

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Kekerasan verbal atau emosional mempunyai efek jangka panjang yang lebih buruk daripada kekerasan fisik karena kekerasan verbal berpengaruh pada *psikis* korban selama hidupnya. Kekerasan emosional yang terjadi pada anak dapat menyebabkan rasa kurang percaya diri dan sulit untuk berkembang dengan lingkungan. Kekerasan emosional di Indonesia masih sering terjadi, Dalam catatan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2020 terjadi peningkatan angka kekerasan terhadap anak selama pandemi *Corona*, baik verbal maupun fisik. Berdasarkan data yang dihimpun, Komisioner KPAI, Retno Listyarti menyebutkan kekerasan fisik sebanyak 11%, sementara kekerasan verbal mencapai 62%.

Senada dengan data tersebut, penelitian tentang kekerasan verbal juga dilakukan terhadap orang tua anak usia sekolah dasar. Dari 61 total responden yang diteliti, sebanyak 53 responden atau 86,9% mengalami *verbal abuse* sedangkan 8 responden lainnya sebanyak 13,1% tidak mengalami *verbal abuse*. Kekerasan verbal yang dialami oleh anak berupa bentakan dari orang tua, teriakan ketika memanggil nama anak, penggunaan nada keras ketika berbicara, menjelek-jelekkan anak di depan umum oleh orang tua, penggunaan kata-kata kasar dan umpatan kata bodoh.

*Verbal abuse* adalah tindakan lisan atau perilaku yang menimbulkan konsekuensi emosional yang merugikan. *Verbal abuse* terjadi ketika orang tua menyuruh anak untuk diam atau jangan menangis. Jika anak mulai bicara, ibu terus menerus menggunakan kekerasan verbal seperti “kamu bodoh”, “kamu cerewet”, “kamu kurang ajar”. Seorang anak mempunyai *golden age* yang mampu mengingat hal - hal yang menyakiti hatinya sampai anak tumbuh dewasa. Beberapa pandangan menganggap lingkungan keluarga yang menempati peran paling penting dalam pembentukan karakter anak. Salah satunya orang tua yang pernah mengalami tindakan tidak menyenangkan beresiko akan melakukan hal yang sama pada keturunannya, orang tua yang mengacuhkan atau tidak memenuhi kebutuhan anak

karena sibuk dengan urusannya sendiri sehingga tidak dapat memberikan perhatian atau kasih sayang pada anak juga beresiko membentuk karakter anak yang tidak dapat berkembang lebih jauh dalam lingkungan sosial. Dengan begitu anak yang terlalu sering mengalami kekerasan verbal, merasa rendah diri, kurang percaya diri, selalu merasa dirinya bodoh.

Bahkan untuk kasus yang lebih berat, korban merasa tidak layak untuk melanjutkan kehidupan, karena merasa mimpi dan cita-citanya tidak pernah terwujud. Kekerasan verbal merupakan bentuk kekerasan psikologis yang menggunakan bahasa verbal sebagai alat melindungi diri atau pelampiasan dari tindakan yang pernah dialaminya, kekerasan verbal juga sebagai bentuk tindakan sengaja (keisengan), dan sebagai bentuk kejahatan mental atau moral yang dilakukan oleh setiap individu yang mendatangkan tindakan-tindakan kriminal.

Fenomena kekerasan verbal yang sering terjadi di kalangan masyarakat sekitar, menjadi kegelisahan penulis untuk membuat skenario film televisi berjudul *Sudut Yang Lain* yang bercerita tentang seorang anak yang mengalami kekerasan verbal dari keluarga terutama ayah, yang selalu membedakan anak dalam memberikan kasih sayang. Akan tetapi anak berhasil menggapai mimpinya sebagai seorang psikolog. Dalam penceritaannya, alur film ini menggunakan dua cerita yang berjalan bersamaan, tentang kehidupan tokoh saat masih anak - anak dan kehidupan tokoh ketika menjadi seorang psikolog. Tokoh menjadi pedoman bagi penonton untuk mengikuti alur cerita, dan alur disajikan dengan plot *non-linear*.

Penggunaan *non-linear* karena sangat sesuai dalam konsep penulisan skenario *Sudut Yang Lain*, plot *non-linear* menyajikan penceritaan yang diacak, sehingga penonton mendapatkan beberapa hal tak terduga dalam cerita, dan mendukung penulis untuk menceritakan konflik yang tercipta serta menyampaikan pesan kekerasan verbal pada penonton. Pemilihan film televisi karena agar dapat menjangkau setiap lapisan masyarakat dan pesan dalam karya dapat tersampaikan dengan baik. Karya ini patut dibuat karena isu yang ada merupakan hal yang sering terjadi dalam masyarakat, namun tidak pernah dianggap serius karena sudah turun-temurun dan banyak anak yang menjadi apatis dengan orangtua karena kekerasan verbal sering terjadi di dalam keluarga.

## B. Ide Penciptaan

Ide awal penciptaan skenario *Sudut Yang Lain* berdasarkan dari pengalaman teman dekat atau pacar yang mengalami kekerasan dalam keluarganya, kekerasan yang dialami sejak Taman Kanak hingga Sekolah Menengah Atas membuat korban menjadi pribadi yang sensitif terhadap perkataan yang cenderung bercanda menjadi serius karena pengalaman *verbal abuse* yang pernah terjadi. Dampak dari kekerasan yang terjadi, muncul pada saat masa perkuliahan. Salah satunya karena korban yang sering mengalami kekerasan dari seorang ayah, merasakan tidak ada figur ayah dalam kehidupannya.

Bahkan ketika ada seorang laki-laki yang mendekatinya korban begitu sangat pemilih dan sulit untuk percaya kembali. Apabila ada hal yang salah dalam perbuatan teman laki – lakinya, korban akan merasa sendirian, dan merasa rumah adalah tempat paling keji dalam hidupnya. Dan dalam *konteks* tersebut kekerasan yang dialami sebagian besar merupakan kekerasan verbal yang menyebabkan anak menjadi kurang percaya diri, merasa tidak diharapkan dalam keluarga, merasa tidak mempunyai tujuan hidup dan yang terburuk ada keinginan untuk mengakhiri hidup karena *verbal abuse* yang setiap hari terulang dalam kehidupannya.

Skenario *Sudut Yang Lain* berfokus pada alur penceritaan dan konflik tokoh, pada penceritaannya akan menggunakan alur *non-linear* yang akan mengajak penonton untuk selalu mengikuti setiap peristiwa yang akan terjadi dalam cerita. Cerita terjadi dalam dua masa, cerita ketika masih anak dan cerita psikolog. Kedua cerita tersebut akan berkaitan serta membuat konflik yang terjadi semakin lebih kuat dan menarik. *Double Narrative Flashback* menjadi salah satu bentuk pendukung alur penceritaan *non-linear* yang akan digunakan untuk mengaitkan cerita anak dengan cerita psikolog. Dialog antartokoh juga menjadi bagian penting untuk membentuk *cliffhanger* dalam mengaitkan cerita dari cerita anak dan cerita psikolog. Untuk mendukung dramatisasi cerita akan menggunakan struktur dramatik film 3 babak dengan menggunakan *Plot Point I* dan *II* sebagai *focus* dramatisasi cerita serta didukung alur *non-linear*.

Secara sederhana struktur penulisan tiga babak terdiri dari babak 1: pengenalan, babak 2: konflik, babak 3: kesimpulan. Skenario Sudut yang lain akan menggunakan struktur tiga babak yang dikombinasikan dengan alur *non linier* sehingga akan menjadi cerita yang menarik untuk diikuti penceritaannya dan menimbulkan beberapa misteri atau pertanyaan pada penonton.

### C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Adapun tujuan dari skripsi penulisan skenario film televisi adalah:

1. Menciptakan skenario dengan berfokus pada alur cerita *non-linear* sebagai pendukung dramatisasi konflik cerita.
2. Memberikan bentuk baru dalam penulisan skenario *non-linear*.
3. Sebagai bentuk karya akhir untuk menyelesaikan studi sarjana di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

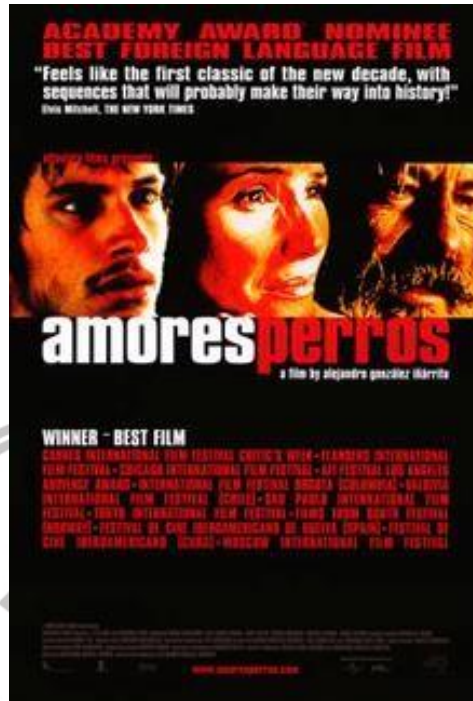
Manfaat dari skripsi penulisan skenario film televisi adalah:

1. Menjadi *blue print* atau bentuk cetak biru dalam produksi film cerita televisi.
2. Khalayak memahami penggunaan penceritaan tidak runtut untuk membangun emosional dan dramatisasi cerita.
3. Menjadi gambaran bagi penulis skenario untuk berkarya lebih kreatif dan berinovasi pada hal yang biasa.

### D. Tinjauan Karya

Proses penciptaan skenario “Sudut Yang Lain” membutuhkan riset dan pengamatan karya film – film yang sesuai dengan konsep, pengamatan atau riset bertujuan untuk memunculkan ide kreatif lain, sehingga bentuk akhir karya menjadi lebih baik, selain itu tinjauan karya dilakukan untuk mendapatkan pandangan baru dalam menciptakan karya. Berikut adalah beberapa karya yang menjadi tinjauan penulis:

## 1. *Amores Perros* (2000)



Gambar 1.1 Poster film *Amorres Perros*

Sumber:

[https://www.imdb.com/title/tt0245712/mediaviewer/rm3399622401/?ref\\_=tt\\_ov\\_i](https://www.imdb.com/title/tt0245712/mediaviewer/rm3399622401/?ref_=tt_ov_i)  
(diakses pada 15 November 2022)

Judul : *Amorres Perros* | Tahun Rilis : 2000 | Durasi: 155 menit | Sutradara: Alejandro González Iñárritu | Penulis Naskah: Alejandro González Iñárritu, Guillermo Arriaga | Produksi: Zeta EntertainmentAlta Vista Films | Negara: Mexico, Amerika | Bahasa: Spanish

*Amores Perros* bercerita tentang kehidupan cinta 3 tokoh yang saling terkoneksi. Hewan anjing menjadi sebuah *symbol* yang berperan dalam penciptaan “benang merah” dalam film ini. Cerita dimulai dengan segment Octavio & Susana. Sebuah kisah cinta seorang pemuda dengan istri kakaknya. Bagaimana Octavio berjuang untuk menghidupi Susana dan anaknya dengan mengikuti tarung anjing dengan anjingnya Cofi. Susana adalah istri Ramiro, kakak Octavio. Yang memperlakukan istrinya secara tidak layak. Octavio sangat mencintai Susana dan berniat mengajak pergi dari rumah ketika Octavio sudah mempunyai banyak uang.

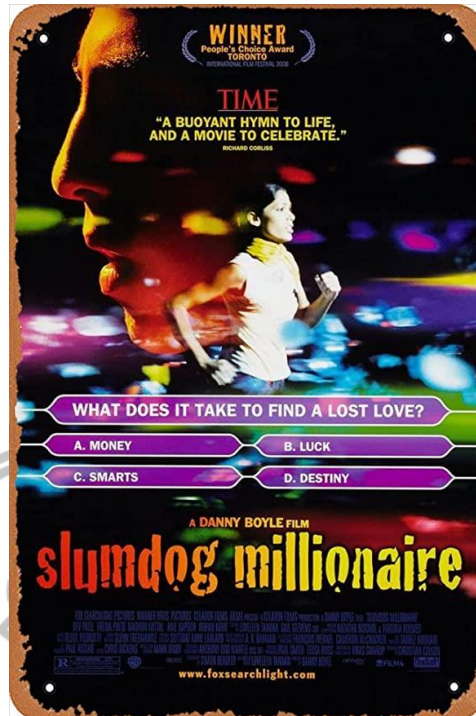


Segment kedua Daniel dan Valeria. Daniel adalah seorang pimpinan sebuah majalah model, yang berselingkuh dengan Valeria seorang model. Daniel memberikan sebuah apartemen mewah untuk tempat tinggal Valeria dengan Anjingnya. Konflik yang terjadi pada segment pertama dan kedua mempunyai kesamaan, tentang seseorang yang tidak menghargai cinta dari seseorang, dan menemukan orang lain sebagai pengganti. Simbol seekor anjing selalu ada dalam tiap segment.

Segment ketiga El Chivu & Maru, kita akan menjumpai seseorang dengan pakaian lusuh, tua, dan suka merawat anjing yang dilerantarkan, El Chivu seorang ayah yang selama ini pergi meninggalkan keluarganya, karena istrinya meninggalkan dan tinggal bersama orang lain. El Chivu yang hidup sebagai sendirian dan hanya bersama anjing – anjingnya, selalu pergi kerumah istrinya untuk bertemu dengan anaknya, suatu ketika El Chivu terpaksa untuk memeras orang untuk mendapatkan uang sehingga terlihat pantas untuk bertemu dengan anaknya. El Chivu secara penceritaan bertemu dengan Cofi anjing Octavio yang terluka dan merawatnya, sehingga Octavio dan El Chivu bertemu. Hal ini yang menjadi pengait bahwa setiap segment terjadi dalam satu *timeline*. Ketiga segment tersebut saling terhubung dengan unik, dan disusun dengan pola editing yang tidak runtut, sehingga dapat memberikan “rasa” baru pada penonton yang sering menonton film *mainstream*.

Pada bagian alur cerita film *Amores Perros* memberikan sebuah ide atau pedoman membuat skenario “Sudut Yang Lain” menjadi lebih berkembang. Dengan konsep minimal dialog, dan menggunakan perpindahan scene yang rapi dalam bentuk *non-linear* namun masih terikat dalam *symbol*, ruang dan waktu yang sama dapat memberikan konflik dan klimaks cerita yang menarik. Bentuk naratif *non-linear* yang terbentuk dalam *Amorres Perros* inilah yang memberikan pandangan baru bagi pembuat karya. Sehingga penggunaan plot *non-linear* dalam skenario “Sudut Yang Lain” dapat berjalan maksimal dengan memahami alur pada *Amores Perros*.

## 2. *Slumdog Millionaire* (2008)



Gambar 1.2 Poster film *Slumdog Millionaire*

Sumber:

<https://www.imdb.com/title/tt1010048/?ref =nv sr srsg 0 tt 8 nm 0 q slummdog>

(diakses pada 17 November 2022)

Judul: *Slumdog Millionaire* | Tahun Rilis : 2008 | Durasi: 120 menit |  
 Sutradara : Danny Boyle, Loveleen Tandan (co-director)| Penulis Naskah: Simon Beaufoy | Produksi: Celador Film, Film4 | Negara: USA | Bahasa : English, Hindi, French, German

Film ini menceritakan seorang pemuda (Jamal Malik) yang berada dalam situasi dalam acara televisi dan berhak memenangkan hadiah 20 juta Rupee, hanya dengan menjawab pertanyaan pamungkas dalam acara Kaun Banega Crorepati. Akan tetapi ditangkap polisi dan diinterogasi tentang bagaimana Jamal dapat mengikuti acara tersebut. Jamal pun menceritakan setiap kejadian dalam hidup dengan memberinya setiap jawaban. Cerita bergerak mundur tentang kehidupan Jamal. Awal mula Jamal berusia 5 tahun, ia berhasil mendapatkan tanda tangan artis terkenal Amita Bachan, tetapi Salim kakak Jamal menjualnya, dan

terjadi sebuah kerusuhan di Mumbai yang menyebabkan ibu Jamal dan Salim meninggal dunia. Jamal dan Salim melarikan diri dari kerusuhan dan bertemu dengan seorang gadis kecil, Latika.

Mereka akhirnya berteman, dan berniat menjalani hidup bersama, hingga akhirnya ada konflik di antara mereka bertiga, karena organisasi kejahatan yang bergerak dalam eksploitasi anak, dan mempekerjakan mereka, beberapa kali percobaan dilakukan untuk melepaskan diri dari organisasi kejahatan itu, hingga pada akhirnya Jamal, Salim dan Latika berhasil melarikan diri, namun mereka terpisah untuk menghilangkan jejak dari para penjahat. *Flashback* pada masa kini, Jamal pun memutuskan untuk mengikuti acara tersebut untuk menemukan kakak dan sahabatnya, hingga cerita kembali pada *timeline* saat ini, ketika Jamal sedang mengikuti acara kaun banega crorepati, pada akhirnya Jamal berhasil memenangkan hadiah utama dan bertemu dengan Latika, kakak Jamal, Salim, meninggal karena menyelamatkan Latika.

Pada film *slumdog millionai* menggunakan pola tidak runtut atau *non-linear*, penggunaan alur cerita yang sesuai pada konsep skenario “Sudut Yang Lain”, aspek tentang kausalitas cerita yang sesuai, sebab akibat yang sesuai. Hal ini menjadi penting, karena dengan sebab akibat atau kausalitas yang jelas, sebuah cerita lebih menarik. Selain itu untuk membentuk alur *non-linear* penggunaan sebab akibat menjadi peran penting, apabila sebab akibat tidak sesuai dengan *scene* sebelumnya, sulit bagi penonton untuk mendapatkan pesan dari film. *Flashback* pada ini menjadi hal penting karena sebagai alat untuk menggerakkan cerita. Kedua poin tentang kausalitas dan *flashback* pada film ini menjadi ide yang dapat diterapkan dalam penulisan skenario “Sudut Yang Lain”, sebagai acuan penulisan sebab akibat yang benar. Film *slumdog millionaire* penggunaan *flashback* menjadi benang merah dalam mengaitkan konflik dalam cerita, setiap Jamal menjawab sebuah pertanyaan dalam acara kaun banega crorepati mengalami *flashback* untuk mendukung dramatisasi cerita, dan mengaitkan semangat Jamal untuk bertemu dengan Latika dan Salim.



### 3. *It's Okay to Not Be Okay* (2020)



Gambar 1.3 Poster film *It Okay to Not Be Okay*

Sumber :

[https://www.imdb.com/title/tt12451520/mediaviewer/rm3671504129/?ref=tt\\_ov\\_i](https://www.imdb.com/title/tt12451520/mediaviewer/rm3671504129/?ref=tt_ov_i)

(Diakses pada 15 april 2022)

Judul: *It's Okay to Not Be Okay* | Tahun Rilis: 2020 | Durasi: 70 menit |  
 Sutradara: Park Shin Woo | Penulis Naskah: Jo Yong | Produksi: TVN | Negara:  
 Korea Selatan | Bahasa: Korea

Drama *It's Okay to Not Be Okay* bercerita tentang seorang penulis novel horror anak – anak yang tidak pernah mempunyai teman semasa kecil, sehingga menjadi karakter yang sangat jahat karena perintah orangtuanya yang bernama Ko Mun Yeong. Di sisi lain ada kakak adik yang hidup sebatang kara. Mereka hidup dengan menyewa rumah. Kakak Sang-Tae mempunyai penyakit mental *Autism Spectrum Disorder (ASD)*. Sehingga Gang-Tae sang adik harus merawat kakaknya. Gang-Tae harus bekerja keras, untuk menghidupi kakaknya dan membayar sewa rumah. Gang-Tae beruntung mempunyai teman perempuan menawarkan pekerjaan di rumah sakit jiwa di luar kota, dengan pertimbangan Gang-Tae menyetujuinya dan

pindah kota.

Di sana Gang-Tae bertemu dengan pimpinan rumah sakit jiwa yang ternyata mengetahui bahwa Gang-Tae mempunyai luka batin. Di sisi yang lain, ada penulis novel horror anak-anak terkenal Ko Munyeong. Ko Munyeong bertemu dengan Gang-Tae yang bekerja di rumah sakit itu. Ko Munyeong datang kerumah sakit untuk memeriksa keadaan ayahnya, tetapi ayah Ko Munyeong teringat kejadian masa lalu untuk membunuh anaknya, karena takut sifat jahat dari ibu menurun pada Ko Munyeong. Karena merasa dapat saling melengkapi, dan merasa mempunyai masa lalu luka batin yang serupa. Gang-Tae dan Ko Munyeong merasa menemukan cinta, mereka menemukan “obat” dari masa lalu yang kelam masing-masing. Dan Ko Munyeong merasakan bahwa Gang-Tae adalah seseorang yang akan melepaskannya dari belenggu ibunya yang selalu mendoktrin Ko Munyeong menjadi orang yang sadis, jahat dan pendendam.

Cerita *It's Okay to Not be Okay* mempunyai tangga dramatik yang sangat menarik dan kompleks. Drama yang terjadi antara anak dan ibu, serta perjuangan setiap tokoh untuk menjadi lebih baik dan terlepas dari jeratan masa kecil menjadi sangat menarik, alur dan sebab akibat dari setiap *scene* terjalin sangat kuat. Penonton yang mengikuti sudah pasti akan merasakan apa yang tokoh rasakan karena dampak dari matangnya konsep penceritaannya, selain itu pada drama korea *It's Okay to Not Be Okay*, *surprise* dan *suspense* cerita dilakukan dengan baik, sehingga banyak *easter egg* atau kejutan dalam setiap segment. Kekuatan sebab akibat dan tangga dramatik yang menarik, menjadi salah satu pedoman dalam meracik skenario “Sudut Yang Lain”. Sebab akibat akan membuat sebuah cerita berjalan dengan baik, sehingga nilai atau pesan dalam film tersampaikan kepada penonton.

Pada isu cerita, drama *Its Okay to Not be Okay* mempunyai bentuk konflik yang sesuai dengan konsep skenario “Sudut Yang Lain”, yaitu tentang bentuk perbedaan asuh dari orangtua, dalam drama *Its Okay to Not be Okay* yang dialami Gang-Tae, sehingga harus merasakan bentuk – bentuk kekerasan fisik maupun verbal, dan mempunyai tanggungjawab untuk merawat kakaknya yang mempunyai gangguan mental. Pengemasan konflik juga menjadi *point* untuk dijadikan gambaran

tentang mengatur *cliffhanger* dalam sebuah skenario. Beberapa hal diatas yang menjadi landasan dalam membangun konflik serta pedoman untuk mengatur rasa penasaran penonton, pada skenario “Sudut Yang Lain”, sehingga penonton selalu mengikuti alur cerita. Selain itu karakter dalam drama *Its Okay to Not be Okay* mempunyai latar belakang yang sama, sehingga menciptakan after ending yang indah, serta pesan dapat tersampaikan dengan baik.

#### 4. The Prestige (2006)



Gambar 1.4 Poster film *The Prestige*

Sumber:

<https://www.imdb.com/title/tt0482571/?ref=nm sr srg 0 tt 8 nm 0 q the%2520pre>

(diakses pada 23 Desember 2022 jam 11.02)

Judul: *The Prestige* | Tahun Rilis: 2006 | Durasi: 130 menit | Sutradara: Christopher Nolan | Penulis Naskah: Jonathan Nolan, Christopher Nolan, Christopher Priest | Produksi: Touchstone Picture, Warner Bros. | Negara: Amerika Serikat | Bahasa: Inggris

Film *The Prestige* dibuka dengan sebuah narasi yang mengatakan bahwa setiap trik sulap berisi tiga bagian atau babak. Babak pertama disebut *The Pledge*,

yang berarti seorang pesulap memperagakan trik sulap biasa. Pada babak ini pesulap biasanya meminta penonton untuk memeriksa apakah benda yang dipakai dalam sulapnya nyata atau tidak. Babak kedua adalah *The Turn*, yaitu ketika si pesulap mengambil sebuah benda biasa dan melakukan sesuatu yang istimewa dengan itu, misalnya menghilangkannya. Pada bagian ini penonton mencari-cari rahasia, tapi tak menemukan sebab tak sungguh-sungguh mencari; penonton tak ingin benar-benar tahu dan ingin ditipu.

Saat benda itu benar-benar menghilang penonton tidak serta-merta langsung bertepuk tangan. Palsunya pertunjukan belum berakhir sebelum benda tersebut kembali dimunculkan. Oleh karena itu setiap trik sulap memiliki tiga babak. Bagian tersulit dari ketiga babak tersebut dikenal dengan istilah *The Prestige*. Dalam film *The Prestige* membahas persaingan dua pesulap yang dahulu berteman dan menjadi musuh karena trik sulap yang ditawarkan. Cutter seorang anak buah Robert Angier menuduh Borden yang membuat Angier meninggal karena menggagalkan sulap *The Transported Man*, tetapi para hakim tidak percaya dengan Cutter karena tidak ada bukti yang mengarahkan, tetapi Cutter berhasil melakukan pembelaan, dan Borden tetap berakhir di penjara.

Selama 130 menit penonton disajikan bagaimana persaingan Borden dan Angier untuk menjadi pesulap terbaik di kota itu. Pergerakan alur cerita yang melompat – lompat menjadi salah satu alasan menggunakan film karya Christopher Nolan menjadi tinjauan karya, sesuai dengan apa yang akan menjadi konsep dasar bagaimana penceritaan *non-linear* menjadi hal yang menarik untuk mendukung dramatisasi cerita, dan konflik cerita sehingga membuat penonton terbawa dalam cerita dan berpikir di akhir cerita. *The Prestige* menjadi tinjauan karya dalam penulisan skenario “Sudut Yang Lain” karena bentuk plot *non-linear* dalam penceritaan berjalan dengan mulus dan menggunakan beberapa *mystery box* dalam plot cerita dan menyembunyikan pesan dalam akhir cerita. Sehingga membuat penonton tetap menonton walaupun dibuat kebingungan beberapa misteri dalam cerita. Selain itu *symbol* dan *clue* yang bertujuan untuk membentuk *surprise* dalam film *The Prestige* menjadi sebuah ide dalam penciptaan karya “Sudut Yang Lain”

sehingga dapat mencapai konsep yang diinginkan dengan menggunakan plot *non-linear* untuk mendukung konflik dengan menggunakan *symbol* dan *clue* yang tercipta dalam cerita.

