

**PENERAPAN PENCERITAAN TERBATAS DALAM  
SKENARIO FILM “PANGLONG” UNTUK MEMBANGUN  
UNSUR DRAMATIK *CURIOSITY***

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan tugas akhir  
S1 Program Studi Film dan Televisi



Disusun Oleh

**Miftah Fauji**

NIM: 1810899032

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

2024

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

**Penerapan Penceritaan Terbatas dalam Skenario Film “Panglong”  
untuk Membangun Unsur Dramatik *Curiosity***

diajukan oleh **Miftah Fauji**, NIM 1810899032, Program Studi SI Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 91261) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal ..... 21 Mei 2024 ..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



**Lucia Ratnaningdyah S., S.I.P., M.A.**  
NIDN 0016067005

Pembimbing II/Anggota Penguji




**Sazkia Noor Angraeni, S.Sn., M.Sn.**  
NIDN 0008088604

Cognate/Penguji Ahli



**Dyah Arum Retnowati, M.Sn.**  
NIDN 0030047102

Ketua Program Studi Film dan Televisi



**Latief Rakhman Hakim, M.Sn.**  
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi



**Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.**  
NIP 19740313 200012 1 001



**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Miftah Fauji

NIM : 1810899032

Judul Skripsi : Penerapan Penceritaan Terbatas dalam Skenario Film “Panglong”  
untuk Membangun Unsur Dramatik *Curiosity*

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/~~Pengkajian Seni~~ saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 27 Juni 2024  
Yang Menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a 10,000 Rupiah postage stamp. The stamp features a portrait of a man and the text 'SERBUH BERKUALITAS', '10000', 'MILITARI', and 'BD2/LX162780256'.

Miftah Fauji  
1810899032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Miftah Fauji

NIM : 1810899032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul

PENERAPAN PENCERITAAN TERBATAS DALAM SKENARIO FILM  
"PANGLONG" UNTUK MEMBANGUN UNSUR DRAMATIK *CURIOSITY*

untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.


Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 27 Juni 2024  
Yang Menyatakan,



Miftah Fauji  
1810899032

## HALAMAN PERSEMBAHAN



*Tugas akhir ini saya persembahkan untuk  
Mamah, seseorang yang pada setiap bagian dari dirinya terdapat cinta,  
Almarhum Bapak, seseorang yang pada setiap langkahnya terkandung ketulusan,  
Almarhum Uwa, seseorang yang kepadanya aku belajar hidup,  
Uwa Istri, Teh Iyus, Teh Tita, Aa Inzi,  
&  
Orang-orang yang telah memberikan hikmah di dalam kehidupan saya.*

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi Tugas Akhir Penciptaan Seni yang berjudul Penerapan Penceritaan Terbatas dalam Skenario Film “Panglong” untuk Membangun Unsur Dramatik *Curiosity*. Tugas akhir penciptaan seni ini dibuat untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan studi sarjana strata 1 Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari banyak pihak yang memberikan dukungan dan bantuan selama proses pembuatan skripsi ini. Oleh karena itu, ucapan terima kasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada:

1. Allah SWT;
2. Kedua orang tua penulis;
3. Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.;
4. Ketua Jurusan Televisi, Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.;
5. Ketua Program Studi Film dan Televisi, Latief Rakhman Hakim, M.Sn.;
6. Dosen Pembimbing I, Lucia Rathaningdyah Setyowati, S.I.P., M.A.;
7. Dosen Pembimbing II, Sazkia Noor Anggraini, S.Sn., M.Sn.;
8. Dosen Penguji Ahli, Dyah Arum Retnowati, M.Sn.;
9. Para Dosen dan Karyawan Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.;
10. Keluarga besar Alam Asri Squad; Ence Bagus, Jey, Burhan, Rhiksa Brembo, Dede Kacang.
11. Asisten dan teman diskusi, Alifah Rizki Amelia, S. Sn.
12. Rumah dan Kerabat Cakra, termasuk; Sigi Mawang, Endri Acong, Refael, Fadhal.
13. Rekan diskusi; Fazrul, Kiman, Hamek, Gopal, Guruh, Naufal Haidar.
14. Teman-teman seperjuangan Jurusan Film dan Televisi angkatan 2018.

Terimakasih penulis juga haturkan untuk semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulisan skripsi penciptaan seni ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran, masukan bahkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kehidupan selanjutnya untuk menjadi bahan pembelajaran baik bagi pegiat seni ataupun masyarakat di luar lingkup kesenian.

Yogyakarta, Mei 2024

Penulis

Miftah Fauji

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Penciptaan.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Ide Penciptaan.....</b>	<b>4</b>
<b>C. Tujuan dan Manfaat.....</b>	<b>6</b>
<b>D. Tinjauan Karya.....</b>	<b>7</b>
1. Perempuan Tanah Jahanam (2019).....	7
2. Oldboy (2003).....	10
3. Brata Season I (2018).....	12
<b>BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS.....</b>	<b>15</b>
<b>A. Objek Penciptaan.....</b>	<b>15</b>
1. Balas Dendam.....	15
2. Pembunuhan.....	18
3. Fenomena Sosial.....	21
4. Panglong dan Pengrajin Kayu.....	23
5. Trauma.....	26
<b>B. Analisis Objek Penciptaan.....</b>	<b>29</b>

<b>BAB III LANDASAN TEORI.....</b>	<b>36</b>
<b>A. Skenario.....</b>	<b>36</b>
<b>B. Penceritaan Terbatas.....</b>	<b>38</b>
<b>C. Curiosity.....</b>	<b>40</b>
<b>D. Flashback.....</b>	<b>41</b>
<b>E. Genre Thriller.....</b>	<b>42</b>
<b>F. Struktur Tiga Babak.....</b>	<b>44</b>
<b>G. Format Skenario.....</b>	<b>45</b>
<b>BAB IV KONSEP KARYA.....</b>	<b>47</b>
<b>A. Konsep Penciptaan.....</b>	<b>47</b>
1. Pemilihan Judul.....	48
2. Penerapan Penceritaan Terbatas dalam Skenario “Panglong”.....	49
3. Unsur Dramatik Curiosity.....	50
4. Struktur Dramatik.....	51
5. Tiga Dimensi Tokoh pada Skenario “Panglong”.....	55
6. Setting Cerita pada Skenario “Panglong”.....	59
<b>B. Desain Produksi.....</b>	<b>61</b>
1. Desain Program.....	61
2. Format Penulisan Skenario.....	62
<b>BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA.....</b>	<b>64</b>
<b>A. Tahapan Perwujudan Karya.....</b>	<b>64</b>
1. Tentang Cerita.....	64
2. Riset.....	68
3. Membuat Sinopsis.....	70
4. Tiga Dimensi Karakter.....	70
5. Membuat Treatment.....	70
6. Skenario.....	71
<b>B. Pembahasan Karya.....</b>	<b>72</b>
1. Penceritaan Terbatas Terhadap Misteri Panglong Melalui Sudut Pandang Jati.....	72
2. Curiosity terhadap misteri yang terjadi di panglong.....	92
<b>BAB VI PENUTUP.....</b>	<b>113</b>
A. Kesimpulan.....	113
B. Saran.....	114
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>116</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Poster Film Perempuan Tanah Jahanam.....	7
Gambar 1.2. Poster Film Oldboy.....	10
Gambar 1.3. Poster Series Brata Season 1.....	12
Gambar 2.1. Gergaji Mesin.....	24
Gambar 2.2. Band Saw.....	25
Gambar 2.3. Table Saw.....	25
Gambar 4.1. Penempatan Curiosity Per Babak.....	53
Gambar 4.2. Tokoh Jati.....	55
Gambar 4.3. Tokoh Karto.....	56
Gambar 4.4. Tokoh Maman.....	57
Gambar 4.5. Tokoh Pak Bagus.....	58
Gambar 4.6. Panglong Kayu di Tengah Hutan.....	59
Gambar 4.7. Hutan Jati.....	59
Gambar 5.1. Grafik Cerita.....	66
Gambar 5.2. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 1 dan 2.....	74
Gambar 5.3. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 27.....	76
Gambar 5.4. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 8 Bagian 1.....	77
Gambar 5.5. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 8 Bagian 2.....	78
Gambar 5.6. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 10.....	80
Gambar 5.7. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 12.....	81
Gambar 5.8. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 19 Bagian 1.....	82
Gambar 5.9. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 19 Bagian 2.....	83
Gambar 5.10. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 20.....	84

Gambar 5.11. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 21.....	85
Gambar 5.12. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 25 dan 26.....	87
Gambar 5.13. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 29.....	87
Gambar 5.14. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 17.....	88
Gambar 5.15. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 40.....	89
Gambar 5.16. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 51.....	90
Gambar 5.17. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 54.....	91
Gambar 5.18. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 58.....	92
Gambar 5.19. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 52.....	95
Gambar 5.20. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 33.....	96
Gambar 5.21. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 81.....	97
Gambar 5.22. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 66.....	99
Gambar 5.23. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 71.....	100
Gambar 5.24. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 15.....	101
Gambar 5.25. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 29.....	103
Gambar 5.26. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 51.....	104
Gambar 5.27. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 58.....	105
Gambar 5.28. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 67.....	107
Gambar 5.29. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 69.....	108
Gambar 5.30. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 71.....	109
Gambar 5.31. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 61.....	110
Gambar 5.32. Tangkapan Layar Skenario Panglong <i>Scene</i> 80.....	111

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1. Struktur Tiga Babak..... 45  
Tabel 5.1. Plot Per Babak..... 66



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Dokumentasi Observasi Panglong
- Lampiran 2. Poster Film “Panglong”
- Lampiran 3. Desain DVD Film “Panglong”
- Lampiran 4. Dokumentasi Ujian
- Lampiran 5. Publikasi Seminar
- Lampiran 6. Undangan Seminar
- Lampiran 7. Dokumentasi Seminar
- Lampiran 8. Daftar Tamu
- Lampiran 9. Notulensi Seminar
- Lampiran 10. Publikasi Galeri Pandeng
- Lampiran 11. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Seminar
- Lampiran 12. Form Kelengkapan Tugas Akhir



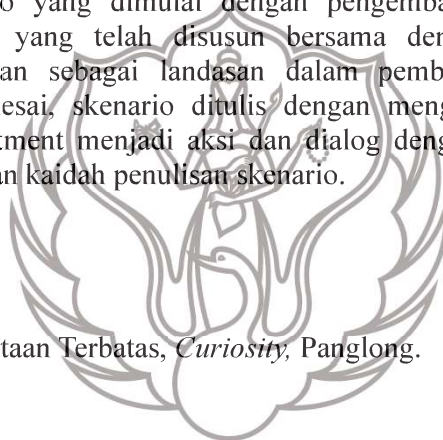
## ABSTRAK

Pembunuhan bermotif balas dendam merupakan fenomena yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia. Seseorang dapat membalaskan dendamnya dengan membunuh sebagai respon terhadap pengalaman traumatik atau untuk mencoba mendapatkan kelegaan dari luka dan penghinaan akibat perlakuan tidak adil yang menyakiti dan merugikan.

Skenario film *Panglong* menceritakan gambaran tindakan balas dendam akibat dari adanya perlakuan tidak adil yang menimpa karakter antagonis di masa lalu. Penciptaan skenario ini bertujuan untuk mengangkat isu sejarah di Indonesia menggunakan teknik penceritaan terbatas dan memunculkan rasa penasaran (*curiosity*) penonton terhadap isu yang diangkat dalam skenario film *Panglong*.

Penerapan konsep skenario film *Panglong* dilakukan melalui tahapan penciptaan skenario yang dimulai dengan pengembangan ide dasar menjadi sinopsis. Sinopsis yang telah disusun bersama dengan teori yang relevan kemudian digunakan sebagai landasan dalam pembuatan *treatment*. Setelah *treatment* final selesai, skenario ditulis dengan menginterpretasikan deskripsi adegan dalam *treatment* menjadi aksi dan dialog dengan menggunakan bahasa visual, sesuai dengan kaidah penulisan skenario.

Kata kunci: Penceritaan Terbatas, *Curiosity*, *Panglong*.



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Industri film di Indonesia saat ini sedang mengalami perkembangan cukup pesat. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) film bergenre aksi, drama, dan horor menempati tiga genre teratas yang paling banyak diminati oleh penonton di Indonesia sepanjang tahun 2020 dengan presentasi masing-masing genre aksi 21,8%, drama 19,8%, dan horor 17,3% (dataindonesia.id., 11 Mei 2023). Data tersebut menunjukkan hanya sebesar 8% film dengan genre *thriller* yang diputar di bioskop. Ini berarti bahwa film dengan genre *thriller* kurang diminati oleh kebanyakan penonton film di Indonesia.

Hal tersebut menyebabkan produser film di Indonesia lebih banyak memproduksi film dengan genre yang sudah terbukti banyak peminatnya di Indonesia. Penerapan penceritaan terbatas pada film di Indonesia lebih banyak dijumpai dalam film dengan genre horor dibandingkan dengan genre *thriller*, oleh karena itu produksi film di Indonesia cukup jarang memproduksi film dengan genre *thriller*. Hal itu membuat penonton film di Indonesia lebih sering menemukan teknik penceritaan terbatas pada film dengan genre horor. Film dengan genre *thriller* yang mengangkat isu sejarah masih jarang ditemukan di Indonesia, terlebih isu yang diangkat merupakan sesuatu yang sensitif bagi beberapa pihak termasuk aparaturnegara.

Sampai sekarang isu sosial yang terjadi akibat dari adanya keadaan politik yang tidak stabil pada tahun 1965 sangat jarang diangkat. Dilansir dari suara.com, dari banyaknya film yang di produksi di Indonesia hingga saat artikel tersebut ditulis pada tahun 2023, film yang mengangkat isu PKI pada tahun 1965 kurang lebih berjumlah 6 film. Hal tersebut menandakan masih sedikit film fiksi maupun dokumenter yang mengangkat isu tersebut.

Isu pemberontakan Partai Komunis Indonesia (PKI) sampai sekarang masih sangat sensitif untuk diperbincangkan. Hal itu karena adanya ketakutan sebagian orang akan kebangkitan partai komunis tersebut di Indonesia. Sampai

sekarang masih sedikit film di Indonesia yang mengangkat cerita dengan latar belakang pemberontakan PKI, oleh karena itu opsi film yang menggambarkan fenomena sosial secara menyeluruh, bukan hanya terfokus pada peristiwa pemberontakan G30S/PKI, terbatas bagi masyarakat Indonesia. Isu tentang tindakan represif oknum ABRI pada masa orde baru juga menjadi latar isu yang diangkat. Kedua hal tersebut akan menjadi sebuah latar belakang cerita yang dikemas secara objektif dalam film dengan genre *thriller* serta berlatar di sebuah panglong kayu.

Buku Erving Goffman berjudul "*Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity*" menjelaskan stigma negatif merupakan sebuah label negatif yang ditetapkan kepada suatu individu atau kelompok yang memiliki karakteristik atau identitas tertentu yang dianggap oleh sebagian besar masyarakat tidak normal atau tidak disukai.

Beberapa penyebab dari stigma negatif antara lain adalah kurangnya pengetahuan serta pemahaman tentang individu atau kelompok tertentu yang dapat memicu prasangka. Selain itu trauma masa lalu menjadi penyebab yang mempengaruhi pandangan seseorang terhadap individu atau kelompok tertentu. Ketidakakuratan informasi yang ada tentang individu atau kelompok tertentu juga menjadi faktor dari munculnya stigma negatif sehingga bisa dapat memunculkan stereotip dan prasangka negatif.

*"We construct a stigma-theory, an ideology to explain his inferiority and account for the danger he represents, sometimes rationalizing an animosity based on other differences, such as those of social class. We use specific stigma terms such as cripple, bastard, moron in our daily discourse as a source of metaphor and imagery, typically without giving thought to the original meaning. We tend to impute a wide range of imperfections on the basis of the original one, and at the same time to impute some desirable but undesired attributes."* (Goffman 1963, 5).

"Kita membangun teori stigma, sebuah ideologi untuk menjelaskan inferioritasnya dan menggambarkan bahaya yang diwakilinya, kadang-kadang merasionalisasi permusuhan yang didasarkan pada perbedaan lain, seperti perbedaan kelas sosial. Kita menggunakan istilah stigma tertentu seperti lumpuh, bajingan, idiot dalam percakapan sehari-hari sebagai sumber

metafora dan citra, biasanya tanpa memikirkan arti asli dari kata-kata tersebut. Kita cenderung mengaitkan berbagai ketidaksempurnaan berdasarkan ketidaksempurnaan awal, dan pada saat yang sama mengaitkan beberapa atribut yang diinginkan namun tidak diinginkan.” (Goffman 1963, 5).

Stigma negatif dapat mendorong individu atau kelompok melakukan tindakan menuduh pihak lain melakukan sesuatu yang belum tentu kejelasannya atau disebut fitnah. Fitnah dapat menyebabkan korban fitnah diberikan hukuman atau sanksi tanpa dasar yang kuat. Hal ini akan berdampak negatif pada kehidupan orang tersebut. Korban fitnah yang dipersekusi, didiskriminasi atau diintimidasi dapat merasakan amarah, kesedihan, ketakutan, dan kebingungan. Perasaan dan emosi negatif tersebut dapat mendorong korban untuk melakukan tindakan balas dendam.

Menurut Govier dalam buku "*Forgiveness and Revenge*", balas dendam adalah tindakan agresif yang diambil sebagai respons terhadap tindakan yang dianggap tidak adil atau merugikan. Balas dendam seringkali dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki situasi atau menghilangkan perasaan sakit hati, namun pada kenyataannya, tindakan tersebut dapat memperburuk situasi dan menimbulkan rasa sakit hati yang lebih besar. Balas dendam dapat memicu spiral kekerasan yang berbahaya dan merugikan semua pihak yang terlibat. Emosi negatif seperti kemarahan dan kekecewaan dapat memengaruhi individu untuk melakukan tindakan balas dendam.

Sampai sekarang belum ada film yang mengangkat tema balas dendam dengan latar tempat utama di sebuah Panglong. Panglong kayu merupakan tempat usaha perkayuan yang menjual kayu untuk kebutuhan membuat sebuah bangunan atau untuk dijadikan furnitur. Panglong biasanya terdapat di daerah yang mempunyai hutan kayu sebagai sumber daya alam untuk menanam dan memanen kayu yang berkualitas sebagai bahan baku bangunan atau furnitur.

Belum ada film di Indonesia khususnya dengan genre *thriller* yang menjadikan panglong kayu sebagai latar tempat utama. Alat-alat berat dan tajam yang berada di panglong kayu sangat potensial untuk menciptakan adegan yang menakutkan. Pada skenario film “Panglong”, panglong kayu



akan dijadikan sebagai latar tempat utama yang berkaitan dengan keseluruhan ceritanya. Suasana mencekam juga didukung dengan atmosfer hutan lebat yang berada di sekitar panglong kayu tersebut. Penciptaan skenario film “Panglong” ini diharapkan mampu menyebar pesan kepada masyarakat agar tidak mudah terprovokasi oleh hoaks yang beredar dan mampu mengendalikan emosi negatif sehingga tidak menimbulkan tindakan yang merugikan diri sendiri maupun orang lain.

## **B. Ide Penciptaan**

Melihat banyaknya penerapan penceritaan terbatas pada film-film bergenre horor di Indonesia, muncul ide untuk menciptakan sebuah skenario yang menerapkan penceritaan terbatas dengan bentuk genre lain yaitu genre *thriller*. Skenario berjudul “Panglong” ini akan mengangkat tema balas dendam dan isu oknum ABRI yang melakukan tindakan sewenang-wenang. Judul “Panglong” dipilih karena panglong kayu dijadikan sebagai latar tempat utama dalam cerita.

Ide ini pertama berawal dari keresahan akan banyaknya penyelewengan kekuasaan yang dilakukan oleh oknum aparat negara dan ini tidak banyak diangkat ke dalam media seperti film. Tidak banyak film di Indonesia yang menceritakan tentang peristiwa sejarah pemberontakan PKI. Hal ini dikarenakan isu PKI sampai saat ini menjadi sebuah isu yang sensitif di beberapa kalangan masyarakat. Selain itu, fenomena persekusi di Indonesia masih cukup sering terjadi terlebih lagi pada tahun-tahun politik. Banyak orang membuat stigma negatif terhadap orang atau kelompok lain yang merupakan lawan politiknya dengan menciptakan atau menuduh bahwa lawan politiknya adalah keturunan PKI, DI/TII atau organisasi lain yang rekam jejaknya kurang baik yang bertujuan untuk menjatuhkan lawan politik. Pada akhirnya hal tersebut bisa menimbulkan persekusi, diskriminasi dan intimidasi terhadap korban fitnah. Penciptaan skenario “Panglong” ditulis untuk melihat fenomena tersebut secara objektif.

Kedua, berawal dari keresahan terhadap adanya penyalahgunaan pangkat serta jabatan untuk mengambil keuntungan pribadi dan menindas rakyat kecil menjadi pendorong untuk menciptakan isu yang diangkat dalam skenario ini. Perilaku balas dendam rakyat kecil terhadap oknum pejabat otoriter yang menindas dengan menggunakan pangkat dan jabatannya menjadi ide terciptanya karakter antagonis dalam skenario film ini.

Terdapat dua karakter utama dalam penciptaan skenario “Panglong”. Pertama, karakter seorang laki-laki (Jati) yang merupakan seorang pengusaha furnitur yang pendapatannya menurun dan mencoba meneruskan perusahaan ayahnya yang sudah lama tidak beroperasi. Karakter kedua seorang laki-laki (Karto) yang mempunyai mata dan kakinya yang cacat akibat dari kecelakaan yang menimpanya. Karto dalam cerita ini berperan sebagai karakter antagonis yang berusaha membalaskan dendam orang tuanya yang dituduh sebagai keturunan dari anggota PKI dan tewas karena dieksekusi oleh Pak Bagus yang merupakan seorang ABRI berpangkat kapten. Pertemuan kedua karakter ini menjadi awal mula teror yang diterima Jati selama mengembangkan usaha panglongnya yang berada di hutan sebuah desa terpencil daerah Jawa Barat.

Penerapan penceritaan terbatas (*restricted narration*) dimunculkan pada awal cerita hingga menuju klimaks. Jati merupakan seseorang yang tidak tahu latar belakang tempat usaha ayahnya selalu berpikiran positif terhadap beberapa hal aneh yang menimpanya. Penonton akan penasaran terhadap hal-hal aneh dan mengerikan yang menimpa Jati selama mengurus kembali panglong milik pamannya. Pada fase klimaks cerita, penonton akan mengetahui bahwa dalang di balik kejadian aneh yang menimpa Jati adalah Karto yang berusaha membunuh Jati. Karto berusaha membunuh Jati dengan maksud untuk membalaskan dendam orang tuanya yang mati karena dieksekusi oleh Pak Bagus.

Penerapan penceritaan terbatas (*restricted narration*) dengan menggunakan tema balas dendam akan menimbulkan unsur dramatik berupa *curiosity* dan *surprise*. *Curiosity* yang terjadi pada cerita akan menghasilkan perasaan ingin tahu penonton yang hanya diberikan petunjuk sedikit demi

sedikit, sedangkan surprise terjadi akan menghasilkan efek kejutan bagi penonton karena menimbulkan jawaban tidak terduga yang menjadi latar belakang karakter melakukan aksinya.

Latar tempat panglong kayu belum pernah diangkat ke dalam sebuah film sebelumnya tetapi dirasa akan berpotensi besar jika diangkat ke dalam film khususnya dengan genre *thriller* karena di panglong tersebut terdapat banyak alat-alat berat dan tajam. Hal ini dapat mengeksplor segi pengadeganan. Disamping itu hutan lebat di sekeliling panglong dapat menambah suasana yang mencengkam sehingga cocok untuk mendukung konsep skenario film “Panglong” yang ditujukan untuk memberikan efek mencengkam kepada penonton layaknya menonton film horor.

### C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan penciptaan skenario “Panglong” ini adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan skenario film yang mengangkat isu sejarah di Indonesia menggunakan teknik penceritaan terbatas.
2. Menciptakan skenario film yang dapat memunculkan rasa penasaran (*curiosity*) penonton terhadap isu yang diangkat dalam skenario film “Panglong”.

Manfaat dari penciptaan skenario “Panglong” ini adalah sebagai berikut:

1. Karya ini diharapkan bisa meningkatkan rasa kepedulian terhadap sesama manusia sehingga fenomena kebencian di masyarakat berkurang.
2. Sebagai referensi skenario yang menerapkan penceritaan terbatas untuk kepentingan akademik atau non-akademik.

## D. Tinjauan Karya

### 1. Perempuan Tanah Jahanam (2019)



Gambar 1.1. Poster Film Perempuan Tanah Jahanam  
(Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt9000302/>, diakses pada Juni 2023)

Sutradara	: Joko Anwar
Tahun	: 2019
Durasi	: 106 menit
Penulis Naskah	: Joko Anwar
Produksi	: BASE Entertainment, Rapi Films, Ivanhoe Pictures, CJ E&M Film Division

Film ini bercerita tentang perjuangan hidup seorang perempuan dewasa yang bernama Maya. Maya bersama sahabatnya yang bernama Dini merupakan pekerja sebagai petugas gerbang tol. Mereka berdua saling membantu satu sama lain karena memiliki nasib yang sama. Kehidupan pekerjaan mereka beberapa kali menemukan kegagalan hingga pada akhirnya ada satu insiden yang melibatkan Maya. Ia diserang oleh orang tidak dikenal ketika menjaga gerbang tol yang ternyata hal itu membawa Maya kepada babak baru kehidupannya.

Maya mendapatkan informasi bahwa mungkin memiliki warisan yang ditinggalkan oleh keluarganya di tempat asal Maya lahir. Mereka akhirnya mempunyai tekad untuk mencari tahu dan menuju desa asalnya

dulu, Desa Harjosari. Namun begitu sesampainya disana, Maya dan Dini menemukan sebuah rumah besar kosong, kotor, dan tampak sangat menyeramkan.

Seiring berjalannya proses mencari tahu, Maya dan Dini melihat hal-hal yang sangat aneh dan tampak tak wajar. Ada begitu banyak kuburan anak-anak, dan sering ditemukannya setiap hari adanya kematian seorang bayi yang baru lahir dari warga tersebut. Warga desa Harjosari juga tidak tampak senang dengan kehadiran mereka berdua di tempat itu. Hingga pada suatu hari Maya hendak mencari makan, Dini didatangi oleh dua warga suruhan Ki Saptadi yang merupakan kepala desa sekaligus dalang terkenal di desa tersebut. Mereka menyampaikan bahwa rumah besar yang ditempati oleh Maya dan Dini itu adalah milik pewaris yang bernama Rahayu.

Pada momen tersebut, Dini berpura-pura dan mengaku sebagai Rahayu. Tetapi hal itu membuat Dini dijebak dan ditangkap untuk diserahkan kepada Nyi Misni yang merupakan ibu dari Ki Saptadi. Dini dibunuh oleh Nyi Misni dengan cara disembelih dan kemudian tubuhnya dikuliti dan kemudian kulitnya dijadikan wayang kulit untuk digelar pada malam harinya. Pembunuhan itu diyakini sebagai ritual untuk menghilangkan kutukan yang menimpa desa tersebut.

Maya yang panik dengan kehilangan temannya, lantas dibantu oleh Ratih yang merupakan salah satu warga desa sana. Ratih menjelaskan tentang semua kejanggalan yang ada di desa tersebut kepada Maya. Cerita yang disampaikan Ratih kemudian membuat sadar Maya bahwa ialah sosok Rahayu yang sebenarnya. Maya kemudian diburu oleh warga sekitar, Ia melarikan diri berusaha keluar dari desa tersebut dengan meminta bantuan orang dari luar, namun usahanya gagal. Ditengah pelariannya, Maya dirasuki oleh makhluk gaib yang membuka mata batinnya dan menjelaskan semua kejadian desa tersebut di masa lalu. Ia mendapatkan petunjuk untuk membakar sisa tulang belulang dan kulit anak-anak yang menjadi korban pada masa tersebut untuk membebaskan

kutukan desa itu. Dengan ritual yang dilakukan oleh Maya, Desa Harjosari kemudian terbebas dari kutukan yang selama ini menghantuinya.

Film ini menjadi tinjauan karya dalam penulisan skenario “Panglong” karena cerita dalam film ini menggunakan penceritaan terbatas dan *curiosity* dalam cara bertuturnya. Informasi yang didapatkan oleh penonton sama dengan informasi yang diketahui oleh karakter utama yang bernama Maya. Hal ini Maya sebagai karakter utama dan penonton sama-sama mencari tahu dari misteri dan hal-hal janggal yang menimpa dirinya. Skenario “Panglong” memakai penceritaan terbatas untuk membatasi informasi kepada penonton. Karakter utama dalam skenario “Panglong” ini mempunyai keterbatasan informasi terhadap hal-hal janggal yang menimpa dirinya, kemudian hal itu membuat karakter utama dan penonton mempunyai modal informasi yang sama dalam cerita ini. *Curiosity* dalam film perempuan tanah jahanam juga tercipta karena adanya penceritaan terbatas sebagai gaya bertuturnya, yang kemudian *curiosity* penonton dan karakter utama diberikan jawaban diakhir cerita melalui *flashback* kejadian desa Harjosari. Hal itu juga menginspirasi penerapan *curiosity* pada skenario film “Panglong”, jawaban dari kejanggalan yang menimpa karakter utama akan dijawab dan dijelaskan melalui *flashback* di akhir cerita.

Perbedaan film Perempuan Tanah Jahanam dan skenario film “Panglong” terdapat di genrenya. Film Perempuan Tanah Jahanam sangat erat dengan hal-hal yang berkaitan dengan mistis dan supranatural, hal ini juga yang membuat pengungkapan jawaban dari misteri yang terjadi dilakukan oleh makhluk supranatural. Pada skenario film “Panglong”, semua kejanggalan terjadi disebabkan oleh ulah dari seorang yang ingin membalaskan dendamnya di masa lalu kepada karakter utama. Hal ini juga membuat pengungkapan atas misteri yang terjadi pada karakter utama melalui medium manusia biasa yang berperan sebagai karakter antagonis dalam film ini.

## 2. Oldboy (2003)

Gambar 1.2. Poster Film *Oldboy*

(Sumber: <http://www.impawards.com/2005/oldboy.html> diakses pada Juni 2023)

Sutradara	: Park Chan-wook
Tahun	: 2003
Durasi	: 120 menit
Penulis Naskah	: Park Chan-wook, Hwang Jo-yun, dan Lim Jun
Produksi	: Show East

Oh Dae-su, seorang pria biasa dengan kehidupan yang sederhana, tiba-tiba diculik dan dipenjara selama 15 tahun tanpa alasan yang jelas. Di penjara itu, dia diisolasi dari dunia luar, kehilangan segalanya yang pernah dimilikinya. Dae-su merasakan keputusasaan yang mendalam, dan satu-satunya hal yang mempertahankan hidupnya adalah keinginannya yang membara untuk membalas dendam.

Setelah 15 tahun yang menyiksa, Dae-su secara misterius dibebaskan tanpa ada penjelasan. Dalam dunia yang berubah drastis, ia berusaha mencari tahu siapa yang menculiknya dan apa yang menyebabkan penyiksaannya yang mengerikan selama bertahun-tahun. Dae-su menjalani perjalanan yang gelap dan penuh kekerasan dalam misi balas dendamnya. Dia bertemu dengan seorang wanita muda bernama

Mi-do, yang membantunya dalam mencari petunjuk dan mengungkap rahasia di balik peniksaannya.

Namun, semakin Dae-su menggali kebenaran, semakin rumit dan misterius hal-hal menjadi. Dia menemukan dirinya terjatuh dalam jaringan konspirasi yang melibatkan keluarga kaya dan kuasa yang gelap. Dae-su terpaksa menghadapi musuh-musuh tak terduga dan mengungkap rahasia gelap yang tersembunyi di balik penjara dan peniksaannya.

Dalam perjalanan yang penuh kekerasan dan teka-teki, Dae-su mengalami tantangan fisik dan psikologis yang menghancurkan. Dalam upayanya yang putus asa untuk membalas dendam dan mendapatkan keadilan, dia menyadari bahwa tidak ada yang benar-benar seperti yang terlihat dan bahkan dirinya sendiri tidak dapat diandalkan sepenuhnya.

"Oldboy" adalah kisah gelap yang menggugah rasa ingin tahu penonton, dengan plot yang berbelok-belok dan plot-twist yang mengejutkan. Dae-su harus menghadapi konsekuensi dari obsesinya yang tak terbendung dan menemukan arti sebenarnya dari kebebasan dan keadilan.

Film ini menjadi salah satu tinjauan karya dalam penciptaan skenario "Panglong" karena pada film ini menerapkan teknik penceritaan terbatas untuk membangun *curiosity* penonton. Penonton dalam film "Oldboy" ini mempunyai informasi yang sangat terbatas sama seperti karakter utama pada film. Karakter utama kebingungan atas penculikan dan penyiksaan yang diterimanya. Dae-su sebagai karakter utama bersama penonton ikut mencari tahu alasan dan dalang dibalik penculikan terhadap dirinya. *Flashback* dalam film ini juga digunakan sebagai jawaban dari karakter antagonis yang mengungkap alasan dibalik penyiksaan dan penculikan terhadap karakter protagonis.

Perbedaan film "Oldboy" dengan skenario film "Panglong" terletak pada karakter utama protagonis yang ingin balas dendam kepada karakter antagonis dalam film tersebut. Sedangkan pada skenario "Panglong"



terbalik, hanya karakter antagonis yang memiliki ambisi untuk membalaskan dendamnya kepada karakter protagonis.

### 3. Brata *Season 1* (2018)



Gambar 1.3. Poster Series Brata *Season 1*

(Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt9160032/mediaindex> diakses pada Juni 2023)

Sutradara	: Mike Pohorly, Mark Ó Fearghaíl, Aldo Swastia, dan Kuntz Agus
Tahun	: 2018
Durasi	: 6 Episode
Penulis Naskah	: E.S. Ito dan Bernice Low
Produksi	: Marawa Production dan Timeless Pictures

Berlatar belakang kota Jakarta sebagai salah satu kota metropolitan terbesar di dunia, Brata berkisah tentang seorang detektif polisi berbakat bernama Brata yang memiliki masa lalu tragis. Brata dikenal dengan metodenya yang tidak biasa dalam mengungkap suatu kasus. Tangguh dan cerdas, Brata juga seorang yang penuh perhatian dengan daya ingat kuat sehingga Brata dengan metodenya berhasil memecahkan hampir semua kasus yang ditanganinya. Namun ia masih memiliki masalah pribadi yang

belum dapat ia temukan jawabannya, salah satunya adalah identitas dari ayahnya.

Serial ini diawali dengan keberhasilan Brata dalam menyelesaikan sebuah kasus penculikan dengan cara yang brutal dan tanpa ampun. Brata ditugaskan untuk menangani kasus baru dengan ditemukannya potongan-potongan tubuh di sebuah bangunan tua yang dirangkaikan dengan memasang kepala Cepot, sosok dari pewayangan golek. Hasil lab menunjukkan bahwa bagian tubuh berasal dari lima korban. Kasus ini ternyata membawa ke beberapa persoalan yang pelik yang berkaitan dengan kejahatan para petinggi berkuasa.

Dalam dua episode terakhir, berbagai petunjuk yang dikumpulkan mulai semakin jelas dan saling terkait. Vera dan Brata yang sering mendapat bantuan dari Teja, *office boy* di Rumah Sakit ternyata mendapati fakta bahwa pria pincang tersebutlah yang menjadi dalang dari kelima kasus pembunuhan yang terjadi. Selama ini Teja merencanakan pembunuhan berantai yang terjadi karena menyimpan dendam besar kepada Arifin, Ayah dari Vera. Brata pun segera menyelamatkan Vera yang hampir dibunuh dan menangkap Teja atas semua kejahatannya.

Series yang berjudul “Brata” *season* 1 menjadi salah satu tinjauan karya dalam penciptaan skenario “Panglong”. Karakter antagonis dalam series “Brata” yang bernama Teja menjadi inspirasi dalam menciptakan karakter Karto yang menjadi karakter antagonis dalam skenario “Panglong”. Teja merupakan karakter antagonis yang tercipta karena peristiwa traumatis masa lalunya. Adik kesayangan Teja tewas karena kebakaran yang terjadi pada masa lampau. Kebakaran terjadi karena keluarga Teja tidak mau menjual tanah dan lahannya kepada seorang politikus hingga dengan cara liciknya, politikus itu menyuruh orang untuk membakar rumah Teja dengan maksud agar lahan itu bisa dikuasainya. Karakter Karto dalam skenario “Panglong” mempunyai traumatis di masa lalu yang sama seperti karakter Teja dari film “Brata”. Karto menjadi seseorang yang berambisi membalaskan dendamnya kepada orang-orang

yang berada di panglong. Hal ini terjadi karena peristiwa masa lalu tentang orang tua Karto yang dituduh keturunan DI/TII kemudian dieksekusi oleh Pak Bagus. Teja dan Karto mempunyai motivasi yang sama dalam menyebar terornya. Perbedaan terdapat pada karakter antagonis (Teja), dia tidak memiliki hubungan secara langsung yang berkaitan dengan protagonis (Brata). Namun pada skenario “Panglong” karakter antagonis (Karto) membunuh ayah dari karakter protagonis (Jati). Selain itu, ada juga kemiripan dari aspek lainnya di mana kedua karakter antagonis, Teja dan Karto, memiliki kecacatan secara fisik. Karakter Karto sendiri diceritakan memiliki cacat pada bagian mata dan pincang pada bagian kakinya.

Film “Brata” mengaplikasikan metode penceritaan terbatas untuk membangun unsur dramatik *surprise*. Skenario film “Panglong” juga akan dirancang menggunakan metode penceritaan terbatas namun, utamanya untuk membangun unsur dramatik *curiosity*.

