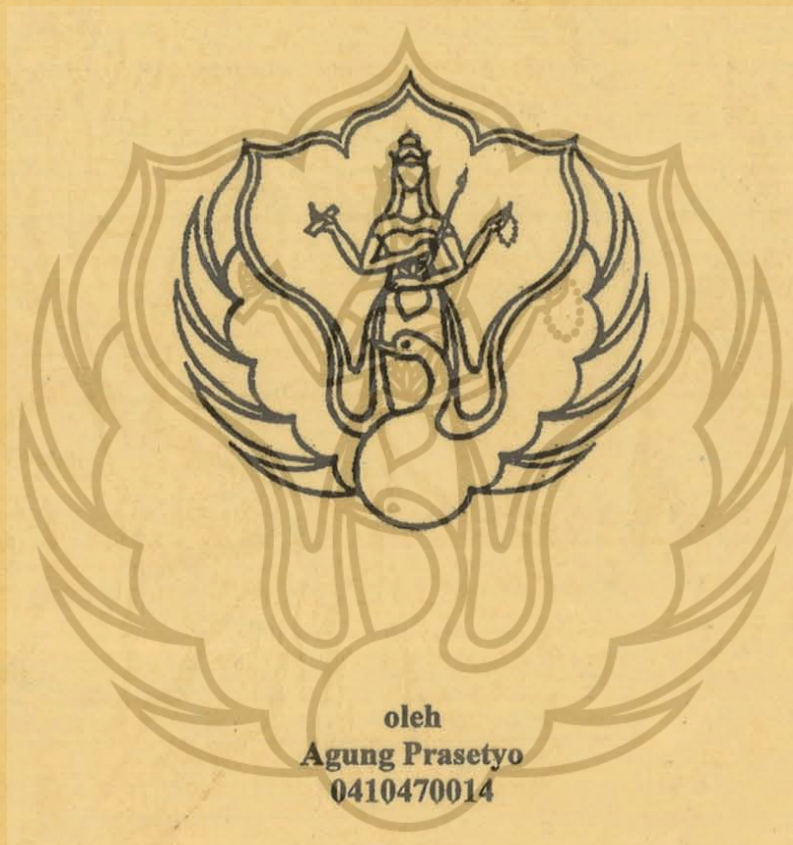


# **PENCIPTAAN SKENARIO FILM *REMBO***

**Skripsi  
untuk memenuhi salah satu syarat  
mencapai derajat Sarjana S-1**

**Program Studi Seni Teater  
Jurusan Teater**



**oleh  
Agung Prasetyo  
0410470014**

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

# **PENCIPTAAN SKENARIO FILM *REMBO***

**Skripsi  
untuk memenuhi salah satu syarat  
mencapai derajat Sarjana S-1**

**Program Studi Seni Teater  
Jurusan Teater**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3180/H/S/2009
KLAS	
TERIMA	26-9-2009 TTP.



**oleh  
Agung Prasetyo  
0410470014**

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

# SKRIPSI PENCIPTAAN SKENARIO FILM *REMBO*

Oleh  
Agung Prasetyo  
0410470014

Telah diuji di depan Tim Penguji  
Pada tanggal 19 Juni 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

  
Dr. Dra. Hj. Yudiaryani, MA.

Anggota

  
Drs. Sumpeno M.Sn


Pembimbing Pendamping

  
Surya Farid Sathotho, S.Sn.

Yogyakarta, 10 Juli - ..... 2009

Mengetahui :

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan

  
Prof. Drs. Triyono Bramantyo Panuju Santoso, M.ED, Ph. D  
NIP 19570218 198103 1 003



## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa, seluruh karya tulis penciptaan skenario film *Rembo* adalah karya saya sendiri bukan merupakan duplikasi dan bukan perbuatan melanggar hak cipta. Apabila terdapat teori dan pendapat orang lain yang dipakai dalam tulisan ini, penulis selalu menggunakan kutipan langsung ataupun tidak langsung, kemudian memasukkan kedalam catatan kaki.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Juli 2009

Yang menyatakan,



Agung Prasetyo



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmad dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik, Amin.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, maka akan sangat sulit bagi penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak, antara lain :

1. Bapakku tercinta (Wahyono) serta Ibuku tersayang (Nurlela) yang memberiku do'a dan semangat dalam hidup dari lahir hingga kapan pun.
2. Dr. Dra. Hj. Yudiaryani, MA., selaku dosen pembimbing utama, Surya Farid Sathotho, S.Sn., selaku dosen pembimbing pendamping yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran guna mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
3. Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, perpustakaan Jurusan Teater ISI Yogyakarta, atas pinjaman bukunya sebagai referensi penulis.
4. Ketua Jurusan Teater ISI Yogyakarta Bpk J. Catur Wibono, M.Sn, Sekretaris Jurusan Teater ISI Yogyakarta Bpk Drs. Sumpeno M.Sn yang telah membantu mengeluarkan fasilitas kampus.
5. Dosen Waliku Bpk Drs. Nur Sahid, M.Hum, yang telah membantu dalam registrasi perkuliahan.

6. Staf, Dosen Jurusan Teater ISI Yogyakarta yang telah memberikan semua ilmunya kepadaku.
7. Semua staf dan karyawan Jurusan Teater ISI Yogyakarta, Wandu, Edi, Saronu Jumirin, Jadun, Margono, Musiran. Terimakasih Om atas semua bantuannya.
8. Keluarga Pak Juarno (Bapaknya Ujang) dan keluarga Pak Suhardi, SH (Pak De nya Ujang), yang telah meminjamkan rumahnya untuk proses shooting film “REMBO”.
9. Cak Ganes DOP plus Editing ku yang banyak membantu dalam pengambilan gambar sampai terciptanya karya film “REMBO”
10. Ujang Pimpinan Produksi, tanpa keringat dan semangatmu karya ku tidak akan berjalan.
11. Semua Talent dalam film “REMBO”, terimakasih telah membantu proses filmku.
12. Kawan-kawan angkatan 2004 dan kawan-kawan mahasiswa teater ISI Yogyakarta atas support, waktu dan tenaga.
13. Pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Yogyakarta, 13 Juni 2009

Penulis  
Agung Prasetyo

## DAFTAR ISI

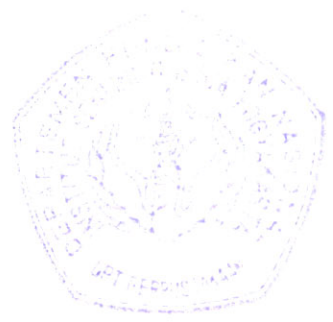
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	11
C. Tujuan Penciptaan.....	11
D. Tinjauan Pustaka.....	12
a. Karya Terdahulu.....	12
b. Landasan Teori Penciptaan.....	15
E. Metode penciptaan.....	17
F. Sistematika Penulisan.....	18
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	20
A. Anak Menghadapi Khitan.....	20
B. Khitan Sebagai Penciptaan Skenario.....	25
C. Konsep Penciptaan.....	26
a. Ide Awal.....	28
b. Konsep Cerita.....	31



c. <i>Setting/Latar</i> .....	35
d. Alur Cerita.....	37
e. Penokohan.....	39
f. Dialog.....	43
g. Tujuan Cerita/Pesan.....	43
D. Teori Penulisan Skenario Struktur Tiga Babak.....	43
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	46
A. Tema.....	46
B. Riset/Observasi.....	47
C. Premis.....	48
D. Sinopsis.....	48
E. Treatment.....	50
F. Skenario.....	62
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....	121
A. Kesimpulan.....	121
B. Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA.....	123
LAMPIRAN.....	125
A. Para Pemain.....	125
B. Proses Shooting.....	127

# BAB I

## PENDAHULUAN



### A. Latar Belakang

Film yang kita kenal dewasa ini merupakan perkembangan lanjut dari fotografi pertama kali ditemukan oleh Nicephore Niepce dari Perancis<sup>1</sup>. Pada tahun 1826 ia membuat campuran dari perak untuk menciptakan gambar pada sebuah lempengan timah yang tebal dan disinari dalam beberapa jam. Penyempurnaan kemudian berlanjut yang kemudian mendorong rintisan sebuah gambar hidup sebagai seni kolektif yang sangat ditunjang oleh bermacam-macam unsur, di antaranya unsur seni peran, seni rupa, seni musik dan lain-lain. Kesemua unsur tersebut dipadukan agar menghasilkan sebuah tontonan menarik yang disebut dengan film

Bahasa film adalah kombinasi antara bahasa suara dan bahasa gambar. Maka film yang baik adalah kekuatan bahasa suara dan bahasa gambar yang berimbang agar tercipta film yang baik. Oleh karena itu membuat film adalah suatu kerja kolaboratif, yang dibuat berdasarkan beberapa variabel yang saling mendukung, salah satunya adalah skenario.<sup>2</sup> Adapun menurut Heru effendi, skenario adalah ruang,

---

<sup>1</sup> Marselli Sumarno, *Dasar-Dasar Apresiasi Film*, Jakarta, Grasindo 1996, hlm 2

<sup>2</sup> Seno Gumira Ajidarma, *Layar Kata: Menengok 20 Skenario Indonesia Pemenang Citra FFI*, Yayasan Bentang Budaya 2000, hlm, 1



waktu, peran, dan aksi yang dibungkus menjadi satu.<sup>3</sup> Sebagai kerangka maka, skenario dalam film merupakan urutan nomor satu oleh karena skenario dianggap penting dalam sebuah pembuatan film.

Skenario yang dapat dimengerti dengan jelas alur ceritanya disebut skenario yang komunikatif.<sup>4</sup> Skenario komunikatif memberikan gambaran dengan jelas tema, plot, tokoh dan pesan moral yang hendak dituangkan ke dalam sebuah film. Michael Hauge penulis *Writing Screenplays That Sell* berpendapat bahwa, semua pembuatan film dan semua gaya bercerita, memiliki satu tujuan utama yaitu untuk membangun emosi. Tujuan ini dicapai dengan hanya tiga elemen dasar yang membentuk dasar dari semua cerita, tokoh, keinginan dan konflik<sup>5</sup>. Sebuah skenario yang baik akan membantu sutradara untuk menghasilkan film yang menarik bila terdapat pokok masalah di awal cerita sehingga dapat merangsang emosi penonton untuk penasaran di akhir cerita. Elizabeth Lutters dalam bukunya *Kunci Sukses Menulis Skenario* mengatakan, bagus tidaknya hasil sebuah tontonan film, pertama-tama tergantung dari kualitas skenario yang ditulis oleh penulis skenario.<sup>6</sup> Diuraikan Elizabeth Lutters pula bahwa sutradara dan pemain tidak bisa mengarang-mengarang cerita sendiri

---

<sup>3</sup> Heru Effendi, *Mari Membuat Film*, Yogyakarta, Pustaka Konfiden 2002 , hlm, 15

<sup>4</sup> Seno Gumira Ajidarma, *Op. Cit*, hlm 8-9

<sup>5</sup> Richard Krevalin, *Rahasia Sukses Skenario Film-Film Box Office*, Kaifa, Bandung, 2003, hlm, 269

<sup>6</sup> Elizabeth Lutters, *Kunci Sukses Menulis Skenario*, Jakarta, Grasindo, 2004, hlm pendahuluan



tanpa adanya bahan tulisan dari penulis skenario.<sup>7</sup> Berdasarkan keterangan di atas membuktikan bahwa skenario itu penting dalam proses pembuatan film. Skenario juga dapat membuat hidup sebuah tontonan film, seperti halnya tubuh tanpa jiwa, atau tubuh tanpa kerangka, film tanpa skenario akan mati karena tidak memiliki gambaran yang jelas berupa tema, plot, tokoh dan pesan cerita yang ingin disampaikan.

Film masuk ke Indonesia sekitar tahun 1926-an. Pada waktu itu film cerita pertama buatan dalam negeri berjudul "*Lutung Kasarung*"<sup>8</sup>. Kemudian Perkembangan film berlanjut pada tahun 1950-an dan mencapai puncaknya pada akhir 1980-an. Perkembangan teknologi mempermudah pembuatan film misalnya dari seluloid ke format digital. Hal ini menjadikan perkembangan film di Indonesia semakin berkembang dan semakin banyak penontonnya.

Tayangan film memang menarik, sebab film mampu memenuhi kebutuhan fitrah manusia yang selalu berusaha mencari sesuatu yang indah. Bila para orangtua menginginkan agar anak-anaknya sehat lahir-batin, maka mereka hanya akan menampilkan film-film yang sehat bagi anak-anaknya. Film yang baik dan sehat, sebenarnya akan sangat baik untuk ditonton seorang anak. Film yang sehat adalah film yang mampu memenuhi insting hidup yang bersifat membangun. Artinya tayangan yang mampu memenuhi kebutuhan akan keindahan, logika, rasa ingin tahu,

---

<sup>7</sup> *Ibid.*

<sup>8</sup> Eddy D Iskandar, *Mengenal Perfilman Nasional, Bandung*, CV Rosda, 1987, hlm 9

petualangan, dan tokoh-tokoh positif yang bisa ditiru, maka anak akan mampu mengembangkan pemahaman diri dan lingkungan. Bahkan pada anak pun akan tumbuh pemahaman, akan perbedaan berbagai pandangan sehingga dapat menghindarkan diri dari egosentrisme atau sifat dan kelakuan yang selalu menjadikan diri sendiri sebagai pusat segala hal.

Kemajuan film Indonesia saat ini ternyata tidak diimbangi dengan film anak-anak. Padahal selain memiliki fungsi menghibur, kegiatan menonton film juga dapat dijadikan sarana atau media pendidikan. Menurut Frieda Mangunsong, film adalah salah satu media yang mampu mempengaruhi anak-anak bahkan sejak mereka bayi sekalipun.<sup>9</sup> Karena dari film, anak-anak bisa mendapatkan berbagai hal mulai dari meniru kata-kata, mengenal warna, benda, gerakan, musikalitas, ritme dan banyak hal. Sehingga anak-anak menyukai film yang kaya akan gambar dan warna, tampilan kata-kata, gerakan visual dan adegan-adegan yang menghibur. Dengan film yang baik, anak-anak akan tertantang untuk bisa menyelesaikan masalahnya sendiri, menentukan sikap, mengendalikan emosi dan, meningkatkan berbagai keterampilan supaya mandiri.

Film yang baik secara estetika diharapkan akan membuat anak-anak mengerti keharmonisan, kelembutan, memiliki nilai hidup yang positif-optimistik, mengasah akal budi, serta penuh dengan alternatif yang ceria. Sebuah film juga harus memiliki manfaat secara etis atau etika kepedulian. Film yang seperti itu mampu

---

<sup>9</sup> <http://indofamily.net.com>. tgl 11-02-09, pkl 14.35

membangkitkan anak untuk menghargai diri sendiri dan orang lain sebagai makhluk yang setara. Selain itu, tayangan yang mengandung nilai-nilai secara etis juga bisa membuat anak menghargai makhluk lain dan lingkungan sebagai ciptaan Tuhan yang harus dipelihara. Tentunya, untuk kepentingan dan kesejahteraan bersama. Film yang baik untuk konsumsi anak adalah tayangan yang bisa menghibur sekaligus menyentuh perasaan serta kepekaan anak-anak. Sehingga, dengan film yang ditonton anak, mereka bisa lebih mengenal status atau kelas-kelas sosial dalam masyarakat serta mampu mengerti kekurangan diri dan orang lain. Film yang layak ditonton anak-anak juga harus film yang berhati-hati dalam penempatan adegan kemarahan atau kekerasan dalam penceritaannya karena hakekat dunia anak adalah dunia bermain, dunia yang identik dengan kebebasan dan kreativitas.

Banyak tema dan ide yang dapat diolah untuk menciptakan skenario film. Secara sederhana tema dan ide bisa didapat dari pengalaman pribadi, keluarga, sahabat, orang lain dan lain sebagainya sehingga mudah dalam melakukan observasi kebenaran suatu cerita. Dalam hal ini penulis mencoba mengeksplorasi seorang anak yang akan menghadapi sebuah momen khitanan ke dalam skenario.

Anak laki-laki cepat atau lambat akan menghadapi khitanan. Secara psikologis, khitan memiliki tujuan dan arti sendiri, yaitu peristiwa yang hanya berlaku sekali seumur hidup, dan akan terus menyertai pelakuknya sepanjang hidup. Khitan berasal dari bahasa Arab *khatana* yang berarti memotong.<sup>10</sup> Khitan untuk laki-

---

<sup>10</sup> Louis Ma'luf, *Al Munjid Fi al-lughah Wa A'lamu*, Baerut: Darul Masyriq , 1986, hlm, 169



laki adalah memotong bulatan kulit di ujung *hasafah*, yaitu tempat pemotongan penis.<sup>11</sup> Dapat dipahami bahwa khitan adalah perbuatan memotong bagian kemaluan laki-laki yang harus dipotong, yakni memotong kulup atau kulit yang menutupi bagian ujungnya sehingga seutuhnya terbuka. Para ahli kedokteran menyimpulkan bahwa khitan mempunyai manfaat bagi kesehatan karena membuang anggota tubuh yang menjadi tempat persembunyian kotoran, virus, najis dan bau yang tidak sedap. Mengingat pentingnya kesehatan, apalagi dalam era modern seperti sekarang ini banyak sekali penyakit baru yang bermunculan. Laki-laki yang tidak dikhitan memiliki resiko tinggi terkena penyakit kanker penis dibandingkan laki-laki yang dikhitan.<sup>12</sup> Hal ini disebabkan oleh air kencing, ketika keluar melewati kulit yang menutupi alat kelamin, maka endapan kotoran sebagian tertahan oleh kulit tersebut. Semakin lama endapan tersebut semakin banyak. Bisa dibayangkan berapa lama seseorang melakukan kencing dalam sehari dan berapa banyak endapan yang disimpan oleh kulit penutup kelamin dalam setahun, sehingga dapat mengganggu kesehatan alat kelamin. Pemotongan kulit ini dimaksudkan agar ketika buang air kecil mudah dibersihkan.

Di Indonesia, sunat atau khitan umumnya dilakukan pria Muslim, kendati ada sebagian umat Kristiani yang juga melakukannya. Rata-rata anak laki-laki dikhitan

---

<sup>11</sup> M. Afnan Chafidh, A, Ma'ruf Asrori, *Tradisi Islami, Paduan Prosesi: Kelahiran, Perkawinan, Kematian*, Khalista, Surabaya, 2006, hlm, 63

<sup>12</sup> H. Ramlan Mardjoned, *Khitan dan Khifadh*, Media Da'wah, Jakarta, 1998, hlm, 4

pada usia 9-10 tahun (kelas 3-5 SD). Dalam masyarakat Indonesia, khitan mengandung makna tertentu dalam kehidupan keluarga dan anak. Khitan bukan saja dikaitkan dengan pendidikan anak dan hubungan sosial kemasyarakatan. Khitan juga dikaitkan dengan pertimbangan tertentu seperti umur anak, alokasi, waktu dan kesiapan anggaran biaya. Ada semacam pandangan yang berkembang di tengah masyarakat Muslim Indonesia bahwa anak yang sudah dikhitan, pertumbuhan badannya cepat. Atau anak yang sudah mengaji Al-Qur'an adalah anak yang telah dikhitan, sebab Al-Qur'an sebagai kitab suci hanya boleh dipelajari oleh anak yang telah dikhitan.<sup>13</sup> Karena itu, mereka biasanya mengkhitan anak dikaitkan dengan usia sekolah dan umumnya anak-anak di usia tersebut sudah disertakan mengaji Al-Qur'an serta mulai di biasakan mengerjakan shalat. Sebab khitan dikaitkan pula dengan *syah* tidaknya mengerjakan shalat. Tradisi seperti itu mengandung sisi-sisi positif dalam pendidikan anak. Paling tidak khitan memiliki nilai-nilai sakral, sehingga anak-anak terdorong untuk dikhitan. Namun hal tersebut juga menyebabkan tertundanya usia khitan anak. Menurut istilah antropologi, sunat atau khitan adalah salah satu upacara yang disebut upacara inisiasi.<sup>14</sup> Upacara inisiasi dapat dinamai upacara peralihan atau krisis yang dilakukan untuk memperkenalkan seorang anak pada status barunya

---

<sup>13</sup> Jalaluddin, *Mempersiapkan Anak Shaleh : Telaah Pendidikan Terhadap Sunnah Rasulullah SAW*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2000, Cet III, hlm, 95

<sup>14</sup> Jumeiri Siti Rumidjah B.A, *Adat Sunatan di Daerah Istimewa Yogyakarta dan Jawa Tengah*, Balai Penelitian Sejarah dan Budaya, Yogyakarta, 1979, hlm, 14

sebagai seorang pria sehingga proses khitan sering dikaitkan dengan keberanian, nyali, dan sebagainya.

Secara perkembangan, anak-anak usia sekolah sudah siap untuk membentuk hubungan yang lebih kompleks. Diantara usia 5 sampai 12 tahun, berteman merupakan salah satu bagian terpenting di masa pertengahan kanak-kanak. Di usia ini mereka tidak lagi harus terus bersama keluarga atau mementingkan diri sendiri, tetapi mulai mengandalkan teman sebaya untuk bersahabat, menghabiskan lebih banyak waktu dengan teman-teman dibandingkan ketika mereka masih berada di usia pra sekolah. Hari demi hari mereka lewati dengan saling berbagi kesenangan dan kesusahan masa kanak-kanak. Setiap persahabatan dimulai dari pertemuan dua orang yang belum saling mengenal, baik melalui internet, telepon, maupun langsung.<sup>15</sup> Persahabatan atau pertemanan adalah istilah yang menggambarkan perilaku kerja sama dan saling mendukung antara dua atau lebih entitas sosial.<sup>16</sup> Khalil Al-musawi menambahkan, pada mulanya yang ada dalam persahabatan ialah kejujuran, kecintaan, keselarasan, persatuan, dan pemberian. Dikhitan atau disunat adalah momen paling membahagiakan sekaligus mendebarkan, terutama bagi anak-anak menjelang usia dewasa. Membahagiakan karena perayaan yang meriah bersama teman dan saudara tapi, mendebarkan karena ketakutan yang menyertainya berupa

---

<sup>15</sup> Jan Yager, *When Friendship Hurts, Mengatasi Teman Yang Berbahaya dan Mengembangkan Persahabatan Yang Menguntungkan*, Jakarta, PT Trans Media, 2006, hlm, 249

<sup>16</sup> [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com), *Persahabatan*



alat khitan seperti pisau, silet, gunting ataupun darah bagi anak yang dikhitan, bahkan kegagalan dalam khitan seperti menyebabkan kematian dapat menjadi salah satu penyebab anak ketakutan secara berlebihan terhadap khitan. Sahabat menjadi sangat berarti bagi seorang anak yang masih takut dalam menghadapi khitan karena sahabat dapat memunculkan keberanian tersendiri.

Beberapa hal di atas menjadikan pemikiran bagi penulis dalam menciptakan sebuah skenario film yang berjudul *Rembo*. Skenario film *Rembo* ini akan menceritakan tokoh utama bernama Rembo, seorang anak kelas 5 SD yang tinggal di sebuah Desa di Yogyakarta. Rembo memiliki dua teman yang akrab Sanbo dan Rebo. Pada saat menjelang liburan sekolah Sanbo dan Rebo menginginkan khitan di rumah Mbahnya masing-masing pada saat liburan tiba. Sanbo memilih Mbahnya yang tinggal di Surabaya sedangkan Rebo menginginkan khitan di rumah kakeknya yang tinggal di Semarang. Pernyataan kedua temannya membuat Rembo malu karena belum memiliki keberanian untuk dikhitan. Dari permasalahan cerita awal tersebut nantinya akan berkembang menjadi sebuah konflik dan penyelesaian dalam skenario film *Rembo*.

Skenario film *Rembo* yang akan diciptakan ini berupa cerita fiktif, dimana cerita yang diciptakan akan berhubungan terhadap kehidupan biasa. Oleh karena itu, skenario ini berangkat dari cerita yang banyak terjadi dalam masyarakat namun dengan tetap menjaga bahwa cerita yang ingin disampaikan diwarnai konflik dan pembelajaran yang agak berbeda dibanding cerita yang telah banyak disajikan saat ini.

Konflik dalam skenario merupakan peranan penting untuk membangun dan memainkan cerita. Konflik adalah permasalahan yang kita ciptakan untuk menghasilkan pertentangan dalam sebuah keadaan sehingga menimbulkan dramatik yang menarik.<sup>17</sup> Joseph M. Boggs menambahkan dalam bukunya *The Art of Watching Film* bahwa tidak ada konflik, maka tidak ada cerita.<sup>18</sup> Seperti halnya dalam sebuah cerita yang mempunyai satu tokoh utama maka konflik dalam sebuah cerita harus mempunyai satu ciri konflik besar. Konflik besar ini harus memberikan sebuah perubahan penting, baik pada diri tokoh yang terlibat maupun dalam keadaan umumnya, sedangkan tingkat kompleksitas dalam penyajian konflik akan memperkaya ketegangan dan kekuatan dramatik karya tersebut.

Konflik besar dalam bangunan sebuah cerita terdiri dari dua tipe:

a. Konflik Eksternal

Yaitu sebuah konflik yang bisa berupa perkelahian pribadi dan perorangan antara tokoh utama dengan tokoh lainnya. Atau bisa juga berarti konflik yang mendorong tokoh atau tokoh-tokoh utama untuk melawan suatu kekuatan yang tidak bersifat manusiawi. Dalam hal ini tokoh utama Rembo akan mendapat gangguan dari temannya bernama Kribo dalam pergaulan dan menghadapi khitanan.

---

<sup>17</sup> Elizabeth Lutters, *Op.Cit*, hlm, 100

<sup>18</sup> Joseph M.Boggs, *The Art of Watching Film*, Terjemahan Asrul Sani, Jakarta, Yayasan Citra, 1992, hlm 64

#### b. Konflik Internal

Yaitu konflik yang berpusat pada sebuah konflik internal, psikologis dalam diri tokoh utama, sehingga kekuatan yang saling berlawanan sebetulnya adalah aspek-aspek lain dari pribadi yang sama. Rembo memiliki trauma terhadap temannya yang meninggal gara-gara dikhitan, hal ini yang menyebabkan Rembo sering mimpi buruk dalam khitanan.<sup>19</sup>

Berdasarkan keterangan di atas konflik yang terjadi dalam skenario film *Rembo* menggunakan konflik eksternal maupun konflik internal dalam mewujudkan skenario Film *Rembo*.

#### B. Rumusan Penciptaan

Berangkat dari latar belakang di atas, selanjutnya penulis dapat merumuskan agar terciptanya skenario. Terutama proses kreatif penciptaan skenario film *Rembo* yaitu:

- a. Bagaimana menciptakan karya seni skenario film yang bertema persahabatan mendukung keberanian dengan menggunakan latar khitan?.

#### C. Tujuan Penciptaan

- a. Menciptakan skenario yang bertema persahabatan mendukung keberanian dengan menggunakan latar khitan.

---

<sup>19</sup> *Ibid*, hlm, 65



## **D. Tinjauan Pustaka**

### **a. Karya Terdahulu**

#### **1. *Petualangan Sherina* 2000**

Sebuah film musikal yang diperankan oleh Sherina. Sherina adalah seorang gadis cilik yang cerdas, enerjik, dan senang menyanyi. Ia tinggal di Jakarta bersama orang tuanya, Bapak dan Ibu Darmawan. Namun Sherina harus meninggalkan sahabat-sahabatnya, ketika ayahnya diterima bekerja di perkebunan sayur milik Pak Ardiwilaga di Lembang. Di lingkungannya yang baru, ia dengan cepat dapat menyesuaikan diri dan memperoleh teman-teman baru. Namun ia pun menjadi sasaran kejahilan para 'bandit kelas', yaitu seorang anak laki-laki bernama Sadam dan dua anteknya, Dudung dan Icing. Mereka sering mengganggu anak-anak yang lebih lemah. Sherina tidak dapat menerima perlakuan tersebut dan menggalang teman-teman barunya agar berani melawan Sadam. Secara garis besar, film *Petualangan Sherina* ini menceritakan sebuah persahabatan dikalangan anak-anak yang tinggal di kota.

#### **2. *Joshua Oh Joshua* 2001**

Film ini bercerita tentang kehidupan seorang anak jalanan di pinggiran kota. Berawal dari sebuah kelalaian di mana bayi Jojo terpisah dari ayah ibu kandung, pasangan keluarga kaya pemilik pabrik kertas. Bayi Jojo ini sempat terambil oleh

seorang wanita gila dan kemudian dipungut oleh keluarga pemulung yang tak mempunyai anak. Delapan tahun kemudian, bayi Jojo itu menjadi besar dan menjalani kehidupan keras di jalanan dan pasar. Segala upaya dilakukannya agar tak putus sekolah. Mulai dari mengamen, berjualan kantung plastik, sampai menolong orang di pasar. Tampaklah alur yang bercerita gamblang bagaimana kehidupan yang dijalani para usia di bawah umur yang seharusnya begitu tenangnya mengenyam pendidikan dan bermain dengan segala kenyamanan. Jojo dan teman-temannya tak mengalaminya begitu indah.

### 3. *Untuk Rena 2005*

Sebuah cerita tentang seorang anak berusia 11 tahun. Rena (Maudy Ayunda), yang sejak kecil tinggal di “Rumah Matahari”, sebuah panti asuhan yang damai dan penuh tawa. Di panti itu Rena memiliki “adik-adik” yang sangat ia lindungi, dan ia sering membuat ulah setiap datang kunjungan calon orang tua yang ingin mengadopsi mereka. Menjelang bulan suci Ramadhan, datang seorang tamu misterius bernama Yudha (Surya Saputra) ke Rumah Matahari. Hal ini membuat Rena sangat khawatir karena ia menduga Oom Yudha datang untuk mengambil salah satu adik-adiknya. Rena pun mengajak adik-adiknya untuk bersikap hati-hati terhadap Oom Yudha. Tapi Yudha tetap datang disetiap akhir minggu dan pelan-pelan terjalin keakraban diantara mereka. Suasana si Rumah Matahari mulai berubah. Rena tiba-tiba merasa sangat dekat dengan Oom Yudha, tanpa ia bisa menyadari apa sebabnya. Film untuk *Rena*

ini menyampaikan persahabatan yang sangat berarti sehingga sudah menjadi sebuah keluarga yang tidak bisa terpisahkan.

#### 4. *Denias* 2006

Film ini menceritakan tentang perjuangan seorang anak suku pedalaman Papua yang bernama Denias untuk mendapatkan pendidikan yang layak. Sebuah film yang peduli dengan dunia pendidikan di Indonesia yang dapat membuka pandangan kita tentang pendidikan yang layak di negeri ini masih sangat mahal, masih sangat rumit dan masih banyak terjadi diskriminasi-diskriminasi yang tidak masuk akal. Cerita dalam film ini merupakan adaptasi dari kisah nyata seorang anak Papua yang bernama Janias.

#### 5. *Laskar Pelangi* 2008

Film yang diangkat dari novel pertama karya Andrea Hirata yang diterbitkan oleh Bentang Pustaka pada tahun 2005. Novel ini bercerita tentang kehidupan 10 anak dari keluarga miskin yang bersekolah (SD dan SMP) di sebuah sekolah Muhammadiyah di pulau Belitung yang penuh dengan keterbatasan. Mereka bersekolah dan belajar pada kelas yang sama dari kelas 1 SD sampai kelas 3 SMP, dan menyebut diri mereka sebagai Laskar Pelangi. Pada bagian-bagian akhir cerita, anggota Laskar Pelangi bertambah satu anak perempuan yang bernama Flo, seorang murid pindahan. Keterbatasan yang ada bukan membuat mereka putus asa, tetapi



malah membuat mereka terpacu untuk dapat melakukan sesuatu yang lebih baik. Film ini penuh dengan nuansa lokal Pulau Belitung, dari penggunaan dialek Belitung sampai aktor-aktor yang menjadi anggota Laskar Pelangi juga adalah anak-anak asli Belitung. Film *Laskar Pelangi* ini menyampaikan pesan persahabatan dari kecil hingga dewasa pada tahun 1974 dengan latar pendidikan.

Dari beberapa referensi film anak di atas yang mengangkat tema persahabatan maka penulis dalam menciptakan skenario film *Rembo* mencoba menghadirkan sebuah tema persahabatan mendukung keberanian dengan latar khitan. Skenario film *Rembo* ini bercerita tentang seorang anak bernama Rembo yang masih takut untuk dikhitan, melihat teman-temannya sudah pada dikhitan Rembo tidak ingin merusak persahabatan kepada ketiga temannya sehingga Rembo memberanikan diri untuk khitan walaupun dengan keterpaksaannya. Harapan penulis dalam memperlihatkan film ini penonton akan mendapatkan pengalaman baru khususnya anak-anak yang belum dikhitan sehingga diharapkan akan memunculkan keberanian untuk dikhitan.

#### b. Landasan Teori Penciptaan.

Untuk menciptakan skenario, penulis merujuk pada beberapa referensi teori penciptaan skenario. Menurut Seno Gumira Ajidarma berdasarkan bentuk pembabakan penulisannya, skenario dibagi dalam empat kategori.

### 1. Struktur tiga babak

Cara menulis skenario yang berkembang di Hollywood. Mementingkan keterikatan penonton pada jalan cerita, tanpa membebaninya. Struktur cerita ini menggunakan unsur pembabakan yang terdiri dari tiga tahapan yaitu: Babak I merupakan pengenalan karakter, babak II merupakan konfrontasi di mana karakter-karakter di dalamnya mengalami permasalahan-permasalahan dalam ceritanya, babak III merupakan resolusi atau penyelesaian. Kategori ini dianggap klasik karena jalan ceritanya menuju klimaks lewat tiga babak. Contoh film yang menggunakan struktur tiga babak adalah *Rocky*.

### 2. Mozaik

Dalam kategori penulisan ini, skenario disusun tanpa usaha manipulasi penonton agar terus-menerus terpikat. Skenario dengan bentuk ini kategori mozaik lebih berfungsi menampung gagasan pembuatnya, tanpa memperhitungkan reaksi penonton seperti dalam resep film Hollywood. Banyak adegan yang hubungannya tidak harus runtut, bahkan bisa tidak ada hubungannya. Contoh film yang menggunakan metode mozaik adalah *Les Quatre Cent Coups (The 400 Blows)*.

### 3. Garis lurus

Yaitu penulisan skenario yang menggunakan plot lurus, tunggal nada, dan monoton. Penontonnya hanya dapat pemikiran dari percakapan tokoh-tokohnya dari awal sampai akhir. Contohnya pembicaraan yang dilakukan

oleh dua orang, yang nyaris tak ada problem berarti. Seperti skenario yang digunakan dalam *Scenes From a Mariage*.

#### 4. Eliptis

Yaitu penulisan skenario yang secara struktural tidak maju kemana-mana, setiap kali maju ia melingkar, dan seterusnya, membentuk sebuah elips. Contohnya adalah sebuah cerita yang diceritakan berulang kali namun tertuju pada satu cerita. Seperti dalam film *Rashomon*, yang menghadirkan cerita tentang peristiwa pembunuhan dan perkosaan dihadirkan empat kali, dengan empat cara yang berbeda, tanpa kesimpulan akhir tentang mana yang paling benar.<sup>20</sup>

Berdasarkan teori penulisan skenario diatas, penulis akan menggunakan teori tiga babak. Karena struktur tiga babak ini paling sesuai dalam menciptakan Skenario film *Rembo* yang menceritakan perjalanan kisah Rembo sebelum sampai sudah dikhitan.

#### E. Metode Penciptaan

Proses kreatif dalam penciptaan skenario film *Rembo* merujuk pada Fred Wibowo dalam buku *Dasar-Dasar Produksi Program Televisi*. Langkah-langkah penulisan skenario tersebut adalah :

- a. Tema, ide atau gagasan sebuah cerita yang akan diangkat.

---

<sup>20</sup> Seno Gumira Ajidarma, *Op.Cit*, hlm, 10



- b. Riset, studi penelitian berupa studi kepustakaan ataupun penelitian langsung di lapangan.
- c. Premis, pernyataan yang dinyatakan atau dianggap sebagai arah menuju kesimpulan.
- d. Sinopsis, ringkasan cerita.
- e. Treatment, penjabaran dari sinopsis dalam bentuk sekuen kemudian dibagi dalam *scene*. Sekuen adalah kumpulan dari *scene*. Sedangkan *scene* adalah kumpulan dari *shot-shot*.
- f. Skenario, penjabaran cerita. Di dalam penjabaran itu terkadang pembagian babak dan deskripsi mengenai tempat, waktu, penokohan dan dialog.<sup>21</sup>

#### **F. Sitematika penulisan**

Sistematika penulisan adalah semua hal yang bersangkutan dengan metode atau tata cara yang digunakan dalam merancang karya Tugas Akhir yang berjudul Penciptaan Skenario Film “*Rembo*” yang mengangkat kehidupan seorang anak kecil dalam menghadapi moment khitanan. Perancangan yang dimaksud adalah :

##### **a. Pendahuluan**

Merupakan gambaran dan landasan dalam memulai proses penciptaan, yang di dalamnya berisi tentang latar belakang, rumusan penciptaan, tinjauan pustaka,

---

<sup>21</sup> Fred Wibowo, *Dasar-Dasar Produksi Program Televisi*, Grasindo, Jakarta, 1997, hlm, 148-149

tujuan penciptaan dan juga metode penciptaan yang digunakan. Dalam tahapan ini tujuan penciptaan menjadi semakin jelas, sehingga dapat mendukung penulis dalam menciptakan skenario.

#### b. Obyek Penciptaan

Merupakan pemaparan konsep dasar penciptaan skenario *Rembo*. Konsep dasar penciptaan dalam bab II ini meliputi obyek penciptaan seorang anak dan khitan. Dalam bab ini penulis juga memuat beberapa konsepsi penulisan skenario tentang teori struktur tiga babak.

#### c. Proses penciptaan

Dalam bab ini semua elemen-elemen yang mendukung dalam penciptaan skenario *Rembo* diuraikan beserta tema, alur, tokoh, setting waktu dan tempat. Sehingga menjadi sebuah skenario film *Rembo* secara utuh.

#### d. Kesimpulan

Berisi tentang kesimpulan dan saran, serta lampiran foto-foto proses *shooting* dan *talent*.