

**PENGGUNAAN POLA CERITA BERCABANG DENGAN BENTUK ALUR  
TERPUSAT PADA PENULISAN SKENARIO FILM FIKSI BERJUDUL  
“MANUNGSA”**

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



**Diajukan oleh**

**Alicia Tri Aprilia Gunawan**

**NIM: 1610823032**

Kepada

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**


## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul:


### **PENGUNAAN POLA CERITA BERCABANG DENGAN BENTUK ALUR TERPUSAT PADA PENULISAN SKENARIO FILM FIKSI BERJUDUL "MANUNGSA"**

diajukan oleh **Alicia Tri Aprilia Gunawan**, NIM 1610823032, 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 9 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

  
**Dra. Siti Maemunah, M.Si**  
NIDN: 0017116102


Cognate/Penguji Ahli

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

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



Dekan Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
**Dr. Irwandi, M.Sn.**  
NIP 19771127 200312 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alicia Tri Aprilia Gunawan  
NIM : 1610823032  
Judul Skripsi : PENGGUNAAN POLA CERITA BERCABANG DENGAN  
BENTUK ALUR TERPUSAT PADA PENULISAN SKENARIO  
FILM FIKSI BERJUDUL "MANUNGSA"

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 diada di 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,

The image shows a handwritten signature in black ink over a red official stamp. The stamp is rectangular and contains the text 'AL-FERAT TEMPEL' and a unique identification number '42AKX061894737'. To the left of the stamp, there is a small vertical stamp with the letters 'ISI' and some other illegible text.

**Alicia Tri Aprilia Gunawan**  
1610823032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alicia Tri Aprilia Gunawan

NIM : 1610823032

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 POLA CERITA BERcabang DENGAN BENTUK ALUR  
TERPUSAT PADA PENULISAN SKENARIO FILM FIKSI BERJUDUL  
"MANUNGSA"**

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,

  
METERAI  
TEMPEL  
FCAKX061894742

Alicia Tri Aprilia Gunawan  
1610823032



*Untuk perempuan yang selalu bermimpi dan terjatuh berkali-kali karena mimpinya,  
untuk wanita kuat yang tak pernah berani menyuarakan harapannya,  
dan untuk mereka yang mencintai perempuan dan wanita itu,*

*tulisan ini ada karena kalian.*

*“Jadilah seperti bunga Bugenvil, yang bisa tumbuh cantik  
dimana pun ia ditanam, dan selalu mekar merekah tanpa ragu  
pada apapun jenis musim yang datang.”*

*– mamaku, wanita kuat yang mungil dan menggemaskan.*



## KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT atas segala keberkahan dan karunia-Nya yang tak pernah habis mengiringi setiap detik dalam kehidupan. Atas izin-Nya, penulis akhirnya mampu menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan Skenario berjudul “Penggunaan Pola Cerita Bercabang Dengan Bentuk Alur Terpusat Pada Penulisan Skenario Berjudul “Manungsa”” sebagai salah satu syarat untuk menuntaskan masa studi perkuliahan S1 Jurusan Film dan Televisi dan memperoleh gelar Sarjana Seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dua tahun lamanya dilalui penulis untuk menyelesaikan penulisan tugas akhir ini. Dalam perjalanannya menuju tuntas, karya ini menerima banyak bantuan dari berbagai pihak yang mendukung penulis baik langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini, dengan segala rasa syukur dan kerendahan hati penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Stevanus Soegianto Gunawan dan Munjiatiningsih selaku orangtua yang mencintai dan dicintai oleh penulis.
2. Ibu R.R. Ari Prasetyowati, S.H., L.L.M., selaku Dosen Wali
3. Ibu Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing I.
4. Ibu Dra. Siti Maemunah, M.Si., selaku Dosen Pembimbing II.
5. Ibu Sazkia Noor Anggraini, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Penguji Ahli.
6. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan S-1 Film & Televisi.
7. Latief Rakhman Hakim, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film & Televisi.
8. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
9. Segenap jajaran pengajar dan staf Program Studi Film & Televisi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Pacik Taufik, selaku pemandu riset di Banyuwangi dan penghubung dengan tim penerjemah bahasa Osing.
11. Arief Akhmad Yani, selaku penghubung dengan tim riset dan pemandu di Banyuwangi



12. Neng Holip, selaku penerjemah bahasa Osing untuk dialog-dialog *Banyuwangian* dalam karya.
13. Eric Alfenco, selaku adik kesayangan penulis yang turut menemani proses riset selama di Banyuwangi.
14. Aga Pradnya, selaku tim riset yang membantu proses selama di Banyuwangi.
15. Richard, Michael, dan Johan.
16. Alvin Aprilianto Tan.
17. Agung Sentausa selaku konsultan skenario.
18. Nopia, Ropip, Gilang, Eka, Ismi, Bolang, dan teman-teman seangkatan penulis.
19. Rekan-rekan kerja di PT. Graha Yasa Selaras.
20. Rekan-rekan kerja di Yayasan Sinema Yogyakarta.
21. Andika, Binee Santoso, Soesilo Toer, dan Bu Utati.
22. Seluruh teman-teman dan keluarga serta kerabat dekat penulis yang telah memberi dukungan sehingga penulisan karya Tugas Akhir Penciptaan Skenario ini terselesaikan.

Akhir kata, penulis memohon maaf atas segala kekurangan yang ada dalam penulisan Tugas Akhir Penciptaan Skenario ini. Semoga apa yang sudah dikerjakan dapat memberikan manfaat dan wawasan di bidang perfilman, terutama di bidang penulisan skenario film cerita.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
ABSTRAK.....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	2
A. Latar Belakang Penciptaan .....	2
B. Ide Penciptaan .....	4
C. Tujuan & Manfaat Penciptaan .....	6
D. Tinjauan Karya .....	6
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS .....	13
A. Manusia, Kebahagiaan, dan Penderitaan .....	13
B. <i>Childhood Trauma</i> .....	15
C. <i>Trauma Healing</i> .....	16
D. Obsesi .....	19
E. Depresi .....	19
BAB III LANDASAN TEORI .....	23
A. Skenario .....	23
B. Plot .....	23
C. Konflik .....	25
D. Setting .....	26
E. Karakter .....	27
BAB IV KONSEP KARYA .....	27
A. Konsep Penciptaan .....	30
1. Pemilihan Judul .....	30
2. Plot dan Alur Cerita .....	31
3. Tema Cerita .....	32
4. Setting Waktu .....	32
5. Struktur Cerita .....	32
6. Diagram Hubungan Antar Tokoh .....	32
7. Tiga Dimensi Tokoh .....	33
8. Format Penulisan Skenario .....	36
B. Desain Produksi .....	38
BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA .....	47
A. Tahapan Perwujudan Karya .....	47
B. Pembahasan Karya .....	53
1. Pola Cerita Bercabang (Multiplot) .....	53

2. Multiplot Alur Terpusat .....	58
3. <i>Michael Hauge's Six Stage Plot Structure</i> .....	81
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....	90
A. Kesimpulan .....	90
B. Saran .....	91
DAFTAR PUSTAKA .....	93



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Poster Film “ <i>Babel</i> ” .....	7
Gambar 1.2. Poster Film “ <i>Amores Perros</i> ” .....	9
Gambar 1.3. Poster Film “ <i>27 Steps of May</i> ” .....	10
Gambar 1.4. Cover Novel “ <i>Pintu Terlarang</i> ” .....	11
Gambar 2.1. <i>Michael Hauge’s Six Stage Plot Structure</i> .....	25
Gambar 4.1. Skema Plot Film Manungsa .....	31
Gambar 4.2. Diagram Hubungan Antar Tokoh Film Manungsa .....	32
Gambar 4.3. Format Penulisan Skenario.....	36



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. 3 Dimensi Karakter Lajos Egri.....	31
Tabel 4.1. Tabel 3 Dimensi Tokoh Utama .....	35
Tabel 4.2. Tabel 3 Dimensi Tokoh Utama .....	36
Tabel 4.3. Tabel 3 Dimensi Tokoh Pendukung .....	37



## ABSTRAK

Kompleksitas manusia dan kehidupannya yang tidak pernah sama dengan manusia lainnya menjadi landasan awal penciptaan skenario ini dilakukan. Penderitaan dijadikan penyebab manusia yang memiliki kehidupan yang berbeda-beda dengan yang lainnya dapat terhubung satu sama lain dalam garis takdir yang sama. Pemilihan bentuk plot menjadi aspek paling penting untuk memaparkan kompleksitas manusia dan penderitaan dalam penciptaan skenario.

Penulisan skenario film fiksi “Manungsa” dengan durasi 80 menit ini menceritakan tentang bagaimana setiap tokoh dengan latar belakang berbeda masuk ke dalam rantai penderitaan akibat sebuah kejadian di masa lalu, dan masing-masing memiliki caranya sendiri untuk menghadapinya. Dalam proses penulisannya, digunakan teori *multiplot* tipe *concentric plot* (alur terpusat) untuk memaparkan kompleksitas manusia dan penderitaan melalui beberapa tokoh utama yang memiliki alurnya masing-masing. Ada empat alur yang berdiri sendiri, dengan satu dari ketiga alur menjadi benang merah penghubung alur lainnya dalam cerita. Multiplot alur terpusat membebaskan penonton untuk menyusun kepingan-kepingan informasi dan teka-teki dari cerita berdasarkan apa yang didengar, dilihat, dan dirasakan penonton saat mengikuti setiap tokoh utamanya dan mendapatkan jawaban di akhir cerita.

Keberadaan tokoh utama Lina, Gendhis, Tanti, dan Gandhes yang berada pada settingnya masing-masing yang disajikan acak pada penciptaan skenario membawa penonton untuk terus mencari tahu siapa sebenarnya setiap tokoh yang ada pada masa yang berbeda, hingga akhirnya satu per satu rasa ingin tahu terjawab menjelang berakhirnya cerita, dan semua tokoh terhubung dalam satu benang merah yang sama karena sebuah kejadian di masa lalu.

Kata Kunci: Multiplot, Alur Terpusat, Skenario, Manusia

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penciptaan

Manusia sebagai makhluk hidup, merupakan makhluk yang dinamis dalam pengertian bahwa manusia dapat mengalami perubahan-perubahan. Menurut Thomas Aquinas: Manusia adalah suatu substansi yang komplit yang terdiri dari badan dan jiwa (Hadi, 1996: 33). Adanya jiwa pada manusia, yang mana oleh Drever (1960) dikemukakan bahwa pengertian jiwa itu adalah sebagai unsur kehidupan (*the principle of life*), dan oleh Ki Hadjar Dewantara dibatasi pada unsur kehidupan manusia, mengakibatkan manusia berkembang dan mengalami perubahan-perubahan, baik perubahan-perubahan dalam segi fisiologis maupun perubahan-perubahan dalam segi psikologis. Perubahan-perubahan yang dialami manusia merupakan dampak dari kekuatan yang ada di dalam manusia itu sendiri, yaitu kekuatan trisakti yang dimiliki jiwa; cipta, rasa, dan karsa. Ketiganya seperti sistem yang tidak dapat dipisahkan. Dalam gagasan Ir. Soekarno, mengenai manusia yang adalah 3S; Selaras, Serasi dan Seimbang antara cipta, rasa dan karsa agar dapat mencapai kemakmuran juga kebahagiaan. Ketika satu dari ketiga komponen rusak, atau ketiga komponen itu kacau, sistem yang mengantarkan manusia pada kebahagiaan akan hancur dan membawa manusia pada penderitaan; rasa sakit, kesedihan, kegelisahan dan ketakutan yang tak memiliki batas.

Penderitaan sebagai penghancur keseimbangan hidup manusia, menjadi penyebab utama kekacauan pada jiwa. Ketika jiwa manusia kacau, ibarat air, kondisi hati manusia akan seperti air yang keruh, dan pikiran manusia akan selalu menuju pada kerusakan; munculnya keinginan untuk balas dendam, perasaan dengki, kesedihan yang mendalam, ketakutan, rasa sakit dan segala hal yang meracuni kebahagiaan. Manusia akan saling membunuh dan menyakiti dengan sesamanya. Atau lebih parah dari itu, seseorang akan berusaha untuk membunuh dirinya sendiri agar dapat terlepas dari penderitaan, karena ketika jiwa seseorang sedang sakit dan diselimuti penderitaan, maka akal pikiran akan membawa seseorang itu pada satu penyelesaian yang buruk, yaitu kematian. Penderitaan adalah elemen dasar yang membentuk valensi negatif dari afektif fenomena.

Bangsa Indonesia yang kemerdekaannya baru berumur 74 tahun sejak Agustus tahun 1945 pernah mengalami penderitaan yang teramat panjang selama ratusan tahun karena jajahan VOC dan Jepang. Penderitaan yang muncul dirasakan rakyat secara massal dan menyeluruh. Setelah merdeka, tahun-tahun berikutnya menjadi kebebasan besar bagi bangsa Indonesia yang telah lepas dari penderitaan. Namun hal itu tidak menutup celah bagi penderitaan untuk datang lagi menyelimuti bangsa Indonesia, yang mana kali ini nasib menderita tidak lagi dirasakan secara menyeluruh, melainkan lebih pada kelompok-kelompok tertentu karena penyebab dari lahirnya penderitaan pasca kemerdekaan bukan lagi bangsa asing, melainkan bangsa Indonesia sendiri yang menciptakan penderitaan untuk bangsanya sendiri, terutama yang dirasakan rakyat etnis Tionghoa yang mendapat perlakuan rasisme yang bahkan berujung pada penjarahan, pembunuhan, pemerkosaan dan penganiayaan pada tahun 1998. Rasisme kerap terjadi ketika hal-hal yang menyebabkan kecemburuan, gesekan, dan konflik dalam masyarakat dianggap berasal dari sesuatu yang justru tak ada hubungannya: identitas rasial. Pada tragedi mengerikan yang menimpa kaum etnis Tionghoa pada tahun 1998 itu, yang paling banyak mengalami penderitaan—terlepas dari sebuah etnis, adalah perempuan. Bisa dikatakan, Mei tahun 1998 adalah sejarah hitam bagi perempuan di Indonesia melalui ratusan kasus pemerkosaan dan pelecehan seksual di berbagai daerah, terutama Jakarta, Medan, dan Surabaya. Rangkaian kerusuhan yang terjadi di bulan Mei tahun 1998 banyak memakan korban terutama perempuan. Pada data yang tercatat oleh Komisi Nasional Anti Kekerasan Pada Perempuan, disebutkan lebih dari 100 kasus pemerkosaan terjadi. Ratusan perempuan menjadi korban pelecehan, puluhan yang lain selain diperkosa, mereka juga dibunuh dan disiksa sangat kejam, dan yang paling kejam adalah: alat kelamin mereka dirusak. Sebagian korban diperkosa menggunakan benda keras dengan tanpa perasaan.

Skenario film “Manungsa” akan bercerita tentang fenomena penderitaan manusia yang saling terhubung tanpa batasan waktu, terutama melalui sosok perempuan. Sejarah kerusuhan besar yang terjadi di Indonesia sejak tahun 1980-1998; pelanggaran HAM, penembakan misterius, krisis ekonomi, kebrutalan terhadap perempuan, dan kondisi frustrasi dan kesehatan mental masyarakat modern akan menjadi pembentuk masalah eksternal yang dimiliki masing-masing tokoh utama dalam cerita. Lalu selanjutnya, konflik internal dibentuk dari



permasalahan yang ada di dalam diri para tokoh dan keluarganya. Pada tahun 1998 itulah, sebuah rantai penderitaan lahir menyelimuti setiap kehidupan tokoh utama dalam skenario film *Manungsa*, yang mana seseorang sembuh dari penderitaan, seseorang yang lain bertahan dengan penderitaan, dan seseorang yang lain lagi baru saja masuk ke dalam penderitaan, begitu seterusnya; seperti rantai yang tak pernah putus, penderitaan tidak akan pernah berhenti menghampiri kehidupan manusia. Cerita tentang rantai penderitaan dalam skenario film *Manungsa* akan dikemas dengan menggunakan pola atau struktur cerita bercabang, atau yang biasa dikenal dengan *multiplot*.

*Multiplot* adalah film yang menggunakan lebih dari dua *plot*, secara umum kisahnya disajikan secara simultan atau bergantian, atau ada juga yang *episodic*. Tiap *plot*nya memiliki hubungan cerita satu sama lain dan diikat oleh tema, lokasi, atau momen yang sama. *Multiplot* dengan bentuk *concentric plot* atau alur terpusat merupakan cerita yang memiliki beberapa *plot* yang berdiri sendiri, di mana pada akhirnya cerita semua tokoh yang terlibat dalam urutan yang terpisah menyatu di akhir cerita. Semuanya terhubung oleh satu kejadian yang terjadi di salah satu *plot* yang ada. Pemilihan alur terpusat dirasa paling pas untuk pemaparan kompleksitas rantai penderitaan dalam penulisan skenario film *Manungsa*.

## B. Ide Penciptaan

Terciptanya ide penulisan skenario ini berawal dari pengalaman pribadi di masa lalu. Rentetan masalah dan kejadian-kejadian di masa lampau mampu membantu menciptakan konflik-konflik di dalam cerita, juga pembangunan setiap karakternya. Salah satu hal dari pengalaman pribadi yang menjadi konsentrasi di sini adalah perasaan trauma dan siksaan akan penderitaan. Perihal trauma, terutama traumatik yang dialami seorang anak perempuan, respons perilaku yang diberikan oleh anak kecil yang tumbuh dengan rasa traumanya pada lingkungan sangat berbeda dengan respons anak kecil yang tumbuh dengan cinta dan kasih sayang. Seperti itu hasil pengamatan yang telah dilakukan selama beberapa tahun terakhir.

Kemudian perihal perasaan tersiksa akan penderitaan ini cukup kompleks. Hal yang mengejutkan muncul ketika pertama kali menyadari bahwa: penderitaan seperti medan magnet yang membuat individu satu dengan individu-individu lain

terhubung seperti rantai. Dua hal di atas hadir dari permasalahan yang ada di dalam keluarga dan hasil dari beberapa kesempatan berdiskusi dengan beberapa tokoh lintas disiplin terkait penderitaan dan manusia. Pada salah satu diskusi, satu kalimat dari salah satu tokoh publik ini menjadi pondasi dalam pembuatan karya: perempuan adalah representasi dari penderitaan. Pada kebanyakan kasus, dari masa ke masa, perempuan dan anak-anak adalah korban terbesar dari kekelaman, kekejian dan keputusasaan kehidupan di dunia; penderitaan.

Selanjutnya, ide datang dari gejolak di tahun 1998. Orang-orang tua selalu berbicara perihal krisis moneter dan kerusuhan-kerusuhan yang terjadi kala itu. Media-media menuliskan setiap kejadian yang terjadi pada masa itu dengan mengerikan. Bahkan seolah semuanya sepakat bahwa setelah 1965, 1998 merupakan tahun terjadinya sejarah hitam bagi perempuan di Indonesia. Rasa penasaran yang muncul mendorong penulis untuk melakukan beberapa riset melalui media internet dan mendengar cerita dari beberapa pihak tentang kondisi dan suasana Indonesia di tahun 1998. Dari semua kerusuhan, ada satu isu yang menarik perhatian; sebagian besar masyarakat Tionghoa yang tidak tahu menahu menjadi korban kebringasan, rumah-rumah dan toko-toko orang Tionghoa dirusak, laki-laki dipukuli tanpa alasan, dan wanita-wanita diperkosa, disiksa dan diperlakukan semena-mena dengan keji. Kengerian yang terjadi pada hari itu, meninggalkan bekas luka dan trauma untuk rakyat Tionghoa yang telah menjadi korban.

Dari beberapa hal di atas, kemudian dilakukan proses berpikir kreatif secara mendalam yang akhirnya melahirkan sebuah kesimpulan tentang rantai penderitaan dan lahirnya cerita “Manungsa”.

Skenario film fiksi Manungsa yang mana cerita akan ditulis dengan menggunakan pola multi *plot* dengan alur terpusat, cerita dibangun dengan 4 cerita yang berbeda yang berdiri sendiri namun saling terhubung karena suatu kejadian di masa lalu. Satu dari keempat cerita adalah cerita masa lalu dari salah satu tokoh yang ada. Sebagian *plot* akan berjalan dengan menggunakan pola waktu linier, sebagian lagi berjalan dengan pola waktu nonlinier. Perpaduan penggunaan dua pola waktu yang berbeda bertujuan untuk menciptakan sebuah ironi dalam cerita.

### **C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan**

Tujuan dari penciptaan skenario film fiksi “Manungsa” antara lain untuk:

1. Menciptakan skenario dengan elemen waktu dan karakter yang berdiri sendiri-sendiri dalam *plot*-nya masing-masing untuk mempresentasikan Pola Cerita Bercabang dengan bentuk *Concentric Plot* sebagai pembangun cerita.
2. Memberikan gambaran tentang betapa besarnya pengaruh orangtua bagi pertumbuhan dan perubahan mental seorang anak.
3. Menunjukkan bagaimana penderitaan adalah sebuah rantai yang tak akan pernah terputus dalam kehidupan manusia.

Manfaat skenario film fiksi “Manungsa” adalah:

1. Menjadi panduan cerita dalam pembuatan film.
2. Membawa pembaca untuk turut merasakan emosi dan pengalaman psikologis dari setiap tokoh yang ada di masing-masing *plot* secara subjektif.
3. Memberikan gambaran bahwa permasalahan mental atau psikologis yang dialami oleh seorang manusia tidak dapat diabaikan begitu saja. Sebab hal tersebut sangat menentukan bagaimana seorang individu menjalani hidup sendiri dan dalam masyarakat.
4. Memberikan gambaran terkait konteks peristiwa sejarah tahun 1998, budaya di Banyuwangi, sosial-politik Indonesia pada era Orde Baru.

#### **D. Tinjauan Karya**

Penciptaan sebuah karya baru tidak lepas dari pengaruh dari karya-karya yang sudah ada sebelumnya, termasuk dalam penciptaan skenario film fiksi “Manungsa” menggunakan tinjauan beberapa karya sebagai acuan dalam penyusunan alur cerita, pembangunan adegan, hingga pembuatan transisi antar*plot*. Berikut adalah beberapa film dan novel yang dijadikan referensi dalam penulisan skenario film fiksi “Manungsa”:

## 1. Babel



Gambar 1.1. Poster Film “Babel”

Judul : *Babel* | Tahun Rilis : 2006 | Durasi: 143 menit |  
 Sutradara : Alejandro Gonzalez Inarritu | Penulis Naskah:  
 Guillermo Arriaga

Pertama diceritakan tentang Keluarga Abdullah, sebuah keluarga muslim yang tinggal di tengah perbukitan padang gurun Maroko. Suatu hari, Abdullah membeli sebuah senjata yang didapatnya dengan menukarkan seekor kambing. Senjata itu kemudian diberikan pada kedua anaknya, Yussef dan Ahmed, untuk membunuh serigala yang mengganggu ketika mereka sedang menggembala kambing-kambing. Yussef dan Ahmed saling menunjukkan kemampuan menembak dengan senapan dan mengarahkannya ke target batu karang yang mereka incar. Sampai suatu waktu, mereka bertaruh seberapa jauh jarak jangkauan peluru dari senjata mereka. Yussef meminta Ahmed mengarahkan senapan ke sebuah bus yang sedang lewat, dan di luar dugaan mereka, bus berhenti, seorang turis di dalam bus tertembak. Dari sini, dimulailah kisah panjang dan tragis yang jauh dari bayangan mereka.

Terpisah jauh dari Yussef dan Ahmed, di saat yang bersamaan, Amelia (Adriana Barraza), pengasuh anak keturunan Meksiko yang mengadu nasib di San Diego, California. Saat menjaga dua anak yang ditinggalkan oleh orang tuanya, Richard dan Susan yang pergi berlibur, Amelia menerima telepon yang memintanya segera pulang ke Meksiko untuk menghadiri pernikahan putranya esok hari. Masalah datang saat Richard memberitahu bahwa mereka tidak bisa pulang ke Amerika Serikat karena sebuah insiden di tempat mereka berlibur. Di tengah kekalutan antara pernikahan putranya dan tugasnya menjaga anak asuhnya,

juga tak kunjung menemukan penggantinya, Amelia akhirnya memutuskan nekat membawa kedua anak yang diasuhnya menuju Meksiko dengan menumpang mobil keponakannya, Santiago.

Richard dan Susan mengalami musibah ketika mereka tengah berlibur ke Maroko untuk mengembalikan hubungan mereka yang tak lagi harmonis setelah kematian putra mereka, Sam. Richard berusaha meyakinkan Susan atas perbuatannya di masa lampau yang sampai saat ini tak kunjung dimaafkan oleh Susan. Dinginnya hubungan mereka diperparah dengan tragedi yang mengancam nyawa Susan saat sebuah peluru yang tak diketahui asalnya menembus bahu Susan.

Sementara di benua timur, di Jepang, Chieko Wataya, seorang gadis remaja tengah bermain voli, ditemani ayahnya, Yasujiro yang menonton dari stage penonton. Yasujiro sangat berhati-hati menghadapi Chieko yang pemberontak dan sensitif, selain juga harus memahami keterbatasan Chieko yang bisu dan tuli sejak kecil dan kematian tragis ibunya. Chieko juga menghadapi masalah 'keperawanan' yang membuatnya bertingkah dan merasa dikucilkan oleh teman-temannya.

Empat kehidupan di tiga benua, orang-orang asing yang terpisahkan jarak dan waktu, perbedaan budaya, tradisi, kelas sosial, dan pandangan hidup, namun mereka menghadapi satu hal yang membuat mereka sehati. Mereka terisolir karena ketidakmampuan berkomunikasi dengan baik satu sama lain, meski pada akhirnya ada satu titik temu yang saling menyatukan mereka.

Penuturan cerita dilakukan dengan paralel, pola *concentric plot*, di mana cerita satu per satu disajikan sebagian demi sebagian dan berselingan antara bagian cerita satu dengan bagian cerita yang lain yang pada akhir cerita semuanya berpusat pada satu kasus utama yang menghubungkan semua *plot* berkumpul pada satu titik. Transisi yang digunakan untuk berpindah dari cerita ke cerita adalah sebuah adegan dengan emosi dan ketegangan yang sama, misalnya seperti adegan di mana saat Yussef dan Ahmed sedang sibuk dengan keramaian kambing-kambingnya, tiba-tiba langsung masuk ke adegan keramaian di pasar tempat Richard dan Susan berlibur. Cerita pun berpindah dari Yussef dan Ahmed, menuju Richard dan Susan. Penerapan transisi perpindahan dari cerita satu ke cerita lain film Babel inilah yang akan diterapkan juga dalam penulisan skenario film Manungsa.

## 2. Amores Perros



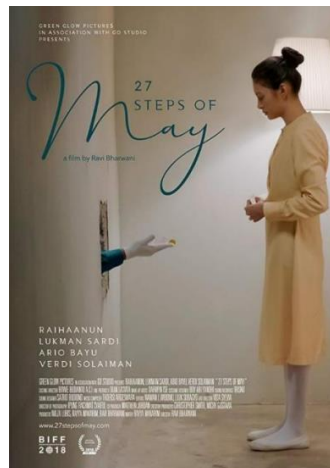
Gambar 1.2. Poster Film “Amores Perros”

Judul : *Amores Perros* | Tahun Rilis : 2000 | Durasi: 153  
 menit | Sutradara : Alejandro Gonzalez Inarritu | Penulis  
 Naskah: Guillermo Arriaga

*Amores Perros* adalah film *thriller-drama* Meksiko yang garis besar filmnya berisi tentang sebuah kecelakaan mobil yang mengerikan menghubungkan tiga cerita, masing-masing melibatkan karakter yang berurusan dengan kehilangan, penyesalan, dan kenyataan hidup yang keras; semua atas nama cinta.

Yang menjadi tinjauan dalam film *Amores Perros* ini adalah penciptaan satu titik waktu yang menjadi penghubung dari semua cerita yang ada. Akan ada adegan di mana setiap tokoh dari *plot* yang berdiri bertemu di satu ruang waktu yang sama pada penulisan skenario film Manungsa.

### 3. 27 Steps Of May



Gambar 1.3. Poster Film “27 Steps Of May”

Judul: 27 Steps Of May | Tahun Rilis: 2018 | Durasi: 112  
menit | Sutradara: Ravi L. Bharwani | Penulis Naskah: Rayya  
Makarim

Tahun 1998 tercatat sebagai peristiwa yang menjadi lembar hitam sejarah Indonesia karena banyak kerusuhan yang diikuti pelecehan seksual dan pemerkosaan terjadi di mana-mana dan masih meninggalkan rentetan teka-teki hingga hari ini. 27 Steps of May mengisahkan kehidupan traumatik seorang korban pemerkosaan dari tragedi tersebut, May.

May adalah gadis SMP ceria yang tinggal berdua bersama ayahnya. Suatu malam, ia menghabiskan waktu untuk bermain di pasar malam sendirian sepulang dari sekolah. Dalam perjalanan pulang ke rumah, beberapa lelaki menghadangnya dan membawanya ke sebuah rumah kosong untuk diperkosa. May sudah mengerahkan tenaga sepenuhnya untuk melawan, tapi May tetap kalah dan menjadi korban dari nafsu sekelompok pria bengis tersebut.

Tragedi tersebut merenggut hidup May seutuhnya dan membuat May berubah menjadi pribadi yang takut dengan kehidupan di luar rumah, May tidak pernah meninggalkan rumah sedikitpun dan tidak mau berbicara pada siapa pun termasuk ayahnya sendiri. Dampak traumatik May diceritakan 8 tahun setelah tragedi tersebut terjadi, di mana selama 8 tahun tersebut untuk menjaga dirinya tetap menjalani hidup May terus-menerus melakukan hal yang sama setiap hari tanpa perubahan, tanpa bicara, dan dilakukan dalam satu *setting* lokasi yang sama yaitu di dalam rumah.



Pada perubahan karakter May dan cara ia menjalani hari-hari setelah tragedi menjadi acuan pembentukan karakter salah satu tokoh dalam penulisan skenario film “Manungsa”.

#### 4. Novel Pintu Terlarang



Gambar 1.4. Cover Novel “Pintu Terlarang”

Judul: Pintu Terlarang | Penulis: Sekar Ayu Asmara

Bukan hanya film yang menjadi rujukan konsep penulisan skenario film Manungsa, tapi bentuk penceritaan dalam novel yang ditulis Sekar Ayu Asmara yang rilis pada tahun 2004 ini juga menjadi referensi karya, novel ini berjudul Pintu Terlarang. Dalam novel Pintu Terlarang, Sekar menyuguhkan kisah thriller yang membuat pembaca penasaran. Cerita pertama yang disuguhkan mampu mengajak pembaca menahan napas ketika membaca kisah pilu seorang anak yang disiksa oleh kedua orang tuanya. Pada bab berikutnya, pembaca diajak melihat kehidupan seorang seniman patung bernama Gambir yang memiliki istri bernama Taldya, seorang wanita perfeksionis yang memiliki tiga jurus mencapai kualitas hidup terbaik: *perfection, perfection, and perfection*.

Taldya adalah seorang istri yang sangat mencintai suaminya dan sangat berpengaruh dalam karier Gambir. Di balik itu semua, ternyata Taldya menyimpan sebuah pengkhianatan, kebohongan, dan misteri. Di studio milik Gambir, ada sebuah pintu yang tidak boleh dibuka siapa pun, termasuk Gambir. Hanya Taldya yang mengetahui isinya dan sekaligus memiliki kunci pintunya. Kunci itu selalu ia gantungkan di leher sebagai kalung.

Lalu, ada juga bab-bab yang menceritakan seorang jurnalis wanita bernama Ranti yang terobsesi untuk mengungkap cerita seorang anak korban penganiayaan orang tuanya. Anak itu kini berada di sebuah rumah sakit jiwa. Awalnya, novel ini terkesan memiliki tiga cerita berbeda yang masing-masing memiliki tokohnya sendiri-sendiri (anak korban penyiksaan, Gambir dan Taldya,

serta Ranti). Namun, lambat laun, pembaca akan mengetahui bahwa ketiga cerita yang berbeda itu ternyata saling berhubungan, dan Gambir adalah anak korban penyiksaan itu. Semuanya terungkap jelas di akhir cerita.

Penyajian teka-teki atau misteri yang ada dalam novel Pintu Terlarang lah yang menjadi kiblat awal lahirnya cerita dalam skenario film Manungsa. Ketika kita membaca novel Pintu Terlarang, jika kita langsung membuka halaman paling akhir novelnya, maka sudahlah: semuanya terbongkar bahwa Gambir dan Talyda sebenarnya tak pernah ada, mereka hanya tokoh delusi dari karakter “Aku”. Bahwa tokoh “aku” adalah anak kecil yang menjadi korban kekerasan orangtua dan seorang yang menjadi objek penelitian dari wanita jurnalis, Ranti. Itulah hubungan atau kebenaran yang ada dari setiap cerita dalam novel Pintu Terlarang, semua misteri akan terjawab di akhir saat karakter aku bermonolog mengenai kondisinya.

Begitupun ending dari skenario film Manungsa ini nantinya akan ditutup dengan kebenaran bahwa anak kecil yang mengalami dua kejadian pembunuhan dalam hidupnya adalah masa lalu dari salah satu tokoh utama. Semua pecahan dari keping-keping cerita akan tersusun dengan sempurna di akhir.

