narrative schema*, sehingga menciptakan realitas subjektif dengan menggambarkan dampak emosional pada protagonis dan ketegangan yang dirasakan oleh penonton (*emotional response of the audience*), atau sebagai bumbu dramatik dalam cerita saja. Di sini, film Griffith melampaui narasi sederhana dengan mendramatisir realitas batin sang protagonis.

3. *Wednesday* (2022)



Judul: *Wednesday*

Sutradara: Tim Burton, dkk.

Penulis: Alfred Gough & Miles Millar

Tahun: 2022

Durasi: 8 x 50 min (*series*)

Genre: Kriminal, Fantasi, Misteri

Gambar 1.3 Poster Film Seri *Wednesday*
Sumber: Imdb.com diakses pada 22 Januari 2023

Film ini menceritakan tentang seorang anak yang aneh bernama Wednesday, Ia juga berasal dari keluarga aneh. Keanehannya menjadikan dia tidak bisa bersosialisasi secara normal di sekolah, akhirnya, Ia dikeluarkan dari sekolah. Orang tuanya mengirimnya pada sebuah sekolah khusus orang aneh, di mana mereka juga alumni di sana. Sekolah ini menerapkan sistem asrama, layaknya kumpulan anak aneh, di sekolah ini juga banyak terjadi keanehan—yang masih lazim bagi mereka—hingga, muncul kasus-kasus di mana terjadi pembunuhan misterius dan diketahui pembunuhnya adalah sebuah monster mengerikan. Namun, anehnya, monster tersebut tidak pernah menyerang Wednesday. Selama 7 episode, penonton diajak melihat pencarian Wednesday akan monster si pembunuh dan hanya ada satu tertuduh di mana semua tanda-tanda mengarah padanya, hingga di episode terakhir, semua tuduhan terjawab salah karena si monster adalah seseorang yang tidak disangka-sangka.

Pola pembangunan *surprise* dalam film seri *Wednesday* dibentuk dengan mengkambinghitamkan salah satu tokoh sebagai pengecoh cerita sehingga membuat penonton yakin bisa menebak siapa pelakunya. Namun, tebakan itu dipatahkan di akhir cerita bahwa semua asumsi tersebut salah, pelakunya justru tokoh yang tidak diduga-duga. Film ini ditinjau guna mengetahui pola *surprise* seperti apa yang diterapkan, kemudian menjadi komparasi dengan tinjauan karya lain (*Decision to Leave*) dalam penerapan pola *surprise*-nya. Setelah meninjau kedua film tersebut, penerapan pola *surprise* yang cocok dengan teori yang digunakan adalah

pola *surprise* dalam film *Decision to Leave*. Karena, dalam skenario film ini, pola pembangunan *surprise* dibentuk oleh rencana pikiran karakter yang tidak diduga-duga (informasi lebih banyak diketahui oleh karakter itu sendiri dibanding penonton/pembaca). Namun, film seri *Wednesday* juga turut diadaptasi ke dalam cerita yakni pola pengalihan fokus penonton pada hal lain untuk menyembunyikan rahasia yang nantinya akan diungkap di akhir cerita, penerapannya dalam skenario nantinya akan mengaburkan fokus pembaca dengan teknik penceritaan terbatas, salah satunya dengan memotong kejadian yang tidak selesai dengan interupsi *scene flashback* serta keadaan kesepian pasca-kehilangan yang dialami protagonis, sehingga membuat pembaca seakan tidak bisa menebak apa yang ada dalam pikiran tokoh dan aksi yang selanjutnya Ia lakukan.

