

ARTIKEL JURNAL

**PENGGUNAAN PLOT *NON-LINEAR* PADA SKENARIO FILM FIKSI
“PERIHAL LUKA DAN WAKTU”
SEBAGAI PEMBANGUN UNSUR DRAMATIK**

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



Disusun oleh:
Marantika Rizka Prasasti
NIM: 1610142132

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

2022

**PENGGUNAAN PLOT NON-LINEAR
PADA SKENARIO FILM FIKSI “PERIHAL LUKA DAN WAKTU”
SEBAGAI PEMBANGUN UNSUR DRAMATIK**

Marantika Rizka Prasasti¹

1610142132

Program Studi Film dan Televisi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta, 55188, Indonesia Telp.

0274-379133, 373659

arts@isi.ac.id

ABSTRAK

Penciptaan skenario “Perihal Luka dan Waktu” merupakan skenario film fiksi berdurasi 60 menit bergenre drama. Skenario ini mengangkat perjuangan penyembuhan luka batin perempuan yang memiliki trauma kekerasan di masa kecil hingga membuatnya takut akan pernikahan. Ide cerita skenario ini berawal dari banyaknya isu kekerasan di Indonesia terutama kekerasan dalam rumah tangga (KDRT). Padahal KDRT berdampak buruk pada psikologis korban terutama saat masa pertumbuhan anak. Kekerasan dapat menjadi sebuah rantai beracun yang diwariskan turun temurun dari generasi ke generasi.

Cerita skenario tentang trauma kekerasan dan penyembuhan ini dikemas menggunakan gaya penceritaan di luar urutan waktu kronologis atau yang biasa disebut plot non-linear. Plot non-linear menjadikan cerita tidak urut dengan melompat dalam waktu. Hal itu menganut ingatan tidak linier yang muncul karena trauma. Plot non-linear didukung oleh teknik flashback, flashforward dan pola penceritaan akibat-sebab. Penggabungan teknik tersebut dalam plot non-linear bertujuan agar terciptanya unsur dramatik.

Skenario “Perihal Luka dan Waktu” mengajak penonton untuk mengingat rangkaian kejadian yang menjadi sebab dari akibat yang telah ditampilkan sebelumnya. Penerapan akibat-sebab yang dibantu dengan teknik flashback dan flashforward, menimbulkan efek dramatik yang signifikan. Unsur dramatik yang terbangun dalam skenario ini berupa Suspense (Ketegangan), Surprise (Kejutan) dan Curiosity (Rasa ingin tahu).

Kata kunci: Plot Non-linear, Unsur Dramatik, Trauma

¹**Korespondensi Penulis:**

Telp: +6281901820212

Email: mrizkaprasasti@gmail.com

Alamat: Kudus, Jawa Tengah

**PENGGUNAAN PLOT NON-LINEAR
PADA SKENARIO FILM FIKSI “PERIHAL LUKA DAN WAKTU”
SEBAGAI PEMBANGUN UNSUR DRAMATIK**

Marantika Rizka Prasasti¹

1610142132

Program Studi Film dan Televisi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta, 55188, Indonesia Telp.

0274-379133, 373659

arts@isi.ac.id

ABSTRACT

The creation of the screenplay “About Wounds and Time” is a 60-minute long drama script. This scenario focuses on the struggle of healing the inner wounds of women who have trauma of childhood violence that makes them afraid of marriage. The idea of this scenario story originated from the many issues of violence in Indonesia, especially domestic violence (KDRT). Whereas domestic violence has a negative impact on the victim's psychology, especially during the child's growth period. Violence can be a toxic chain that is passed down from generation to generation.

This scenario story about violent trauma and healing is packaged using a storytelling style outside the chronological time sequence or what is commonly called a non-linear plot. The non-linear plot throws the story out of sequence by jumping in time. It adheres to nonlinear memories that arise from trauma. Non-linear plots are supported by flashback, flashforward and cause-and-effect storytelling techniques. The combination of these techniques in a non-linear plot aims to create a dramatic element.

The scenario “About Wounds and Time” invites the audience to remember the series of events that are the cause and effect that have been shown previously. The application of causes, assisted by flashback and flashforward techniques, has a significant dramatic effect. The dramatic elements that are built in this scenario are Suspense (Tension), Surprise (Surprise) and Curiosity (Curiosity).

Keywords: *Non-linear Plot, Dramatic Elements, Trauma*

¹**Korespondensi Penulis:**

Telp: +6281901820212

Email: mrizkaprasasti@gmail.com

Alamat: Kudus, Jawa Tengah

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Di era modern, kekerasan terhadap perempuan dan anak masih menjadi masalah serius. Tingkat kekerasan global semakin hari semakin meningkat, baik di negara maju maupun negara berkembang. Berdasarkan CATAHU 2020 Komnas Perempuan menyebutkan jumlah kasus KTP (Kekerasan terhadap Perempuan) hingga tahun 2020 sebanyak 299.911 kasus. Data ini dikumpulkan dari 3 sumber yaitu; (1) dari PN/Pengadilan Agama sebanyak 291.677 kasus, (2) dari lembaga layanan mitra Komnas Perempuan sebanyak 8.234 kasus, (3) dari Unit Pelayanan dan Rujukan (UPR), unit yang sengaja dibentuk oleh Komnas Perempuan, untuk menerima pengaduan langsung korban sebanyak 2.389 kasus, 2.134 kasus berbasis gender dan 255 kasus di antaranya kasus tidak berbasis gender atau pemberian informasi.

Berdasarkan data yang dihimpun dari Lembaga Layanan/formulir pendataan Komnas Perempuan, sebanyak 8.234 kasus tersebut adalah jenis kekerasan terhadap perempuan yang paling menonjol di ranah pribadi, yaitu KDRT dan relasi personal, adalah 79% (6.480 kasus). Kekerasan terhadap

perempuan akan semakin meningkatkan risiko perempuan untuk terkena gangguan mental seperti stres, depresi, kecemasan berlebihan dan fobia. Kekerasan dalam rumah tangga (KDRT) juga lebih dikenal sebagai penyebab dari trauma psikologis berkepanjangan atau gangguan stres pascatrauma.

Pengalaman kekerasan akan menimbulkan luka dalam hati seseorang dan luka batin yang belum terselesaikan akan terbawa hingga dewasa. Dengan demikian, agar mampu melewati tahap perkembangan dengan baik, tanpa luka batin masa lalu adalah dengan memaafkan orang yang menyebabkan trauma. Berdasarkan pernyataan Worthington, dkk dalam Jurnal Psikologi dan Kesehatan Mental 2017 oleh Dewi Puspita dan Hartini, bahwa peneliti lain dibidang *forgiveness* mendefinisikan *forgiveness* sebagai proses mengurangi kebencian didasarkan emosi, motivasi, dan kognisi.

Memaafkan adalah kesediaan individu melepaskan haknya untuk membalas, memberikan penilaian negatif dan menunjukkan perilaku yang berbeda atau acuh terhadap pihak yang melakukan kesalahan, tetapi merespons dengan belas kasihan, kemurahan hati dan cinta untuk orang tersebut.

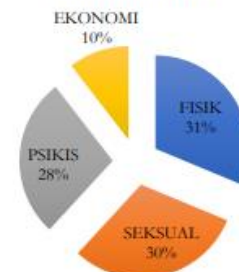
Berdasarkan data di atas, muncul lah ide untuk menciptakan sebuah skenario film fiksi “Perihal Luka dan Waktu” yang mengangkat isu kekerasan terhadap perempuan khususnya dalam rumah, dampak di masa dewasa, dan penyembuhan. Skenario ini menjadi layak diciptakan karena isu tersebut dinilai harus selalu dibicarakan kepada masyarakat. Diharapkan masyarakat memahami keseriusan dampak kekerasan dan mengerti tentang berdamai dengan diri sendiri karena trauma tersebut.

Skenario ini menarik untuk diciptakan karena dikemas dengan plot *non-linear*. Plot *non-linear* didukung oleh *flashback* dan *flashforward*, sehingga alur melompat dalam waktu. Secara tidak langsung menjadi representasi dari perasaan tokoh dan proses tokoh mengulang peristiwa masa lalu yang terjadi dalam proses memaafkan. Tujuan lain dari penerapan plot *non-linear* adalah menciptakan dramatik cerita yang akan mengikat penonton hingga akhir. Unsur dramatik, di antaranya adalah konflik, *suspense* (ketegangan), *surprise* (kejutan), serta *curiosity* (rasa ingin tahu).

Objek Penciptaan

1. Kekerasan di Ranah Personal atau KDRT

Bentuk KtP di Ranah KDRT/RP (n=6.480)
CATAHU 2021



Gambar 1. Bentuk Kekerasan terhadap Perempuan di Ranah KDRT/RP
Sumber: Komnas Perempuan (diakses pada 8 februari 2022)

Pada gambar 1 menunjukkan bentuk kekerasan terhadap perempuan dalam relasi personal. Bentuk kekerasan yang paling umum adalah kekerasan fisik (31% atau 2025 kasus), diikuti kekerasan seksual (30% / 1938 kasus). Selain itu, kekerasan psikis mencapai 1792 atau 28% dan terakhir kekerasan ekonomi yang mencapai 680 kasus atau 10%. Pengklasifikasian yang dilakukan oleh para ahli tentang tindak kekerasan atau pelanggaran hak-hak perempuan dan anak paling tidak dapat diwujudkan dalam empat bentuk (Suyanto, 2010:29) seperti:

a. Kekerasan fisik.

Bentuk kekerasan fisik ini paling mudah dikategorikan seperti: menampar, memukul, mencekik, mendorong, membenturkan, mengancam dengan benda tajam dan sebagainya. Korban

kekerasan jenis ini biasanya muncul pada tubuh korban berupa luka memar, berdarah, patah tulang, pingsan, dan bentuk lain yang lebih parah.

b. Kekerasan psikis.

Dampak kekerasan jenis ini akan berpengaruh pada situasi perasaan tidak aman dan nyaman, menurunkan harga diri dan martabat korban. Bentuk-bentuk khusus kekerasan atau pelanggaran jenis ini adalah penggunaan kata-kata kasar, pelanggaran kepercayaan, ancaman verbal, dan sebagainya. Korban akan merasa rendah diri, tidak berharga dan lemah dalam pengambilan keputusan.

c. Kekerasan Seksual.

Kekerasan seksual mencakup semua tindakan dalam bentuk paksaan atau ancaman untuk melakukan hubungan seksual (*sexual intercourse*), melakukan penyiksaan atau bertindak sadis, dan meninggalkan seseorang, termasuk yang diidentifikasi sebagai anak-anak setelah melakukan hubungan seksual.

d. Kekerasan ekonomi.

Kekerasan jenis ini sering terjadi di lingkungan keluarga. Perilaku seperti melarang pasangan bekerja atau mengganggu pekerjaan pasangan, menolak memberikan atau menerima uang, dan mengurangi tunjangan bulanan untuk pengeluaran adalah contoh spesifik dari

bentuk kekerasan ekonomi. Jenis kekerasan ini sering terjadi pada anak ketika orang tua memaksa anak di bawah umur untuk berkontribusi dalam ekonomi keluarga, sehingga fenomena jualan koran, pengamen jalanan, pengemis anak, dan lain-lain menjadi lebih umum, terutama di perkotaan.

2. Trauma/Luka Batin

Kata trauma, berasal dari akar kata bahasa Yunani "*tramatos*" yang berarti luka yang bersumber dari luar. Trauma dalam tinjauan psikologis atau dikenal dengan pengalaman traumatis adalah pengalaman mental/emosiional yang luar biasa menyakitkan bagi hampir setiap orang yang mengalaminya.

Pengalaman traumatis anak menyaksikan dan mengalami KDRT sering ditemukan sebagai prediktor munculnya problem psikologis di masa depan, seperti: penelantaran dan pelecehan secara fisik dan psikologis pada anak. Pada jangka panjang, problem-problem ini juga akan menunjukkan pengaruhnya pada masa dewasa, yaitu ketidakmampuan mengembangkan kemampuan *coping* yang efektif. Kebanyakan anak-anak ini akan menjadi orang-orang dewasa yang rentan terhadap depresi dan menunjukkan gejala-gejala traumatis, hingga akhirnya

mereka beresiko menjadi pelaku kejahatan yang sama ketika beranjak dewasa (Mardiyati, 2014:29).

Menurut Kartini Kartono (1989:44) dijelaskan bahwa trauma disebabkan oleh suatu pengalaman yang sangat menyedihkan atau melukai jiwanya, sehingga karena pengalaman tersebut sejak saat kejaidan itu hidupnya berubah menjadi radikal. Pengalaman traumatis dapat bersifat psikologis, misalnya mendapatkan peristiwa yang sangat mengerikan sehingga menimbulkan kepiluhan hati, *shock* jiwa dan lain-lain. Gejala-gejala dalam DSM-IV yang dikeluarkan APA, adalah:

- a. Individu dikatakan mengalami peristiwa trauma bila dari dua hal berikut terjadi, ia merasakan, menjadi saksi, dikonfrontasi dengan peristiwa, terlibat ancaman kematian atau kecelakaan serius, atau ancaman terhadap fisik seseorang atau orang lain. Responnya adalah ketakutan, perasaan tidak tertolong, kengerian atau persepsi dari peristiwa tersebut membuat seseorang dalam emosi.
- b. Individu mengalami kembali peristiwa tersebut secara berulang sehingga terbayang kembali koleksi kejadian yang menyedihkan, tergambar dalam pikiran dan

persepsi. Sering mengalami mimpi yang berulang dan membuat stres. Bertingkah seolah-olah peristiwa trauma datang kembali, dan hidup melalui halusinasi atau *flashback*.

- c. Individu terus-terusan menolak benda/peristiwa yang berhubungan dengan peristiwa trauma, sehingga berusaha sungguh-sungguh untuk menghindari pemikiran, perasaan dan percakapan yang berhubungan dengan trauma, atau juga menghindari tempat, aktivitas yang dapat mengingatkan kembali pada trauma. Selain itu juga individu tidak dapat mengingat kembali aspek penting dari dirinya, ketertarikan, partisipasi dan aktiviti menjadi berkurang, dan merasa terlepas dan terasing dari orang lain (Hatta, 2016:33).

Dampak Kekerasan dalam Rumah Tangga menurut liputan 6 tanggal 17 November 2015, empat dampak psikologis korban kekerasan disorot, yaitu: tidak pernah tenang, sulit melupakan bekas luka yang dialaminya, hidup menjadi tidak tenang, trauma, rasa sakit/nyeri, cedera fisik, cacat fisik sulit untuk di hilangkan, ketakutan, rentan terhadap paranoia atau kurang menerima adanya hubungan baru.

Menurut Hardani, et al, (2010:16-17) mengatakan bahwa korban KDRT akan merasakan akibat atau dampaknya dalam berbagai ranah yang dapat dikategorikan sebagai berikut:

- a. Dampak secara medis: korban KDRT akan dibawa ke Unit Gawat Darurat atau ke dokter dengan cedera luka secara fisik bervariasi dari luka ringan hingga ancaman kematian, penggunaan resep dan obat-obatan, serta mengeluarkan biaya pengobatan yang lebih tinggi.
- b. Dampak secara emosional: korban KDRT biasanya mengalami depresi, stres, kecemasan berlebihan, percobaan bunuh diri, stres pascatrauma, rendahnya kepercayaan diri, gangguan tidur, atau susah makan.
- c. Dampak secara personal (keluarga): tidak menutup kemungkinan korban yang menjadi imun dan suatu saat dapat menjadi pelaku dalam keluarganya sendiri atau terhadap orang lain. Peluang terjadinya perlakuan kejam terhadap anak-anak dalam rumah yang mengalami kekerasan domestik lebih besar dibandingkan mereka yang tidak mengalaminya. Korban atau saksi KDRT seperti anak-anak cenderung

mengalami masalah kesehatan mental seperti perilaku anti sosial dan depresi.

- d. Dampak secara profesional: korban KDRT mengalami kinerja yang buruk dalam kerja, lebih banyak waktu digunakan untuk mengatasi persoalan, memerlukan pendampingan atau konseling dan mencari bantuan, ketakutan kehilangan pekerjaan, sambil bekerja korban juga terus meladeni gangguan dari pelaku kekerasan.

Dampak jangka panjang secara afektif, pengalaman mengalami kekerasan di masa lalu dapat memicu stres yang berkelanjutan hingga berkaitan dengan perasaan depresi, cemas dan trauma selang beberapa tahun setelah kejadian.

3. Terapi Pemaafan/*Forgiveness Therapy*

McCulloch (2001:197) menjelaskan bahwa *forgiveness* adalah kesediaan meninggalkan kesalahan yang dilakukan oleh seseorang yang telah menyakiti hati atau melakukan suatu perbuatan salah pada individu lain. *Forgiveness* merupakan sikap seseorang yang telah disakiti untuk tidak melakukan perbuatan balas dendam terhadap orang yang menyakiti, tidak adanya keinginan untuk menjauhi pelaku. Sebaliknya muncul keinginan untuk berdamai dan

berbuat baik terhadap orang yang menyakiti. Walaupun orang yang telah menyakiti telah berbuat hal yang menyakitkan terhadap kita.

Maryanti (2011:3) menyatakan bahwa semakin tinggi *forgiveness* maka semakin rendah tingkat kecemasan, begitu juga sebaliknya, semakin rendah *forgiveness* maka kecemasanpun semakin tinggi. Menurut Lewis B. Smedes di bukunya *Forgive and Forget: Healing The Hurts We Don't Deserve* (dalam Wardhati, 2004:8-9) membagi empat tahap pemberian maaf:

- a. Pertama adalah membalut sakit hati. Sakit hati yang dibiarkan berarti dan secara bertahap merusak kebahagiaan dan kedamaian. Oleh karena itu, meredakan kebencian terhadap seseorang yang menyakiti, ibaratnya memberi antibiotik untuk mematikan sumber sakit.
- b. Kedua, meredakan kebencian. Kebencian adalah respon alami seseorang terhadap luka yang dalam dan kebencian memerlukan penyembuhan. Kebencian sangat berbahaya jika dibiarkan berlanjut. Tidak ada kebaikan yang datang dari kebencian. Kebencian berkurang dengan mencoba paham alasan orang lain menyakiti, atau

instropeksi sehingga akan berkurang atau hilanglah kebencian itu.

- c. Ketiga adalah upaya penyembuhan diri sendiri. Seseorang tidak mudah melepaskan kesalahan orang lain dan akan lebih mudah dengan jalan melepaskan orang dari rasa bersalah dalam ingatannya. Jika tidak bisa melepaskan kesalahan dalam ingatan berarti ia memperbudak diri sendiri dengan masa lalu yang menyakiti hati. Memafkan adalah pelepasan yang jujur walaupun hal itu dilakukan di dalam hati. Pemberi maaf sejati tidak berpura-pura bahwa mereka tidak menderita dan tidak berpura-pura bahwa orang yang bersalah tidak begitu penting. Asumsinya, memafkan adalah melepaskan orang dan berdamai dengan diri sendiri dan orang lain.
- d. Keempat, berjalan bersama. Setelah mereka menjadi musuh, dibutuhkan itikad baik untuk berjalan bersama. Pihak yang dirugikan harus dengan tulus menyatakan kepada bahwa ia tidak akan menyakiti hatinya lagi. Mereka harus berjalan bersama di masa depan dan berjanji untuk saling membutuhkan.

Maka dari itu, pemaafan yang diberikan oleh korban bukanlah hal yang

instan. Namun, membutuhkan proses dari sakit hati hingga membebaskan diri dari peristiwa di masa lalu yang menyakitkan dan berakhir dengan menemukan hikmah untuk perkembangan diri dan memaafkan pelaku.

4. Gamophobia

Dikutip dari alodokter yang ditinjau oleh dr. Rizki Tamin, mengatakan bahwa gamophobia adalah ketakutan yang berlebihan untuk menjalin komitmen dan menikah. Fobia ini bisa muncul karena trauma akan kegagalan hubungan masa lalu atau pengalaman masa kecil, seperti melihat hubungan orang tua yang buruk atau perceraian.

Seorang gamophobia juga akan menunjukkan beberapa gejala psikis yang terjadi secara konsisten, di antaranya: merasa cemas yang berlebihan dan tidak terkontrol saat memikirkan tentang komitmen dan masa depan hubungan yang sedang dijalani, menghindari semua pembicaraan mengenai pernikahan, mengakhiri hubungan yang baik karena kebutuhan untuk “melarikan diri”, menghindari hubungan yang serius dan lebih memilih hubungan tanpa status. Selain itu, dengan memikirkan tentang komitmen dan pernikahan saja, seorang gamophobia mungkin untuk mengalami gejala

fisik, seperti: jantung berdebar-debar, berkeringat, sesak napas, pusing, nyeri dada, mual.

Seorang gamophobia yang sedang menjalin hubungan, yang terpenting adalah memberi tahu pasangan sejak awal mengenai keadaan dan pilihan hidup yang membuatnya bahagia. Hal ini dilakukan sebagai upaya menghindari ghosting dan menyakiti hati pasangan. Namun, jika ingin mengatasi gamophobia dan ingin belajar untuk menjalin komitmen yang serius dalam hubungan, ada beberapa cara yang mungkin dapat membantu, di antaranya: terapi diri sendiri, terapi pasangan, berkonsultasi dengan terapis.

Landasan Teori

1. Plot *Non-linear*

Terdapat dua jenis plot berdasarkan urutan atau kronologi ceritanya yaitu *linear* dan *non-linear*. *Non-linear* merupakan kebalikan dari plot linier yang menceritakan peristiwa secara urut. Sedangkan plot *non-linear* ini menggunakan cara penceritaan yang tidak urut, acak dan melompat dalam waktu. McKee berkata bahwa waktu *non-linear* merupakan sebuah cerita yang melompat-lompat melalui waktu atau mengaburkan kontinuitas temporal sehingga penonton tidak dapat memilah

apa yang terjadi sebelum dan sesudah apa yang diceritakan.

“A story that either skips helter-skelter through time or so blurs temporal continuity that the audience cannot sort out what happens before and after what is told in NONLINEAR TIME.”
(McKee, 1997:51)

Kadang-kadang pembuat film sengaja membuat cerita menjadi agak tidak jelas urutan waktunya antara kejadian yang sudah lampau dan kejadian saat ini. Ini membuat penonton kadang terkecoh dengan adegan yang dilihat, apakah adegan tersebut sedang berlangsung atau hanya kilas balik. Hal ini dilakukan untuk menciptakan kesan tertentu. Namun, untuk mencapai tujuan itu, pembuat film tetap harus memberikan kejelasan waktu hanya sebatas petunjuk atas kejanggalan-kejanggalan yang sebelumnya terjadi supaya penonton bisa memahami atau menafsirkan cerita (Petrie dan Boggs, 2011:44-45).

Setiap adegan yang terjadi dalam struktur naratif *non-linear* terbentuk tidak sesuai dengan urutan waktu, melainkan dapat berupa *flashback* maupun *flashforward*. *Non-linear* naratif memiliki plot yang khas, plot yang terbentuk terdiri atas potongan

peristiwa dalam cerita. Alur *non-linear* memang alur yang jarang digunakan dalam pembuatan sebuah karya film, dikarenakan alurnya yang tidak runtut, plot yang dibongkar susunannya membuat bingung pe-nonton terlebih pada babak awal pengenalan dalam film. Sehingga film-film dengan alur seperti ini mengharuskan penonton menyak-sikan hingga akhir cerita, agar dapat benar-benar memahami apa yang sedang terjadi pada tokoh utama dalam cerita yang disajikan.

2. Subplot

Subplot adalah plot sekunder yang dikisahkan dalam satu kesatuan cerita atau terdapat lebih dari satu tokoh yang mengisahkan perjalanan hidup, permasalahan dan konflik yang dialaminya. Subplot adalah bagian dari plot utama yang berisi cerita kedua untuk memperjelas dan memperluas pandangan penonton terhadap plot utama karena subplot yang tidak begitu menjadi pengaruh dari cerita utama seringkali ditinggalkan penonton. Seperti contoh yang diberikan oleh Nugiyantoro dalam bukunya *Teori Pengkajian Fiksi*, sebagai berikut:

Dalam beberapa karya Mokhtar Lubis, subplot sering berupa sorot balik masa lalu para tokoh cerita seperti pada *Tanah Gersang* dan *Harimau!*

Harimau!, atau kisah lain yang berhubungan dengan tokoh utama seperti *Maut dan Cinta*. Pada *Tanah Gersang* sub-subplot itu berupa cerita masa lalu tokoh-tokoh Joni, Yusuf, dan Iskandar yang melandas-tumpui tingkah laku dan perwatakan mereka yang kini (Nugiyantoro, 1998:158).

Dari penjelasan tersebut, dapat dikemukakan bahwa plot adalah struktur rangkaian peristiwa dalam sebuah cerita, disajikan secara berurutan yang menunjukkan bagian dalam keseluruhan cerita.

3. *Flashback*

Lutters (2004:63) mengatakan bahwa *flashback* adalah kilas balik peristiwa lampau yang dikisahkan kembali pada saat ini. *Flashback* bisa menunjukkan kemunduran waktu beberapa tahun ke belakang, bisa juga hanya dalam waktu beberapa saat sebelumnya. McKee (1997:341-342) mengingatkan untuk tidak menampilkan *flashback* dengan *scene* yang *flat* dari masa lalu. Ia menjelaskan bahwa kita harus menyisipkan sejenis minidrama yang mencakup *inciting incident*, perkembangan, dan *turning point* dari peristiwa masa lalu. Selain itu, ia juga mengingatkan bahwa kita boleh menampilkan *flashback* setelah kita menimbulkan keinginan dan kebutuhan

untuk mengetahui suatu informasi di dalam benak *penonton*. Dapat disimpulkan bahwa *flashback* tidak hanya digunakan untuk tujuan cerita, tetapi juga untuk adegan yang menyentuh. Plot ini memiliki kekuatan cerita di mana penonton penasaran bagaimana akhir cerita. Oleh karena itu, tidak heran jika plot dengan *flashback* bisa dikatakan sebagai kunci cerita karena akibat yang terjadi sekarang adalah penyebab dari tokoh-tokoh tersebut sehingga di benak para penonton timbul rasa ingin tahu tentang apa penyebab yang terjadi di masa lalu terhadap tokoh-tokoh tersebut.

4. *Flashforward*

Kilas depan (*flashforward*) memiliki pengertian yang sebaliknya dengan *flashback*, yaitu teknik untuk memberikan informasi yang akan terjadi kemudian. *Flashforward* memberikan informasi tentang kejadian yang akan datang dan kembali ke cerita masa sekarang. Kesenambungan masa mendatang bisa dibagi menjadi dua kategori yakni, penggambaran pada masa depan dan suatu kilasan maju dari masa kini ke masa depan. Kejadian-kejadian yang berlangsung di masa depan bisa suatu dugaan, hasil perhitungan atau sekedar imajinasi. Jadi sebuah cerita yang terjadi

di masa depan itu bisa melibatkan dugaan, perkembangan industri atau khayalan seorang tokoh pada cerita sekarang. Suatu kilasan ke depan (*flashforward*) adalah kebalikan dari *flashback*. Bergerak maju ke masa depan menggambarkan kejadian-kejadian yang akan, bisa, atau dapat terjadi dan kemudian kembali ke masa kini.

5. Unsur Dramatik

Unsur dramatik adalah unsur-unsur yang dibutuhkan dalam membangun gerak dramatik atau situasi dramatik pada cerita atau penonton. Unsur tersebut yang membuat cerita menjadi menarik untuk diceritakan. Seperti yang dikatakan oleh Lutters (2010:100) bahwa ada beberapa unsur dramatik yang harus diketahui penulis diantaranya yaitu konflik, *suspense* (ketegangan), *curiosity* (rasa ingin tahu), *surprise* (kejutan).

a. Konflik

Menurut Lutters (2010:100) menerangkan bahwa konflik adalah suatu peristiwa yang berupa permasalahan untuk menghasilkan sebuah pertentangan dalam suatu keadaan yang dialami oleh tokoh. Konflik timbul ketika tokoh merasa tidak berhasil mencapai tujuannya, terhalang oleh antagonis. Antagonis disini dapat berupa

apapun yang menghalangi tokoh mencapai tujuan seperti tokoh lain, lingkungan, serta diri sendiri. Maka dari itu, semakin besar nilai konflik dalam sebuah cerita maka akan semakin besar nilai dramatik dalam sebuah cerita. Oleh karena itu ada dua konflik yang diterapkan dalam skenario dari 6 jenis konflik utama yang dituturkan Schmidt, antara lain yaitu:

1) *Relational Conflict*

Konflik ini merupakan perlawanan antara manusia melawan manusia. Pada konflik ini biasanya karakter protagonis akan bertarung melawan antagonis untuk memperebutkan goal mereka masing-masing. Hanya satu dari mereka yang akan mencapai tujuannya dan yang lainnya akan kalah.

2) *Inner Conflict*

Konflik ini merupakan perlawanan antara manusia melawan dirinya sendiri. Pada konflik ini biasanya karakter merasa tidak yakin atas tujuannya sendiri. Karakter akan berjuang melawan masalah yang menimpa pada dirinya, pilihan yang harus dibuat, kekurangan yang ada pada dirinya, dan hal lain yang berasal dari dirinya.

b. *Suspense*

Suspense biasanya digunakan untuk mengikat dan mempertahankan

penonton, karena efek yang ditimbulkan adalah sebuah ketegangan, membuat perhatian penonton menjadi lebih tinggi terhadap adegan atau aksi yang berlangsung. Kecemasan membuat orang menduga-duga apa yang akan terjadi baik atau buruknya sebuah peristiwa. Seperti yang dikatakan oleh Lutters dalam bukunya Kunci Sukses Menulis Skenario:

Penonton digiring agar merasa berdebar-debar menanti risiko yang bakal dihadapi oleh tokoh dalam menghadapi problemnya. Hal ini biasanya sering menimpa tokoh protagonis sehingga *suspense* pada penonton semakin tinggi tensinya, dibandingkan jika tokoh antagonis yang menghadapi hambatan. Ketegangan penonton akan semakin terasa jika penonton tahu hambatan yang dihadapi tokoh cukup besar dan keberhasilannya semakin kecil (Lutters, 2010:101).

c. *Surprise*

Surprise kalau yang terjadi karena jawaban yang terjadi dalam cerita adalah diluar dugaan. Unsur terpenting dalam terbentuknya dampak *surprise* adalah adanya unsur “duga”. Seperti penjelasan Lutters (2010:102) bahwa untuk membangun unsur *surprise* pada penonton, penulis membuat cerita yang tidak mudah ditebak dan bisa menampilkan masalah lain yang

mengganggu pikiran penonton dengan tokoh lain untuk menyesatkan penonton.

d. *Curiosity*

Menurut Lutters (2010:102) *curiosity* adalah rasa ingin tahu atau penasaran penonton terhadap sebuah adegan dalam cerita. Teknik penceritaan yang bagus haruslah membuat penontonnya harus punya rasa ingin tahu atas jalannya cerita yang sedang dinikmatinya. Semakin banyak penonton yang ingin tahu, semakin berkualitas cerita yang dibangunnya. Hal ini ditimbulkan dengan cara menampilkan sesuatu yang aneh sehingga memancing keingintahuan penonton atau dapat dibangun dengan mengulur informasi tentang sebuah masalah sehingga membuat penonton merasa penasaran.

KONSEP KARYA

Konsep penceritaan dalam penulisan skenario “Perihal Luka & Waktu” adalah dengan menerapkan gaya penceritaan plot *non-linear*, yaitu tidak sesuai urutan kronologis/linier, melainkan non-kronologis atau tidak urut dengan urutan cerita melompat dalam waktu. Hal itu dilakukan agar menguatkan dramatik dari unsur dramatik yang dibangun dalam cerita seperti konflik, *surprise* (kejutan), *curiosity* (keingintahuan) dan juga *suspense* (ketegangan)

dalam penulisan skenario “Perihal Luka & Waktu”.

1. Pemilihan Judul

Judul untuk penciptaan skenario kali ini adalah “Perihal Luka & Waktu”, diambil dari bahasa Indonesia yang merespresentasikan keseluruhan cerita yang melibatkan waktu sebagai pengan-tar luka pada tokoh. Tanpa luka dan waktu yang terus memupuknya, tidak akan ada cerita Perihal Luka & Waktu. Luka/trauma dan waktu yang membawa trauma pada saat terpenting dalam hidupnya di umur 29 tahun telah memicu seluruh plot dalam film.

2. Plot *Non-Linear*

Skenario “Perihal Luka dan Waktu” bertutur menggunakan gaya penceritaan/plot *non-linear* dengan narasi orang pertama. Gaya penceritaan ini diciptakan guna mewujudkan cerita tentang proses pengampunan dari perempuan dewasa yang selama perjalanan hidupnya memiliki trauma kekerasan dari Ayahnya di masa lalu.

Skenario “Perihal Luka & Waktu” mengisahkan tiga masa/tiga urutan kronologi, yaitu masa lalu, masa kini dan masa depan (yang masih berupa kemungkinan). Masa lalu berlatar dari tahun 1998 dimulai dari tokoh berumur 1 tahun, masa kini terjadi di tahun 2022

disaat tokoh berumur 28 tahun, masa depan terjadi jauh dari 2030 saat tokoh berumur 36 tahun.

Gaya penceritaan *non-linear* ini menggunakan perpaduan teknik *flashback* dan *flashforward*, di mana peristiwa masa lalu berusaha diungkapkan melalui memori tokoh utama yang acak dan sebuah kilasan masa depan diciptakan di alam bawah sadar tokoh utama yang diyakininya sebagai masa depan tokoh yang menjadi konflik tersendiri bagi tokoh dalam memutuskan tindakan di masa kini. Skenario ini menggunakan sudut pandang karakter orang pertama dan menyajikan peristiwa tidak berurutan dari periode waktu dan lokasi yang berbeda yang didukung dengan *dream sequence* untuk mengeksplorasi pikiran dan kepribadian karakter utama.

Di dalam skenario “Perihal Luka & Waktu” menerapkan plot *non-linear* sebagai pembangun unsur dramatik. Terdapat beberapa *setting* waktu di dalam skenario, yaitu:

- a. Tahun 1964, sebagai *timeline* masa kecil Ayah. Ketika Ayah hidup bersama ibu yang kasar, menjadi sebab sikap Ayah yang kasar jika sedang frustrasi.
- b. Tahun 1998-2016 sebagai *timeline*

waktu masa kecil Kala Dilara. Ketika Kala Dilara lahir hingga ia berusia 21 tahun.

- c. Tahun 2022-2024 sebagai *timeline* waktu masa dewasa Kala Dilara. Ketika ia berkarir di agensi kreatif hingga ia memutuskan berdamai dengan semuanya.

Penyusunan *non-linear* ini berguna untuk menghasilkan unsur dramatik agar mendapatkan unsur konflik, *suspense* (ketegangan), *curiosity* (penasaran) dan *surprise* (kejutan).

PEMBAHASAN

Penciptaan karya skenario film fiksi “Perihal Luka & Waktu” berdurasi 60 menit dan bertujuan untuk memperoleh kesesuaian dengan konsep yang telah disusun sebelumnya. Proses penciptaan skenario ini mengacu pada cerita yang didapat dalam riset yang telah dijelaskan dan dirancang sesuai dengan urutan plot *non-linear*. Berikut merupakan pembahasan bentuk skenario dan tujuan yang telah berhasil dicapai dari konsep skenario “Perihal Luka & Waktu”:

1. Bentuk *Plot Non-linear*

a. Teknis penulisan *plot non-linear*

Skenario “Perihal Luka & Waktu” menggunakan urutan waktu plot *non-*

linear, plot ini membuat cerita disusun secara tidak kronologis atau tidak sesuai urutan cerita yang sebenarnya terjadi dan dapat disebut dengan memanipulasi waktu kejadian. Seperti menurut Pratista dalam bab landasan teori, jika urutan waktu cerita secara kronologis adalah A-B-C-D-E maka jika urutan menjadi *non-linear* akan berubah menjadi berbagai urutan acak seperti D-A-C-B-E atau peluang urutan acak yang tidak terbatas.

Susunan cerita yang tidak acak ini diterapkan dalam skenario dengan mempunyai tujuan yaitu agar dapat membangun unsur-unsur dramatik yang akan dirasakan oleh penonton, hal itu membuat penonton tidak akan merasa bosan dan dibuat mengikuti cerita hingga akhir untuk mengetahui kausalitas yang jelas atau menjadi paham dengan keseluruhan sebab-akibat yang dibangun dalam cerita. Skenario ini mempunyai berbagai macam *setting* waktu atau masa, di antaranya yaitu:

Tabel 5.1 Plot & Subplot Skenario “Perihal Luka & Waktu”

Plot & Subplot	Tahun	Keterangan
Plot Utama	2022-2024	Masa dewasa Kala Dilara ketika ia berumur 28-30 tahun. Ketika itu Kala mengalami berbagai peristiwa yang membuat trauma terhadap pernikahan karena masa lalunya muncul setelah menjalin hubungan dengan Joe dan Amy, membuatnya mencoba mengakhiri hidup hingga ia menjalani penyembuhan luka batin/trauma yang membawanya kepada sudut pandang baru terhadap Ayah dan membuka pintu pemaafan dalam hati untuk kedamaian batinnya.
Subplot A	1998 - 2016	Kala Dilara dan saudara kembarnya Emily Niskala masih di usia balita, tumbuh dengan Ayah yang kasar terhadap keluarganya hingga Emily yang mengakhiri hidup karena depresi. Hal ini menjadi masa lalu yang menyebabkan Kala trauma di masa dewasanya.
Subplot B	1964	Ayah masih berusia 11 tahun, hidup dengan Ibu yang tega dan kejam terhadapnya dikarenakan Ibu merasa Ayah kecil atau yang biasa dipanggil Bas, menjadi penyebab kematian Bapak dari Bas.

Bentuk skenario “Perihal Luka & Waktu” mengacu dari skenario “Little Woman” yang menerapkan pembeda masa agar tidak menambah kebingungan pembuat film/pembaca yang berusaha memahami urutan *non-linear* tersebut. Pembeda masa tersebut diciptakan dalam skenario ini dengan memberikan warna berbeda antar urutan waktu seperti warna merah untuk menunjukkan masa lalu dari tahun 1964, 1998-2016. Warna hitam untuk menunjukkan masa kini yang berjalan dari tahun 2022-2030, warna biru yang menunjukkan latar waktu yang mendahului masa kini dan yang terakhir adalah warna oranye menunjukkan adegan mimpi dan lamunan yang merupakan kondisi psikologis tokoh yang mengalami trauma. Penggunaan warna ditunjukkan dalam teks sebagai berikut:

Catatan :

Ketika teks dalam warna **MERAH**, menunjukkan bahwa itu adalah garis waktu **MASA LALU (1998-2016)** dan **FLASHBACK**.

Ketika teks dalam warna **HITAM**, menunjukkan bahwa itu adalah garis waktu **MASA KINI (2022-2023)**.

Ketika teks dalam **BIRU**, itu menunjukkan bahwa itu menandakan **TEASER** dari **KLIMAKS**.

Ketika teks dalam **ORANYE**, itu menunjukkan bahwa itu menandakan keadaan psikologis tokoh yang trauma.

Gambar 2. Bentuk penulisan skenario “Perihal Luka dan Waktu”

Penulisan skenario ini juga menerapkan tahun terjadinya peristiwa pada *scene heading* dan menerapkan *super title* di atas *nebentext*. Penulisan tahun di *scene heading* menjadi acuan pembuat film/pembaca skenario sedangkan *super title* tersebut menjadi acuan editor jika nantinya skenario diwujudkan menjadi film sehingga editor akan menerapkan *super title* tersebut pada visual film dengan tujuan agar terlihat jelas masa yang sedang terjadi sehingga mudah dipahami oleh penonton. Walaupun plot skenario ini tidak kronologis dengan maju-mundur dalam waktu. Berikut penerapannya dalam skenario:

41 EXT. TERAS/RUMAH KALA - PAGI - 1998
 SUPER TITLE : 24 tahun yang lalu, 1998
 IBU sedang mengajak kedua GADIS KEMBARNYA (KALA dan EMILY KECIL) untuk bermain di halaman. Gadis mungil itu sedang belajar berjalan, tertatih mendekati AYAH yang sedang menanam bunga.

Gambar 3. Bentuk Penanda Masa dalam Skenario “Perihal Luka dan Waktu”

Penggunaan penanda dalam skenario maupun dalam visual ditujukan agar *kenon-linearitasan* pada film tetap dapat menuntun penonton ke dalam

menyebabkan Emily remaja meninggal bunuh diri dan membuat keluarga berantakan. Subplot disandingkan oleh plot utama ketika plot utama memunculkan tokoh pembantu baru bernama Amy sebagai pengecoh penonton. Penonton akan terkecoh dengan Amy dan subplot A karena dianggap cerita dari subplot A adalah cerita masa lalu Amy. 2) Subplot B adalah masa kecil dari Ayah atau yang biasa dipanggil Bas yang mendapatkan perlakuan keji oleh Ibunya sendiri karena dituduh telah menyebabkan kematian ayahnya. Subplot ini dikemas dengan teknik *flashback* di akhir skenario yang diceritakan oleh Bibi Asih guna menyebabkan resolusi pada tokoh utama untuk membuat keputusan.

2. Unsur Dramatik Dalam Plot

Non-linear

Film plot *non-linear* didefinisikan sebagai film yang menampilkan peristiwa di luar urutan kronologis. Jika sebuah film, banyak menggunakan kilas balik, tidak hanya untuk eksposisi tetapi untuk membantu memajukan narasi, maka itu adalah film *non-linear*. Penyusunan plot *non-linear* untuk membangun unsur dramatik pada skenario ini melalui tahapan sebagai berikut:



Gambar 5.3 Skema *Non-linear* Membangun Unsur Dramatik

a. *Suspense*

Suspense pada skenario film "Perihal Luka dan Waktu" sudah dimulai sejak awal skenario ketika Joe mengejar Kala yang mencoba bunuh diri. Adegan tersebut belum diberitahukan endingnya karena penundaan informasi. Awal skenario ini merupakan *in media res* yang sekaligus merupakan *flashforward*. *In media res* adalah ketika sebuah cerita dibuka dengan karakter yang sudah berada di tengah-tengah cerita dan kemudian sisa cerita pada skenario ini diceritakan secara *non-linear*.

b. *Curiosity*

Curiosity atau rasa penasaran penonton pada skenario film "Perihal Luka dan Waktu" ditimbulkan dengan cara menampilkan sesuatu yang aneh sehingga memancing rasa keingintahuan penonton dan juga dengan berusaha untuk mengulur informasi tentang sebuah masalah sehingga membuat penonton merasa penasaran (Lutters, 2010:102).

c. *Surprise*

Surprise pada skenario film "Perihal Luka dan Waktu" ini dibentuk

dari ditundanya suatu informasi cerita dan memunculkan peristiwa yang menimbulkan unsur duga yang dibangun di awal film dengan pengecoh yaitu Amy sebagai tokoh pembantu pada plot utama dan disandingkan dengan subplot A. Hal itu membuat penonton menyakini dugaannya sebagai hal yang benar. Dugaan penonton akhirnya dipatahkan pada klimaks dan ketika cerita dalam skenario hampir berakhir.

Dapat disimpulkan bahwa unsur surprise dalam skenario ini berawal dari terbentuknya unsur duga di awal skenario dan *curiosity* yang terbangun akhirnya terjawab seiring berjalannya cerita. Hal ini mengungkapkan rangkaian sebab akibat cerita bahwa Kala merupakan perempuan mengalami gejala-gejala trauma setelah ia menjalin hubungan dengan lawan jenis yaitu Joe dan bertemu dengan narasumber (Amy) yang membuat Kala mengingat kembali kekerasan yang pernah ia saksikan dan ia rasakan langsung dalam keluarganya. Pengalaman kekerasan tersebut yang menjadikan Kala takut untuk menikah namun dimasa kini Kala tidak mampu menjelaskannya pada Joe hingga akhirnya Kala meninggalkan Joe begitu saja saat Joe melamar Kala. Joe yang merasa terhubung secara emosional

dengan Kala dan merasa telah mengenal Kala, terus berupaya untuk bersama Kala. Hal itu dikarenakan di masa lalu Joe dan Kala telah menjalin sebuah pertemanan yang manis dan berpisah karena Joe pindah keluar kota. Kemudian sikap Ayah yang kasar karena tidak dapat mengontrol emosi kepada keluarganya yang perempuan semua disebabkan karena masa lalu Ayah yang kelam yaitu hidup dengan Ibu yang kejam, selalu menuduh dan menyalahkannya. Maka dari itu rangkaian plot utama, subplot A dan B memiliki hubungan sebab akibat yang berkesinambungan dengan *scene-scene* yang teracak dengan format plot *non-linear*.

d. Konflik

Skenario "Perihal Luka dan Waktu" menghasilkan konflik antara karakter tokoh utama dengan orang terdekatnya seperti keluarga, kekasih dan konflik dengan diri tokoh sendiri atau yang biasa disebut konflik relasional dan konflik batin.

1) Konflik Batin/Internal

Penyusunan plot *non-linear* pada skenario ini menimbulkan konflik yang terjadi pada tokoh utama, Kala Dilara yang memendam semua perasaan dan rahasia sendiri membuat ia merasakan

konflik batin dengan dirinya sendiri hingga menimbulkan luka batin yang telah lama terpendam.

Konflik utama dalam cerita ini berawal dari konflik batin Kala Dilara yang terus dipupuk setelah ia bertemu Amy, kesedihan hatinya termanifestasikan pada kondisi diri yang terus cemas, menangis, murung dan menjadi bimbang memutuskan sesuatu. Terutama ketika Kala mendapat lamaran pernikahan dari kekaksihnya, Joe setelah menjalin hubungan tanpa status selama 1 tahun. Kala mengalami konflik batin karena ia harus mematikan harapan dan perasaannya terhadap Joe sebab ia mempunyai trauma akan pernikahan dan tidak ingin menikah namun ia tidak melampiaskan perasaannya kepada siapa pun, melainkan hanya memendamnya sendiri dan berusaha menghindari bertemu dengan Joe. Hal itu dikarenakan ketakutannya pada pernikahan yang menjadi akibat dari masa lalunya yang melihat Ayah terus menyakiti Ibu, kakak dan dirinya.

2) Konflik Relasional/Eksternal

Konflik relasional terbangun dari penciptaan konsep skenario “Perihal Luka dan Waktu”, konflik ini mengajak penonton untuk memahami per-

masalahan tokoh utama yang sebenarnya.

Konflik relasional diciptakan melalui kehidupan masa lalu Kala saat kecil dimana Ayah menjadi sangat kasar setelah frustrasi kehilangan pekerjaannya saat krisis moneter 1998. Secara tidak langsung konflik relasional dalam skenario ini diakibatkan dari kumpulan konflik batin yang dipendam oleh masing-masing tokoh penting dalam cerita, baik pada plot utama maupun subplot A dan B. Konflik relasional yang terjadi dari konflik batin juga menyebabkan konflik batin lain di pada tokoh utama yaitu Kala Dilara dalam bentuk trauma yang muncul pada masa dewasanya ketika ia dihadapkan pada kejadian yang bertentangan dengan tujuannya.

KESIMPULAN

Penulisan skenario film fiksi berjudul “Perihal Luka & Waktu” telah selesai dikerjakan. Penulisan skenario dengan genre drama dan psikologi memiliki tantangan cukup besar, salah satunya berimajinasi dalam menciptakan dunia batin yang abstrak untuk dirasakan oleh penonton. Skenario film “Perihal Luka & Waktu” berdurasi 60 menit ini menerapkan alur penceritaan/plot *non-linear* untuk mencapai unsur dramatik

yang dapat dirasakan oleh pembaca. Plot *non-linear* ini didukung oleh beberapa elemen penulisan skenario yaitu, *flashback*, *flashforward*, dan *dream sequence*. Sehingga hasil dari penyusunan urutan waktunya dapat membangun beberapa unsur dramatik berupa konflik (konflik relasional dan konflik batin), *suspense* (ketegangan), *surprise* (kejutan) dan *curiosity* (rasa ingin tahu). Tujuan penerapan plot *non-linear* berhasil tercapai dalam penulisan skenario “Perihal Luka & Waktu”, hanya saja saat proses menyusun urutan waktu terdapat sedikit kesulitan yang dihadapi yaitu kesulitan untuk memilih cerita mana yang akan didahulukan agar dapat mencapai tujuan dan seberapa lama potongan adegan ditunda agar tidak membuat penonton lupa akan masalah yang belum terselesaikan di awal cerita. Maka dapat disimpulkan bahwa pencapaian pembangunan unsur dramatik dalam skenario ini sebanyak 3 *suspense*, 9 *curiosity*, 5 *surprise*, 14 konflik batin, 12 konflik relasional.

SARAN

Berdasarkan proses penulisan skenario film fiksi “Perihal Luka & Waktu”, banyak pelajaran berharga yang telah didapatkan. Dari pengalaman-pengalaman tersebut, ada beberapa hal

yang perlu diperhatikan lagi untuk perbaikan di masa mendatang. Beberapa saran yang dapat penulis sampaikan dari pengalaman tersebut ialah yang pertama, pola *non-linear* memang menarik untuk digunakan agar cerita tidak mudah ditebak, tetapi tetap harus disusun dengan baik agar penonton tidak kebingungan dan dapat mengikuti cerita. membaca ulang dan tidak bosan untuk membenahi kekurangan dari skenario yang kita buat. Hal ini diperlukan agar kita benar-benar tahu di mana letak kekurangan dalam skenario yang kita buat, kedua adalah melakukan riset secara detail dan mendalam untuk penciptaan skenario adalah hal yang sangat penting untuk menghasilkan skenario yang realistis dan ketiga adalah apabila tokoh utama berperan pada *timeline* waktu yang jauh berbeda dalam cerita, dapat ditambahkan detail pada skenario sebagai suatu pembeda waktu adegan. Dapat berupa penjelasan *setting* sesuai dengan tahun kejadian agar pembaca tidak menjadi bingung dan mudah memahami alur cerita.

DAFTAR PUSTAKA

Boggs, Joseph M. dan Dennis W. Petrie. *The Art of Watching Films*. University of California: Mayfield, 2011.

Hardani, Sofia dan Wilaela. *Perempuan Dalam Lingkaran KDRT*. Pusat Studi Wanita (PSW) Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Syarif Kasim. Riau, 2010.

Hatta, Kusmawati. *Trauma dan Pemulihannya*. Banda Aceh: Dakwah Ar-Raniry Press. 2016.

Kartini, Kartono. *Psikologi Abnormal dan Abnormalitas Seksual*. Bandung: CV Mandar Maju, 1989.

Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT Grasindo, 2004.

_____. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT. Gramedia. 2010.

Mckee, R. *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles Of Screenwriting*. New York: Harper-Collins Publisher, 1997.

Nurgiyantoro, Burhan. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gajahmada University Press, 1998.

Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.

Suyanto, Bagong. *Masalah Sosial Anak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.

Daftar Artikel Jurnal

Dewi, I Dewa Ayu Dwika Puspita dan Nurul Hartini. “Dinamika *Forgiveness* pada Istri yang Mengalami Kekerasan Dalam Rumah Tangga (KDRT)”. *Jurnal Psikologi dan Kesehatan Mental*. (2017).

Mardiyati, Isyatul. “Dampak Trauma Kekerasan Dalam Rumah Tangga Terhadap Perkembangan Psikis Anak”. *Jurnal Studi Gender*. Vol. 01, No. 1. (2014).

<https://jurnaliainpontianak.or.id/index.php/raheema/article/view/166>

Maryanti. “Hubungan pemaafan (*forgiveness*) dengan kecemasan pada mahasiswa program studi psikologi semester VI fakultas kedokteran Universitas Sebelas Maret”. *Skripsi. Psikologi*. Universitas Sebelas Maret. (2011).

McCulloch, M. E. “Forgiveness: who does it and how do they it”. *Journal and Social Psychology*, 2001.

Wardhati, L. T. & Faturochman. “Psikologi Pemaafan”. *Jurnal Psikoogi (UGM)*, Vol. 14, 2004. (diakses 10 Mei 2022).

Daftar Website

Alodokter. “Mengenal Gamophobia Ketakutan Untuk Berkomitmen dan Menikah”.

<https://www.alodokter.com/mengenal-gamophobia-ketakutan-untuk-berkomitmen-dan-menikah> (diakses 28 Februari 2022).

Komnas Perempuan. (2020, Maret 5). “Lembar Fakta dan Poin Kunci Catatan Tahunan (CATAHU)”. <https://komnasperempuan.go.id/siaran-pers-detail/catahu-2020-komnas-perempuan-lembar-fakta-dan-poin-kunci-5-maret-2021> (diakses 8 Februari 2022).

Liputan 6. “4 Dampak Kekerasan dalam Rumah Tangga”. 17 November 2015. <https://www.liputan6.com/health/read/2367902/4-dampak-kekerasan-dalam-rumah-tangga>. (diakses 10 Mei 2022).