

**PENCIPTAAN SKENARIO FILM  
RUMAH ALANG-ALANG  
TERINSPIRASI DARI KASUS KEJIWAAN  
DALAM LATAR MASYARAKAT TRADISI JAMBI**

**Skripsi  
Untuk memenuhi salah satu syarat  
Mencapai derajat Sarjana S-1**

**Program Studi Seni Teater  
Jurusan Teater**



**Disusun Oleh  
Marya Yulita Sari  
NIM 0410 465 014**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2009**

**PENCIPTAAN SKENARIO FILM  
RUMAH ALANG-ALANG  
TERINSPIRASI DARI KASUS KEJIWAAN  
DALAM LATAR MASYARAKAT TRADISI JAMBI**

**Skripsi  
Untuk memenuhi salah satu syarat  
Mencapai derajat Sarjana S-1**

**Program Studi Seni Teater  
Jurusan Teater**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	2803 / H / S / 09
KLAS	
TERIMA	20 - 04 - 2009
	TTC



**Disusun Oleh  
Marya Yulita Sari  
NIM 0410 465 014**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2009**

# SKRIPSI

## PENCIPTAAN SKENARIO FILM *RUMAH ALANG-ALANG* TERINSPIRASI DARI KASUS KEJIWAAN DALAM LATAR MASYARAKAT TRADISI JAMBI

Oleh  
**Marya Yulita Sari**  
0410 465 014

Telah diajukan di depan Tim Penguji  
Pada tanggal 30 Januari 2009  
Dinyatakan telah memenuhi syarat

### Susunan Tim Penguji

Ketua Tim Penguji



J. Catur Wibono, M.Sn

Penguji Ahli



Drs. Chairul Anwar, M.Hum

Pembimbing Utama



Drs. Koes Yuliadi, M.Hum

Anggota



Drs. Sumpeno, M.Sn.

Pembimbing Pendamping

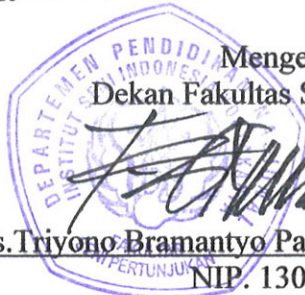


Nanang Arizona, S.Sn

Yogyakarta, .....2009

Mengetahui :

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan



Prof. Drs. Triyono Bramantyo Pamudjo Santoso, M.Ed. Ph.D  
NIP. 130 909 903



*Ndak endak retak.....  
ndakan bayang bepulang awang  
serupo jasad di kubangan  
(iya)*



*KARYA TUGAS AKHIR PENULIS PERSEMBAHKAN UNTUK:*

*Ayahanda Rs. Rachman dan Ibunda Sumatri tercinta*

*Nenek Nursia dan abah*

*Almarhum Nyai Siti Khadijah*

*Abang Ardiyansyah*

*Adikku satria dan Fitriyana*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunianya yang telah dilimpahkan selama ini. Alhamdulillah. Berkat dukungan dan doa keluarga dan teman-teman skenario dan film *Rumah Alang-Alang* dapat di selesaikan dengan baik.

Penciptaan skenario ini tentu akan menjadi pengalaman penulis dalam menerapkan keilmuan yang telah dipelajarinya selama menjadi mahasiswa ISI (Institut Seni Indonesia) Yogyakarta. Skenario *Rumah Alang-Alang* ini juga diharapkan menjadi pijakan awal Penulis untuk terus berkarya dalam bidang penulisan skenario dan besar keinginan skenario *Rumah Alang-Alang* akan di produksi kembali di Jambi ,untuk itulah perlunya dukungan dari semua pihak yang terlibat dalam proses penggarapan sebelumnya. Penulis menghanturkan rasa hormat dan terima kasih kepada pihak-pihak yang secara langsung dan tidak langsung mendukung terciptanya Tugas Akhir ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bpk J. Catur Wibono,M. Sn, selaku ketua Jurusan Teater sekaligus tim penguji
2. Bpk Drs. Chairul Anwar,M.Hum, selaku dosen penguji ahli
3. Bpk Drs. Koes Yuliadi,M.Hum, selaku dosen pembimbing utama dan anggota penguji.
4. Bpk Nanang Arizona,S.Sn, selaku dosen pendamping dan anggota penguji
5. Keluarga di Jambi yang sangat mendukung dalam shooting film *Rumah Alang-Alang* ini.

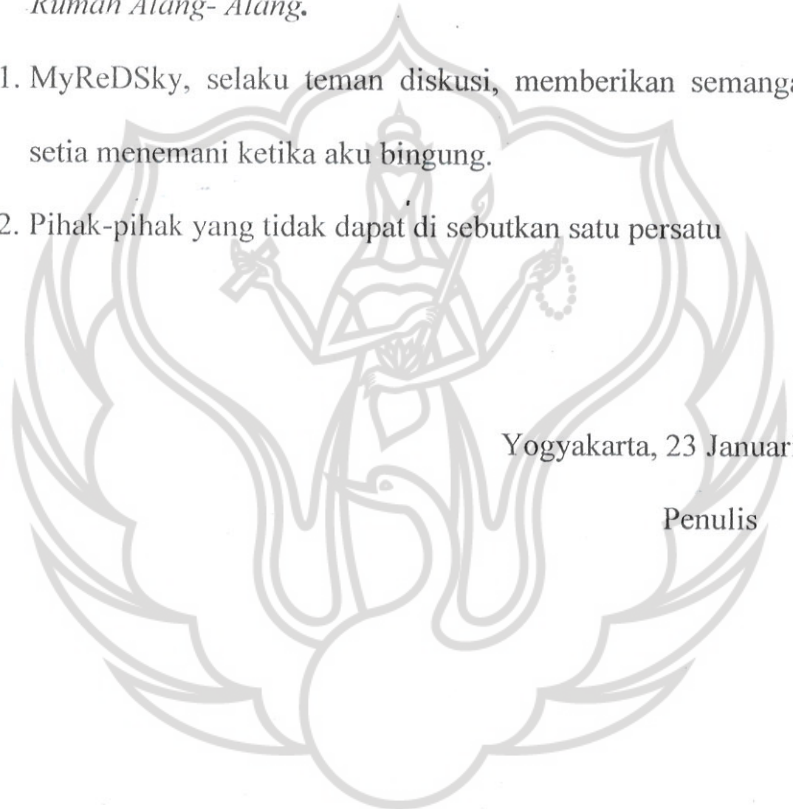
6. Masyarakat perkampungan Sebrang kota Jambi, atas partisipasinya dalam pengumpulan data.
7. Keluarga besar Datuk Ning izi atas partisipasinya dalam meminjaman kostum dan informasi
8. Keluarga besar Sirun atas kesediaannya memberikan informasi penderita Skizoprenia.
9. Mas wisnu selaku DOP dan Cameraman, teman diskusi yang selalu setia dan memberikan solusi ketika aku bingung menjadi sutradara
10. Cak Ganesh selaku teman diskusi dalam penciptaan skenario film *Rumah Alang-Alang*
11. Mas Ali As`ad, Umi, Bang Ucok, Cika, Elang, Turah, santy, bang Jamal, Tubi dan Pak D Johan selaku pemain pada film *Rumah Alang-Alang*
12. Masyarakat dan anak-anak Imogiri, selaku pemain dan pendukung kegiatan shooting *Rumah Alang-Alang*.
13. Rumah Panggung dan Masyarakat Nitiprayan yang telah memberikan izin pengambilan gambar.
14. Bang Adit dan teman-teman Etnomusikologi selaku pemusik
15. Ujang, Eko, Crisna, Weni, Rio, Jibna, Indra, Ine, Tio, Nani, Santy, mamok dll yang sudah bekerja keras mempersiapkan pra produksi sampai produksi
16. A` Dhani “ *brain* “, bang Bureg, mas Rendra yang memberikan semangat dan teman diskusi selama persiapan shooting.
17. Teman-teman AIR, Seni Teku dan SAC, yang telah mendukung

kegiatan shooting.

18. Teman-teman angkatan 2004 ( sawung dupat) dan teman-teman mahasiswa teater ISI atas support dan waktunya.
19. Staf, Dosen Jurusan Teater ISI Yogyakarta yang membantu dalam perijinan penggunaan fasilitas.
20. Teman-teman Jurusan Etnomusikologi, Musik, Tari, Media rekam, Diskom yang telah membantu dalam penciptaan film *Rumah Alang- Alang*.
21. MyReDSky, selaku teman diskusi, memberikan semangat dan setia menemani ketika aku bingung.
22. Pihak-pihak yang tidak dapat di sebutkan satu persatu

Yogyakarta, 23 Januari 2009

Penulis





## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman pengesahan.....	ii
Halaman Persembahan.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Daftar Isi.....	viii
Pernyataan .....	x
Abstraksi.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	I
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	5
C. Tujuan Penciptaan.....	5
D. Tinjauan Pustaka.....	6
E. Metode Penciptaan.....	15
F. Sistematika Penulisan.....	17
BAB II TINJAUAN UMUM MASYARAKAT TRADISI JAMBI DAN KONSEP PENCIPTAAN.....	19
A. Latar Belakang Penciptaan	
Skenario <i>Rumah Alang-Alang</i> .....	19
I. Masyarakat Tradisi Perkampungan Sebrang Kota Jambi.....	19

2.Masyarakat Suku Kubu (Anak Rimba).....	21
3. Bahasa.....	24
4.Mitos Pada Masyarakat Tradisi Jambi Dan Kaitanya Pada Skizoprenia.....	25
B. Skizoprenia Sebagai Ide Penciptaan Skenario <i>Rumah Alang Alang</i> .....	29
C. Konsep Penciptaan.....	32
D. Orentasi Dramatik.....	34
E. Orentasi Audio & Visual.....	40
<b>BAB III PROSES KREATIF PENCIPTAAN SKENARIO FILM</b>	
<i>RUMAH ALANG-ALANG</i> .....	42
A. Sumber bahan penciptaan Skenario Film <i>Rumah Alang-Alang</i> .....	42
1. Observasi Objek.....	44
2. Data Informan.....	48
B. Perencanaan Struktur Penciptaan Skenario Film <i>Rumah Alang-Alang</i> .....	49
1. Tema cerita.....	49
2. Dasar cerita.....	50
3. Isi cerita.....	53
4. Pembentukan Karakter Pada proses Penciptaan Skenario Film <i>Rumah Alang-Alang</i> .....	55
5. Proses Penciptaan Setting.....	64
C. Hasil Penciptaan Skenario Film <i>Rumah Alang-Alang</i> .....	69
<b>BAB IV.KESIMPULAN</b> .....	116

Saran.....	117
Daftar Pustaka.....	119
Website.....	120
Lampiran.....	121



## PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa penulisan ini berdasarkan data dan observasi yang telah dilakukan sebelumnya. Penulis juga menggunakan kutipan langsung atau tidak langsung dari beberapa teori yang di pakai sebagai pendukung penciptaan dengan format catatan kaki. Penulis juga melampirkan beberapa foto sebagai bahan observasi dan penciptaan. Demikian surat ini di buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 23 Januari 2009



## ABSTRAKSI

Penciptaan skenario *Rumah Alang-Alang* merupakan kegelisahan penulis ketika melihat kasus penderita skizoprenia di tengah masyarakat tradisi Sebrang Kota Jambi. Skenario ini diciptakan dengan tujuan memberikan pemahaman terhadap skizoprenia yang selama ini dipandang masyarakat tradisi Jambi sebagai orang gila atau orang yang berperilaku abnormal. Pada penciptaan skenario *Rumah Alang-Alang* penulis melakukan metode penelitian dengan cara observasi, teknik dokumentasi, metode inkubasi, dan metode manifestasi. Sebagaimana teori metode etnografi yang dikemukakan oleh Sprandley mengenai langkah-langkah mengumpulkan data yang menjadi rujukan dalam metode penciptaan yang telah dilakukan sebelumnya dengan cara mengambil rujukan lalu membandingkannya dengan penelitian terdahulu sehingga pada tahapan selanjutnya data diolah sebagai bahan penciptaan dan penulis menjadikan data tersebut acuan serta diperkuat oleh landasan teori penciptaan.



# BAB I

## PENDAHULUAN



### A. Latar Belakang Penciptaan

Dunia perfilman di Indonesia semakin berkembang pesat. Hal ini terbukti dengan banyaknya film-film berdurasi pendek yang diproduksi oleh sineas-sineas muda yang masih dalam taraf belajar memproduksi sebuah film dan mengikut sertakannya dalam Festival *Indie Film* Indonesia. Film-film itu yang kemudian memotori perkembangan film di Indonesia. Pertimbangannya, tema yang di angkat tidak jauh dari kehidupan keseharian yang dikemas dalam bentuk sederhana. Sebagian pengarang mengambil tema percintaan di kalangan remaja yang menggambarkan sisi pergaulan bebas atau perilaku remaja di tengah kehidupan kota metropolitan. Tema percintaan itu digambarkan dalam adegan sepasang kekasih saat memperjuangkan cintanya sehingga mampu menarik simpati penonton.

Di Indonesia, film-film yang masuk *box office* semakin banyak ditayangkan di stasiun televisi. Sebagian besar film-film tersebut sekedar menjadi hiburan. Penonton hanya membawa kesan akhir dari cerita sebuah film dengan rasa kagumnya saja. Film yang menarik tidak sekedar menampilkan estetika gambar tapi makna dari gambar itu mampu menunjukkan kualitas sebuah film. Kualitas ini tergantung pada ide dan kreatifitas dalam menciptakan skenario. Kecenderungan film-film Asia maupun Hollywood menjadi rujukan dalam penciptaan skenario film oleh sineas-sineas di Indonesia. Ini terlihat ketika film-film tersebut memiliki plot yang sama dengan film produksi Asia dan Hollywood.

Penciptaan skenario film di sini menjadi amat penting karena film yang baik berawal dari rancangan skenario. Skenario memuat elemen-elemen sebuah film, yaitu

konsep visual, montase, karakteristik, pengadegan, dialog, dan tata artistik. Seperti yang dijelaskan oleh seorang pengamat film Indonesia, Salim Said yang pernah menuliskan berbagai hal yang disebutnya sebagai kelemahan dari proses penciptaan skenario :

Di samping cerita, skenario juga masih merupakan titik lemah film Indonesia pada umumnya. Kelemahan ini bersumber pada kurangnya keterampilan merumuskan plot dan orkestrasi pelaku dalam menyelesaikan konflik. Semua ini tentu disebabkan oleh miskinnya imajinasi para penulis skenario, di samping banyaknya tabu (tak semua bebas diceritakan) dalam masyarakat kita. Secara umum dapat disimpulkan: para penulis skenario kita masih kurang terampil memperlihatkan dengan persis apa yang dikerjakan para pelakunya<sup>1</sup>.

Kita dapat melihat sebagian film-film Indonesia kurang berhasil. Bisa dikatakan sekedar mencari pamor, menampilkan estetika gambar yang berlebihan, tidak ada perhitungan bahasa yang akan disampaikan dan lebih menekankan pada unsur filosofi yang kurang sesuai diucapkan oleh tokoh-tokohnya. Hal lain yang perlu diperhatikan, peran sutradara juga penting dalam menafsirkan sebuah skenario sehingga menjadikannya proses kolaboratif yang baik.

Sebuah skenario film merupakan karya seni yang menjadi media komunikasi. Oleh sebab itu, skenario film perlu pertimbangan tema, cerita, dan tokoh secara audiovisual yang berisi pesan eksplisit maupun implisit secara dramatik sehingga mengandung nilai-nilai moral dan tradisi suatu bangsa yang bisa di terima oleh masyarakat.

Keterbatasan kreatifitas dalam menciptakan skenario film bisa mengakibatkan kualitas sebuah film rendah. Film yang berkualitas tentu memiliki nilai jual yang

---

<sup>1</sup> Seno Gumira Ajidarma, "Layar kata : Menengok 20 skenario pemenang citra Festival film Indonesia 1973-1992", (Jakarta : Yayasan Bentang Budaya, 2000), hlm.3

tinggi. Tingkat kebutuhan sebagian masyarakat di Indonesia terhadap film diperhitungkan meningkat meskipun sumber pendapatannya rendah untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Misalnya ketidakmampuan masyarakat marginal membeli VCD yang asli. Hal ini menjadi pemicu pembajakan film di Indonesia semakin tinggi.

Permasalahan lain yang terjadi, sebagian besar film di Indonesia yang ditayangkan di media elektronik kurang memperhitungkan kualitas, lebih mempertunjukkan gaya yang di adopsi dari luar negeri sehingga hampir melupakan nilai-nilai tradisi. Misalnya salah satu film berjudul *Tali Pocong Perawan*. Padahal, masih banyak nilai-nilai budaya di Indonesia yang belum di eksplorasi dan bisa dijadikan sumber penciptaan dan kajian budaya pada penciptaan skenario.

Dalam hal ini, pengarang mencoba mengangkat nilai-nilai tradisi dan kebudayaan di salah satu daerah di Indonesia, khususnya di perkampungan Sebrang kota Jambi dan mentransformasikannya melalui aspek psikologi abnormal. Hal yang menyangkut cara masyarakat tradisi Jambi memandang kasus kejiwaan pada penderita skizoprenia. Permasalahan skizoprenia yang terjadi di masyarakat tradisi Jambi ini menjadi latar tempat penciptaan skenario.

Penciptaan skenario yang akan di beri judul *Rumah Alang-Alang* ini mencoba mengungkapkan bagaimana masyarakat di sebuah perkampungan Sebrang kota Jambi menanggapi kasus penderita skizoprenia dan menjustificasinya sebagai orang gila dengan prilaku abnormal yang dikaitkan pada kepercayaan kuno, bahwa masih ada kekuatan magis yang melatarbelakanginya sehingga muncul berbagai pernyataan masyarakat yang mengatakan penyakit skizoprenia itu adalah kesawanan, kesurupan, atau di ganggu makhluk halus.

Menurut kasus medis, skizoprenia muncul diakibatkan karena gangguan-gangguan pikir yang membingungkan, sedangkan pada kasus lain dapat dilihat



prilaku penderita skizoprenia dalam kesehariannya. Misalnya kasus penderita skizoprenia yang terdapat pada masyarakat tradisi Jambi yang disebut sebagai orang gila, orang tidak normal dan orang kerasukan. Susan Holen-Hoeksema seorang ahli psikopatologi menjelaskan tentang penderita skizoprenia sebagai berikut.

Penderita *schizophrenia* pada suatu saat berpikir dan berkomunikasi dengan sangat jelas, memiliki pandangan yang tepat atas realita, dan terkadang berperilaku normal dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat lain, pemikiran dan kata-kata mereka terbalik-balik, mereka kehilangan sentuhan (touch) dengan realita, dan mereka tidak mampu memelihara diri mereka sendiri, bahkan dalam banyak cara yang mendasar.<sup>2</sup>

Banyak orang berpendapat tentang skizoprenia, banyak pula pengarang yang mentransformasikan kasus tersebut kedalam penciptaan skenario. Misalnya sebuah film *A Beautiful Mind* yang disutradarai Hollywood Ron Howard mampu membeberkan kisah hidup penderita Skizoprenia John Forbes Nash Jr, peraih hadiah Nobel bidang Ekonomi pada tahun 1994. Film yang sukses di bintanginya Russell Crowe ini mampu mengundang simpati, namun di Indonesia Penderita Skizoprenia masih kurang mendapat tempat. Menurut psikolog Prof. Dr. Dadang Hawari, jumlah penderita skizoprenia di Indonesia adalah tiga sampai lima per 1000 penduduk. Mayoritas penderita berada di kota besar. Ini terkait dengan tingginya stress yang muncul di daerah perkotaan. Selain karena faktor genetik, penyakit otak ini juga muncul akibat tekanan tinggi disekelilingnya, sehingga sanggup merusak dan menghancurkan emosi penderitanya<sup>3</sup>.

Pendapat lain menyatakan penyakit tersebut hanya bermukim di kawasan kota yang padat akan kompleksitas permasalahan kebutuhan hidup saja. Padahal penyakit ini bisa muncul di daerah terpencil, contohnya di perkampungan masyarakat Sebrang

---

<sup>2</sup> Susan Holen-Hoeksema, *op.cit*, hlm. 4-5

<sup>3</sup> Prof. Dr Dadang Hawari, Hand out “ Menelusuri Jalan Pikiran Schizoprenia”, Jakarta, 2001, hlm.2

kota Jambi. Skizoprenia yang muncul pada penderita karena dipicu oleh faktor genetik dan lingkungan sosial. Jika masyarakat tersebut mendukung tindakan a-sosial seseorang penderita skizoprenia tersebut maka akan berdampak lain, penderita tersebut menjadi pribadi yang tertutup.

Penciptaan skenario *Rumah Alang-Alang* ini di tulis berdasarkan pengalaman personal dan penelitian terlebih dahulu. Pengumpulan data dari hasil penelitian yang telah di lakukan sebelumnya di perkampungan kota Sebrang Jambi dapat membuktikan berbagai data faktual yang kemudian di transformasi lagi pada kasus masyarakat tradisi di sebuah wilayah perkampungan kota Jambi dengan melihat secara langsung fenomena yang dialami seorang penderita skizoprenia di tempat tersebut. Mengingat kasus yang menjadi pengalaman pengarang pada asal wilayah dia tinggal dan sebuah kasus sosial yang terjadi pada masyarakat tersebut ketika memandang lain kasus kejiwaan khususnya skizoprenia serta mengkaitkannya pada wilayah mistik. Untuk itu, permasalahan ini menarik untuk diangkat sebagai suatu tema penciptaan skenario, bersamaan itu penciptaan skenario *Rumah Alang-Alang* akan mengambil latar belakang cerita sesuai dengan riset yang telah dilakukan.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Bagaimana proses kreatif penciptaan skenario *Rumah Alang-Alang* yang terinspirasi dari kasus penderita skizoprenia di masyarakat tradisi Jambi ?.

## **C. Tujuan Penciptaan**

Memperkenalkan permasalahan penderita skizoprenia pada masyarakat tradisi Jambi dalam bentuk penciptaan skenario film.

#### D. Tinjauan Pustaka

Dalam proses penciptaan skenario *Rumah Alang-Alang*, pengarang membutuhkan bahan sebagai acuan.

##### 1. Penciptaan terdahulu

Penciptaan terdahulu pada proses penciptaan skenario Film *Rumah Alang-Alang* berawal ketika ada kasus sosial yang terjadi di tengah perkampungan masyarakat tradisi Jambi. Sebagian masyarakat perkampungan tradisi Jambi yang saat itu masih memegang adat istiadat sangat percaya pada hal-hal gaib di luar kesadaran manusia. Mereka percaya permasalahan yang terjadi di sekitar lingkungannya karena dampak buruk yang menyerang salah satu warganya, misalnya kasus penderita skizoprenia yang dianggap sebagian masyarakat tersebut sebagai *orang tidak waras* disebabkan karena dia berada pada tempat yang dianggap terlarang oleh sebagian masyarakat perkampungan, misalnya mandi di sungai yang dianggap masyarakat tradisi Sebrang kota Jambi ada penunggunya atau *dihuni makhluk halus*. Sebelumnya sangat jarang terdengar skizoprenia berada di pelosok daerah, walaupun skizoprenia terjadi di tempat itu, tentu mereka lebih menyebutnya sebagai kegilaan atau perilaku tidak normal.

Sebagaimana yang biasa dilihat dan diamati sebelumnya penderita skizoprenia banyak terdapat di kota besar. Sering di temui kasus skizoprenia yang kemudian digambarkan ke dalam sebuah film yang lebih mempertunjukkan tampilan fisik tokoh, perilaku tokoh skizoprenia dan latar belakang penyebab skizoprenia.

Berbagai film psikologi abnormal yang bertemakan skizoprenia, salah satunya film *A Beautiful Mind* sebagai bahan perbandingan latar tempat dan

pola pikir masyarakatnya. Film ini menggambarkan perjalanan hidup penderita *schizophrenia* John Forbes Nash Jr., peraih hadiah Nobel bidang Ekonomi tahun 1994. Film tentang skizoprenia menjadi inspirasi dalam penciptaan skenario *Rumah Alang-Alang*. Banyak cerita yang mengulas tentang skizoprenia, ini juga di temui di beberapa sumber bacaan yang memotivasi proses penciptaan skenario, diantaranya novel tentang skizoprenia dengan latar belakang peristiwa yang berbeda antara masyarakat tradisi Jawa dengan masyarakat perkotaan di New York yang terdapat pada novel *Memoar seorang Skizoprenia* karya Satira Isvandiary dengan *The Voices of Demons* karya Lorry Schiller & Amanda Bennett.

Sebagaimana pengalaman hidup seseorang yang pernah dituliskan atau dibicarakan kepada orang lain, tentunya menjadi catatan perjalanan hidup yang berharga. Berdasarkan ingatan, proses penciptaan skenario ini melalui riset dan penggunaan data tertulis yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu.

Pengumpulan data tertulis tentang “Masyarakat Tradisi Jambi dan Suku Anak dalam”, yang di susun oleh RS. H. Abdullah yayasan Tanah Pilih Jambi, 1995. Hand out karya beliau sebagai bahan pendukung penulisan untuk lebih memahami sistem kemasyarakatan tradisi Jambi. Drs. H Mailoeddin And. Wawang Rismawan dan Zaiyadi “ Pelajaran Budaya Daerah Jambi Seri Permainan Anak-Anak” Pt. Rakyan Putra, Jambi, (1994). Menjelaskan dalam bukunya tentang salah satu permainan tradisional anak-anak di Jambi yaitu permainan *Mak Udin-Udin* yang dipakai bahan acuan dalam penciptaan Skenario *Rumah Alang-Alang*.

## 2. Landasan Teori Penciptaan Skenario

Dalam proses penciptaan skenario hal-hal yang perlu diperhatikan adalah menggagas sebuah cerita yang diinginkan. Pengarang mengawali dengan membuat kerangka cerita yang berisikan tema, dasar cerita dan isi cerita. Hal ini tentu berhubungan dengan pemahaman teori penciptaan dan makna dari elemen-elemen yang membangun sebuah skenario.

Menurut teori H. Misbach Yusa Biran dalam bukunya “*Teknik Menulis Skenario Film Cerita*”, skenario adalah disain penyampaian cerita atau gagasan dengan media film. Istilah skenario dipahami sebagai rancangan atau desain lika-liku cerita. Skenario atau *Scenario* yang berawal dari kata *Sence* atau *Screenplay* adalah disain penuturan dengan bahasa film. Bahasa film yang berarti berhubungan dengan media film dari ide cerita yang ingin disampaikan. Media film tersebut meliputi audio dan visual. Lewis Herman menyatakan :

Skenario film adalah komposisi tertulis yang dirancang sebagai semacam diagram kerja bagi sutradara film. Skenario ini yang menjadi dasar pemotretan sekwen-sekwen gambar. Ketika disambung-sambung, sekwen-sekwen ini akan menjadi sebuah film yang selesai, setelah efek suara dan latar musik yang cocok dibubuhkan<sup>4</sup>.

Berdasarkan analisis bentuk-bentuk penulisan skenario, dalam teori Seno Gumira Ajidarma, digolongkan empat teori :

### 1. Struktur Tiga Babak

Cara menulis skenario yang berkembang di Hollywood. Mementingkan keterikatan penonton pada jalan cerita, tanpa membebaninya. Merupakan cara bertutur yang dianggap klasik, di mana cerita menuju ke suatu klimaks, lewat Struktur Tiga Babak.

---

<sup>4</sup> Seno Gumira Ajidarma, “*Layar kata : Menengok 20 skenario pemenang citra Festival film Indonesia 1973-1992*”, (Jakarta : Yayasan Bentang Budaya, 2000), hlm.9

## 2. Mozaik

Dalam kategori penulisan ini, skenario disusun tanpa usaha memanipulasi penonton agar terus-menerus terpicat skenario dengan bentuk kategori mozaik lebih berfungsi menampung gagasan pembuatnya, tanpa memperhitungkan reaksi penonton seperti dalam resep film-film Hollywood. Banyak adegan yang hubungannya tidak runut, bahkan bisa tidak ada hubungannya, seperti mozaik. Contoh diambil dari empat karya Francois Truffaut.

## 3. Garis Lurus

Plot pada film yang merupakan garis lurus, tunggal nada, dan monoton, di mana penonton hanya mendapatkan pikiran-pikiran berdasarkan percakapan tokoh-tokohnya, dari awal sampai akhir hampir tanpa aktivitas fisik sama sekali.

## 4. Eliptis

Dalam bentuk kategori penulisan eliptis secara struktural cerita pada filmnya tidak maju ke mana-mana. Setiap kali maju, ia melingkar dan seterusnya membentuk sebuah elips. Contohnya dalam film Rashomon, cerita tentang pembunuhan dan pemerkosaan dihadirkan empat kali, dengan empat cara yang berbeda, tanpa kesimpulan akhir tentang mana yang paling benar. Namun sebelumnya penciptaan skenario buat pemula, diawali dengan pembelajaran mengenal latar belakang cerita yang akan dijadikan tema pada proses penciptaan skenarionya, sehingga mampu menempatkan cerita yang dramatik. dan dapat di susun peradeganan yang diinginkan sebagaimana adegan dalam film.

Penulisan skenario yang baik adalah :

- a. Menuliskan cerita yang dapat di pahami
- b. Kreatifitas dalam menggunakan bahasa film
- c. Penulis mampu menyusun tangga dramatik sebaik mungkin pada

penulisan skenarionya.

- d. Skenario yang ditulis, mudah disimpulkan isi ceritanya.

Skenario film tersebut terdapat plot-plot dramatik yang menerangkan ide atau kerangka cerita yang telah dirancang sebaik mungkin.

Menurut Sony Set & Sita Sidharta, teori penulisan Struktur cerita pada skenario adalah, pencipta skenario mampu menerjemahkan setiap kata yang dihasilkan menjadi sebuah gambaran imaji visual yang dibatasi oleh format pandang 'kotak-kotak layar televisi' atau sesuai dengan frame yang terdapat pada layar monitor, di mana shooting film tersebut di lakukan. Perlunya membuat inti cerita yang jelas pada skenario atau premise yang nantinya akan menjadi dasar dalam membentuk plot cerita (*plotline*). Struktur *plotline* yang diawali dengan konflik, komplikasi, dan resolusinya, biasa disebut dengan struktur drama tiga babak.<sup>5</sup>

- a. Awal-konflik A dan perkenalan konflik B

Cerita berawal dengan pengenalan tokoh utama yaitu Ramzi dan dunianya. Tokoh ini menginginkan sesuatu, namun sesuatu itu berbenturan dengan dunianya. Berbagai masalah muncul sehubungan dengan usaha Ramzi dalam mencapai tujuannya. Pada saat yang sama tokoh Marwan berhubungan dengan tokoh utama juga mempunyai konflik yang tidak terpecahkan. Pada akhirnya babak pertama, tokoh utama telah memutuskan untuk mengejar apa yang diinginkannya.

- b. Tengah- komplikasi masalah, resolusi sementara konflik utama,

---

<sup>5</sup> Sony Set & Sita Sidharta , “*Menjadi Penulis Skenario Profesional*”, ( Jakarta: PT Grasindo, 2006), hlm.27-36

resolusi konflik minor.

Konflik tokoh utama menjadi lebih rumit karena berbenturan dengan dunianya, lebih keras dari yang dia duga. Masalah-masalah yang ada lebih susah dari yang ia kira, sehingga dia memutuskan untuk meninggalkan dunianya dan memasuki dunia yang lain.

Resolusi sementara, dunia yang dia tinggalkan berantakan, sehingga tokoh utama menarik dirinya dari dunia baru dan kembali ke dunia lama. Sementara itu, konflik minor yang dihadapi tokoh pembantu menemukan solusinya meskipun mungkin tidak sepenuhnya terselesaikan. Konflik baru yang dihadapi oleh tokoh utama memosisikannya pada titik “point of return” dan dia harus memutuskan melalui *deus et machina* (kejutan tangan Tuhan) atau solusi natural, apakah dia berada pada dunia lama atau barunya.

c. Akhir- Resolusi masalah utama, Resolusi masalah lainnya.

Tokoh utama menyadari bahwa untuk menyelesaikan konflik dunianya tidak akan bisa sama lagi. Tokoh utama memasuki dunia baru di mana dia mendapatkan (atau gagal) apa yang ia inginkan. *Plotline* B harus sudah mencapai solusinya di tengah babak 3. *Plotline* A mendapat solusinya di akhir cerita, baik sedih atau bahagia.

H.Misbach Yusa Biran menjelaskan, dalam bukunya “*Teknik Menulis Skenario Film Cerita*” (2006), bahwa cerita naratif adalah menuturkan jalan kisah hanya dengan tujuan agar yang mendengarkan tahu. Tidak terkandung maksud dengan untuk mengugah emosinya atau mempersuasi komunikan. Sebaliknya



menuturkan cerita dramatik didisain untuk mengunggah emosi pihak komunikan. Untuk menuturkan cerita dramatik, sampai sekarang tidak bisa terlepas dari penggunaan resep kuno yang mengharuskan penyampaiannya dalam Tiga Babak.<sup>6</sup>

I. Babak I – Babak ini ada yang menamakan sebagai “ Opening atau persiapan” dan sebagainya. Tugas rekayasa yang dilakukan pada penciptaan skenario pada Babak ini adalah; Membuat penonton secepatnya memfokuskan perhatian kepada film, Membuat penonton bersimpati pada protagonis, Membuat penonton mengetahui apa problema utam Protagonis.

Bagaimana cara membuat penonton fokus perhatiannya kepada film amat luas variasinya. Yakni sesuai dengan jenis cerita dan sesuai dengan gaya bertutur si penulis skenario. Pembukaan film *Pretty Woman* hanya memperlihatkan lelaki gendut yang cekatan memainkan sulap sederhana kepada sejumlah wanita cantik. Untuk kepentingan membuat fokus maka terkadang skenario membalikkan adegan yang ada di tengah cerita atau bahkan klimak cerita diletakkan di muka.

Sebagaimana yang sudah disinggung, Protagonis adalah tokoh cerita yang menarik simpati penonton. Rasa simpati itu harus dibentuk, tidak bisa muncul dengan sendirinya. Meskipun tokoh cerita memang aktor yang sudah dikenal bahkan menjadi idola penonton, tapi pemunculannya sebagai tokoh utama tidak serta merta akan membuat penonton bersimpati kepadanya.

Apa yang menjadi problema utama atau main problem Protagonis. Contohnya Film *Romeo dan Juliet* Problema utama tokoh Romeo adalah jatuh cinta pada Juliet. Sedangkan tokoh antagonis berfungsi sebagai penghalang utama bagi Protagonis

---

<sup>6</sup> H.Misbach Yusa Biran ,” Teknik Menulis Skenario Film Cerita”, ( Jakarta : Pustaka jaya, 2007), hlm. 123

dalam menyelesaikan problema utama yang tidak selalu ada dalam tiap cerita, terutama tidak harus diperkenalkan kepada penonton mengenai antagonis atau hambatan utama adalah kekuatannya sebagai penghalang.

2. Babak II - pada babak ini cerita di mulai dari awal sampai akhir. Babak ini berisi:

### 2.1 Point of Attack

Pada Babak I, protagonis baru dihadapkan pada problema utama. Ketika Protagonis memutuskan untuk “menangani” Babak II. Maka titik itu disebut *Point of Attack* atau titik di mana serangan protagonis atau problema utama.

### 2.2 Jalan cerita

Pada sebuah film yang pokok adalah kisah perjuangan protagonis melawan problema utama sampai tokoh utama mencapai tujuan/goal atau gagal.

### 2.3 Pembelokan cerita

Pada sebuah film bisa terjadi kalau problema utama berubah. Misalnya, gadis Tuti merasa kasihan pada Abas pemuda baik. Maka Tuti membantu mengaitkan Abas dengan Wati. Berhasil. Tapi lama-lama Wati meremehkan Abas karena kemampuan ekonominya rendah. Bahkan sering Abas sengaja disakiti hatinya. Tuti jadi kasihan pada Abas, dihiburnya Abas, kemudian Tuti jadi jatuh hati pada Abas. Probelma utama Tuti berubah, maka tujuan yang mau dicapai juga berubah.

### 2.4 Plot dan Sub Plot yang diterjemahkan kedalam alur cerita.

Istilah Alur cerita itu masih harus diperjelas karena dari sebuah peristiwa bisa dibuat sekian banyak Alur cerita. Adapun Sub Plot adalah plot kecil yang menyertai

Plot utama ( *Main plot*). Sub plot di sini berfungsi sebagai penunjang Plot utama dan Sub plot tidak lebih besar daripada Plot utama.

## 2.5 Protagonis dan permasalahannya

Selain *Point of Attack*, berbagai problema bermunculan lebih banyak lagi menghalangi perjalanan Protagonis menyelesaikan problema utama. Penulis skenario harus menyusun problema begitu rupa, hingga permasalahan yang dihadapi oleh Protagonis menjadi lebih menarik dari satu problema ke problema lainnya.

## 2.6 Klimaks,

Titik klimak harus sudah dipersiapkan dari awal oleh perancang skenario. Yakni dengan membuat problema utama yang mempunyai resiko fatal kalau tidak berhasil diatasi. Sebagaimana sudah diketahui oleh penulis bahwa yang menjadi kefatalan itu adalah bukan hanya bahaya fisik tetapi psikis.

3. Babak III, pada babak ini, cerita sudah ada kepastian berakhir sebagai *happy end* atau *unhappy end*, dan juga kesimpulan atas isi cerita.

*Open Ending*. Pada tahun 1960-70an ada upaya para pembuat film untuk menutup film dengan problema terbuka. Langkah itu diambil sebagai respons atas perkembangan penonton yang semakin ingin diberi kesempatan mengembangkan pikirannya sendiri. *Open ending* memberi kesempatan kepada penonton untuk mengembangkan imajinasi mereka bagaimana akhir cerita semestinya. Pada mulanya *open ending* dipandang sebagai ide baru yang menarik. Tapi rupanya penonton tidak mendapatkan kepuasan penuh dari *open ending*. Mereka memang diberi kepuasan secara intelektual, namun tetap menganjal secara emosional.

#### 4. Kesimpulan.

Pada akhir Babak III penonton sudah harus bisa menyimpulkan dengan jernih apa yang merupakan pokok cerita dan apa bahan perenungan yang mau disampaikan.

Semua data yang berisi informasi tentang suara (*audio*) dan gambar (*visual*) akan digunakan pada penciptaan skenario *Rumah Alang-Alang* kemudian dikemas dalam produksi film. Sebagaimana yang diungkapkan Ernest Lindgren “ Produksi film yang normal membutuhkan kooperasi banyak ahli dan teknisi, yang bekerjasama sebagai satu tim, sebagai satu unit produksi”.

#### E. Metode Penciptaan

Pada proses penciptaan skenario film *Rumah Alang-Alang*. Sebelumnya diadakan penelitian. Penelitian adalah kegiatan mengumpulkan beberapa data tertulis, mengolah, menganalisa dan menyajikan data yang telah dilakukan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan suatu hipotesis untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum,<sup>7</sup> mengenai keadaan kultural masyarakat Jambi. Tahapan penelitian diawali dengan pendekatan psikologi pada masyarakat tersebut, dengan cara:

##### 1. Observasi

Metode yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung perilaku dan pola budaya masyarakat tradisi Jambi, khususnya masyarakat perkampungan sebarang kota Jambi.. Kemudian secara tidak langsung mendokumentasikan hasil observasi perilaku masyarakat, mempelajari hasil

---

<sup>7</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (ed. III, cet. II; Jakarta : Balai Pustaka, 2002), hal.1163

pengamatan tersebut lalu mengembangkannya pada riset pendataan selanjutnya.

## 2. Teknik Dokumentasi

Dilakukan dengan jalan mengumpulkan sumber tertulis atau hasil-hasil karya seseorang yang berkaitan dengan bahan yang akan di teliti, misalnya : mengambil data dan informasi tentang sistem kemasyarakatan tradisi Jambi, dan mencatat hasil pengamatan penderita skizoprenia di perkampungan tersebut,. lalu mengkaji kembali data tersebut sebagai bahan perbandingan untuk mendukung proses penciptaan skenario.

## 3. Metode Inkubasi

Proses mendaur ulang semua kajian, merangkum, menganalisis balik semua data yang telah didapat, kemudian mengendapkannya. Sehingga, menjadikannya data yang valid, dan pada akhirnya menjadi data yang utuh berisi gagasan untuk rancangan pembuatan konsep penciptaan skenario, dalam bentuk sinopsis kemudian treatment.

## 4. Metode manifestasi

proses memanifestasikan sinopsis menjadi treatment sebagai kerangka awal penciptaan skenario yang utuh. Kemudian dapat melakukan evaluasi akhir dari karya ciptanya dan mengadakan pembaharuan pada karya tersebut sebagai revisi akhir.

Secara tradisional kita membedakan sejarah dan etnologi lewat ada atau tidaknya dokumen-dokumen tertulis dari masyarakat yang dipelajarinya masing-masing. Perbedaan ini bukannya keliru, namun kita tidak meyakinkannya sebagai hal yang esensial, karena berasal dari karakter-karakter mendalam yang pernah kita coba tentukan, terlebih lagi karena perbedaan tersebut tidak memberi penjelasan.

<sup>8</sup>Sebagaimana teori metode etnografi yang di kemukakan oleh Spradley mengenai langkah-langkah mengumpulkan data yang menjadi rujukan dalam metode penciptaan yang telah dilakukan sebelumnya, dengan cara mengambil rujukan lalu membandingkannya dengan penelitian terdahulu yang telah di lakukan dalam hal proses pengumpulan data.

1. Menetapkan informan, ialah menentukan target yang akan dijadikan informan, dengan catatan informan mengetahui kebudayaan sendiri, baik keterlibatannya langsung dengan objek yang akan diteliti.
2. Melakukan wawancara kepada informan. Diawali dengan menjelaskan tujuan dan penjelasan etnografi yang meliputi model wawancara, jenis perekaman, waktu, suasana dan penggunaan bahasa daerah setempat.
3. Membuat catatan etnografis, berupa ringkasan dari hasil wawancara yang di konsep secara sederhana, berisikan pernyataan yang jelas dan berisi data informan.
4. Mengajukan pertanyaan deskriptif. Pada saat mengajukan pertanyaan, bisa di mulai dengan keprihatinan, penajakan, kerjasama dan partisipasi
5. Membuat analisis berdasarkan etnografi Jambi. Yaitu, menganalisis simbol dan mengkaitkannya pada makna yang di sampaikan oleh informan.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan adalah hal-hal yang menyangkut tata cara dalam merancang penciptaan Tugas Karya Akhir dalam bentuk penciptaan skenario film

---

<sup>8</sup> Drs. Agus Sujanto, "*Penelitian Psikologi Umum*",( Jakarta: Bumi Aksara,1991), hlm.4-6

*Rumah Alang-Alang* . Sistematika tersebut sebagai berikut :

I. Pendahuluan

Menjelaskan tentang latar belakang, gagasan pengarang. Pada pendahuluan, pengarang mencoba menawarkan sebuah kasus psikologi abnormal dalam lingkup masyarakat tradisi Jambi, hal ini di dukung dengan kajian pustaka dan metode penelitian yang telah dilakukan pengarang sebelumnya. Sehingga tujuan dan rumusan masalah yang di terangkan pengarang semakin jelas.

II. Tinjauan secara umum tentang kasus kejiwaan khususnya penderita skizoprenia dan masyarakat tradisi Jambi sebagai latar belakang penciptaan, sekaligus menjadi bahan kajian dalam menyusun skenario *Rumah Alang-Alang*. Menjelaskan konsep penciptaan skenario yang memuat teori penulisan tiga babak dan pembelajaran awal dalam proses penciptakan skenario yang baik.

III. Penciptaan skenario film *Rumah Alang-Alang*.

Mempersentasikan awal mula proses penciptaan ide dan gagasannya pada skenario *Rumah Alang-Alang* yang memuat pesan moral dan elemen struktural penulisan skenario diantaranya, menguraikan tema pada cerita menjadi peristiwa yang dramatik, sehingga pesan yang diinginkan bisa di mengerti oleh masyarakat dan menghasilkan film yang berkualitas.

IV. Kesimpulan

Berisi kesimpulan selama proses penciptaan Skenario *Rumah Alang-Alang* dan saran serta lampiran selama proses pra-produksi & *Shooting* *Rumah Alang-Alang*