

**PENCIPTAAN SKENARIO FILM *LUCE* TERINSPIRASI DARI
DAMPAK KONFLIK ORANG TUA TERHADAP KONDISI
MENTAL ANAK**

SKRIPSI



Oleh

Yessi Gratia Simbolon
NIM 2011114014

**PROGRAM STUDI S-1 TEATER
JURUSAN TEATER FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2023/2024**

**PENCIPTAAN SKENARIO FILM *LUCE* TERINSPIRASI DARI
DAMPAK KONFLIK ORANG TUA TERHADAP KONDISI
MENTAL ANAK**

Skripsi

untuk memenuhi salah satu syarat
mencapai derajat Strata Satu
Program Studi S-1 Teater



Oleh

Yessi Gratia Simbolon
2011114014

**PROGRAM STUDI S-1 TEATER
JURUSAN TEATER FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2023/2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

PENCIPTAAN SKENARIO FILM *LUCE* TERINSPIRASI DARI DAMPAK KONFLIK ORANG TUA TERHADAP KONDISI MENTAL ANAK diajukan oleh Yessi Gratia Simbolon, NIM 2011114014, Program Studi S-1 Teater, Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 91251**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 27 Mei 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

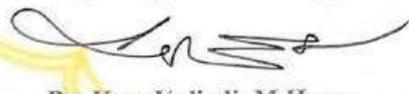
Ketua Tim Penguji



Nanang Arisona, M.Sn.

NIP 196712122000031001/
NIDN 0012126712

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji



Dr. Koes Yuliadi, M.Hum.

NIP 196807221993031006/
NIDN 0022076805

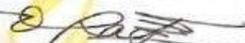
Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji



Philipus Nugroho Hari Wibowo, M.Sn.

NIP 198007042008121001/
NIDN 004078006

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji



Joanes Catur Wibono, M.Sn.

NIP 196512191994031002/
NIDN 0019126502

Yogyakarta,

08 - 07 - 24

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. I Nyoman Catur Arsana, S.Sn., M.Hum.

NIP 197111071998031002/
NIDN 0007117104

Ketua Program Studi Teater



Nanang Arisona, M.Sn.

NIP 196712122000031001/
NIDN 0012126712

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Yessi Gratia Simbolon
NIM : 2011114014
Alamat : Huta Karang Tengah, Cinta Dame 1 Afdeling XI,
Desa Bah Jambi II, Kabupaten Balimbingan, Kecamatan
Tanah Jawa, Provinsi Sumatra Utara
Program Studi : S-I Teater
No Telpn : 081263548385
Email : simbolongratiayessi@gmail.com

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar ditulis sendiri dan tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga pendidikan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam skripsi ini dan disebutkan sumbernya secara lengkap dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari skripsi ini terbukti merupakan hasil plagiat dari karya penulis lain dan atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan karya penulis lain, penulis bersedia menerima sanksi akademik dan atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 27 Mei 2024



Yessi Gratia Simbolon



MOTTO

Gak ada yang Sempurna di Dunia Ini yang Sempurna hanya Milik Rokok Sampoerna

KATA PENGANTAR

Dalam nama Bapa, Putra, dan Roh Kudus, segala puji dan syukur saya haturkan kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberi rahmat dan berkat-Nya sehingga skripsi “*Penciptaan Skenario Film Luce Terinspirasi dari Dampak Konflik Orang Tua Terhadap Kondisi Mental Anak*” dapat terselesaikan hingga babak penutupnya. Tugas akhir ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi syarat menyelesaikan program Strata Satu Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Setelah melalui perjalanan yang berliku dan menghadapi berbagai tantangan, tugas akhir penciptaan skenario ini akhirnya dapat diselesaikan.

Tentunya, banyak pihak yang telah terlibat dalam proses penciptaan karya ini. Tanpa dukungan dan bantuan mereka, proses ini tidak akan berjalan dengan lancar. Dalam kesempatan ini, izinkan penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada : Institut Seni Indonesia Yogyakarta khususnya Jurusan Teater yang telah menjadi tempat penulis belajar banyak ilmu serta pengalaman.

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta Dr. Irwandi, M.Sn. Beserta seluruh staf dan Pegawai
2. Dekan Fakultas Seni Pertunjukan Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.
3. Bapak Nanang Arisona, M.Sn. selaku ketua jurusan teater dan Bapak Rano Sumarno, S.Sn., M.Sn. selaku sekretaris beserta seluruh staf jurusan teater ISI Yogyakarta
4. Kepada Bapak Koes Yuliadi, M.Hum., yang telah menjadi dosen pembimbing I dengan penuh dedikasi selama penulis menyelesaikan karya dan tulisan skripsi ini. Bapak telah memberikan bimbingan yang berharga serta berbagi ilmu pengetahuannya secara luas. Beliau juga selalu memberikan masukan yang konstruktif pada setiap tahap penyusunan karya ini. Kehadiran dan dukungan Bapak Koes Yuliadi sangatlah berarti dalam perjalanan akademik penulis, dan telah menjadi pilar yang kuat dalam kesuksesan penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak Joanes Catur Wibono M.Sn. Selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan penilaian dan ilmu berharga khususnya dalam hal sistematika penulisan. Terima kasih atas kontribusinya yang telah memberikan arahan dan pemahaman mendalam dalam proses skripsi ini.
6. Bapak Philipus Nugroho Hari Wibowo, M.Sn. Selaku dosen penguji ahli yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat berharga sehingga membantu dalam meningkatkan kualitas karya ini.
7. Bapak Purwanto, M.Sn. Selaku Dosen wali selama delapan semester menempuh Pendidikan di Jurusan Teater, Terima kasih sudah membimbing penulis sampai semester akhir ini.
8. Penulis ingin menyampaikan rasa Terima kasih yang mendalam kepada Bapak Larius Simbolon dan Ibu Rawati Sinaga, orang tua yang telah memberikan dukungan tanpa henti serta Doa yang tiada putus selama penulis menempuh pendidikan di Yogyakarta. Terima kasih atas kesempatan yang telah diberikan kepada penulis untuk merantau dan berkuliah di kota Yogyakarta. Dukungan dan doa dari Bapak dan Ibu merupakan fondasi penting yang memungkinkan penulis untuk meraih impian dan menyelesaikan pendidikan ini.
9. Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada adik-adik tercinta, empat sosok yang sangat berharga : dua perempuan tangguh, Lexa Simbolon dan Agnes Simbolon, serta dua laki-laki mungil yang lucu, Gleen Simbolon dan Sebastian Simbolon. Terima kasih atas dukungan kalian yang tiada henti terhadap segala kegiatan kakak. Kehadiran dan semangat kalian menjadi sumber motivasi yang luar biasa bagi kakak dalam menempuh perjalanan ini.
10. Kepada Sutradara Kak Pooja yang telah setia menemani dan membantu mewujudkan karya ini hingga selesai. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Bang Vicky sebagai Asisten Sutradara (Astrada) yang selalu memberikan kritik dan saran konstruktif, serta kepada Bang Lupek sebagai *Director of Photography* yang telah memberikan kontribusi besar dalam

aspek visual karya ini. Dukungan dan kerjasama mereka sangat berharga dalam proses penciptaan Karya ini.

11. Untuk Teman – teman dari Teater Angkatan 2020, yang telah menjadi rumah dan tempat bernaung selama penulis menempuh pendidikan di jurusan ini. Terima kasih atas segala pengalaman menarik yang telah kalian bagikan, serta atas dukungan dan kebersamaan yang telah terjalin.
12. Tim pengkaryaan dan Produksi skenario film berjudul *Luce*. Tim ini telah memberikan bantuan yang luar biasa sejak awal proses hingga penyelesaiannya, dengan penuh tanggung jawab dan ketulusan. Meskipun penulis tidak dapat menyebutkan nama satu per satu karena banyaknya anggota tim, penulis sangat menghargai setiap kontribusi dan kerja keras yang telah diberikan. Terima kasih atas segala dukungan dan dedikasi yang telah membuat karya ini menjadi mungkin.
13. Terima kasih kepada teman-teman yang selalu akrab disapa dengan sebutan "Sumatera," yaitu Piyu, Nata, Yesril, Rut, Joni, Bunga, dan Nopia. Terima kasih telah menjadi teman berbagi cerita dan memberikan dukungan selama penulis berada di tanah rantau ini. Kehadiran kalian telah memberikan kebahagiaan dan semangat yang luar biasa, membuat perjalanan ini lebih berarti dan penuh warna.
14. Terima kasih kepada semua pihak percetakan yang telah turut serta membantu menyelesaikan skripsi ini hingga selesai. Bantuan tersebut sangat berarti, dan kesediaan membantu dalam proses pencetakan sangat kami hargai. Terima kasih atas dukungan yang diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
15. Yessi Gratia Simbolon. Terima kasih, telah menyelesaikan Skripsi ini. Ini bukanlah akhir dari perjalananmu. Mari terus melangkah maju menuju masa depan yang cerah, penuh dengan kesuksesan, serta Rezeki yang Melimpah.

Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari masih ada ruang untuk perbaikan. Penulis sangat menghargai setiap masukan, kritik, dan saran untuk meningkatkan kualitas karya ini. Penulis berharap di masa mendatang akan ada mahasiswa lain yang dapat mengembangkan metode yang telah dilakukan, sehingga skripsi yang lebih baik lagi dapat dihasilkan.

Yogyakarta, 27 Mei 2024



Yessi Gratia Simbolon

PENCIPTAAN SKENARIO FILM *LUCE* TERINSPIRASI DARI DAMPAK KONFLIK ORANG TUA TERHADAP KONDISI MENTAL ANAK

INTISARI

Skenario film *Luce* merupakan skenario yang terinspirasi dari dampak konflik orang tua terhadap kondisi mental anak, dengan genre drama. Film dipilih sebagai media untuk menyampaikan bagaimana konflik orang tua mempengaruhi kondisi mental anak karena film memiliki kemampuan unik untuk berfungsi sebagai sarana hiburan sekaligus pendidikan. Film memiliki dampak yang signifikan terhadap penontonnya, baik secara psikologis maupun sosial, sehingga memerlukan skenario yang kuat untuk menciptakan visual yang efektif dan mendalam.

Proses pembuatan skenario *Luce* melibatkan perencanaan plot yang cermat menggunakan struktur tiga babak, yang memungkinkan pengembangan cerita yang logis dan emosional. Persoalan konflik orang tua dan dampaknya terhadap anak dianalisis secara mendalam dengan menggunakan teori psikoanalisis untuk mengungkap sejauh mana peran orang tua mempengaruhi kondisi mental anak. Analisis ini memberikan landasan teori yang kuat dan mendukung pengembangan karakter dan alur dalam skenario film ini.

Tema konflik orang tua dipilih karena relevansinya yang tinggi dalam kehidupan sehari-hari, serta mampu menggambarkan dampak negatif yang muncul terhadap kondisi mental anak. Dengan mengangkat isu tersebut, film ini bertujuan untuk memberikan informasi penting kepada penonton mengenai bagaimana konflik orang tua dapat mempengaruhi kesehatan mental anak, serta mengedukasi penonton mengenai pentingnya menjaga keharmonisan dalam keluarga.

Kata Kunci: Kesehatan mental, Konflik orang tua, *Luce*, Psikoanalisis

PENCIPTAAN SKENARIO FILM *LUCE* TERINSPIRASI DARI DAMPAK KONFLIK ORANG TUA TERHADAP KONDISI MENTAL ANAK

ABSTRACT

The screenplay of *Luce's* film is a scenario inspired by the influence of parental conflict on children's mental state, with the drama genre. Film was chosen as a medium to convey how parental conflict affects children's mental state because film has a unique ability to function as a means of entertainment as well as education. Movies have a significant impact on their audiences, both psychologically and socially, so they require powerful scenarios to create effective and immersive visuals.

Luce's screenwriting process involves careful plot planning using a three-act structure, which allows for the development of a logical and emotional story. The issue of parental conflict and its impact on children is analyzed in depth using psychoanalytic theory to reveal the extent to which the role of parents affects children's mental state. This analysis provides a strong theoretical foundation and supports the development of characters and plots in the screenplay of this film.

The theme of parental conflict was chosen because of its high relevance in daily life, and is able to describe the negative impact that arises on the child's mental state. By raising this issue, this film aims to provide important information to the audience about how parental conflict can damage children's mental state, and to raise awareness to the audience about the significance of maintaining harmony in the family.

Keywords: Mental health, Parental conflict, *Luce*, Psychoanalysis

DAFTAR ISI

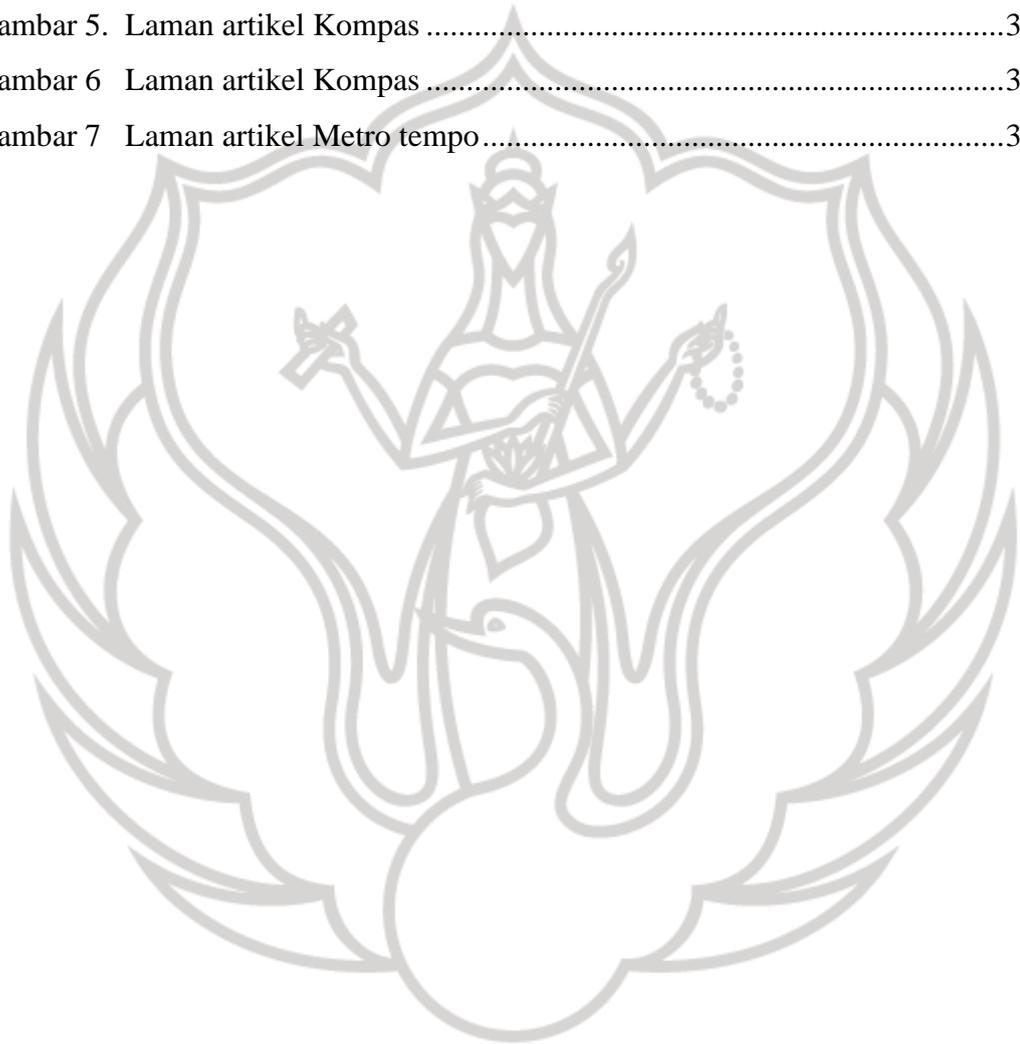
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR.....	v
INTISARI	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	8
C. Tujuan Penciptaan	9
D. Tinjauan Karya.....	9
E. Landasan Teori.....	15
F. Metode Penciptaan	22
G. Sistematika Penulisan.....	27
BAB II TINJAUAN UMUM	28
A. Dampak konflik orang tua terhadap Mental anak	28
1. Pola Asuh Dalam Keluarga	28
2. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Konflik Suami dan Istri.....	30
3. Beberapa Kasus Pertengkaran Orang Tua	32
4. Konflik Orang Tua Dapat Berpengaruh Pada Kesejahteraan Mental Anak.	34
BAB III KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN	44
A. Struktur Penciptaan Skenario.....	44
B. Distribusi Film	64
BAB IV PENUTUP	61

A. Kesimpulan	61
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster Film Noktah Merah Pernikahan	9
Gambar 2. Poster Film Nanti kita Cerita tentang Hari ini.....	12
Gambar 3. Poster <i>Series True Beauty</i>	14
Gambar 4. Grafik Aristoteles	21
Gambar 5. Laman artikel Kompas	33
Gambar 6 Laman artikel Kompas	33
Gambar 7 Laman artikel Metro tempo.....	34



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keluarga memiliki peranan yang cukup penting dalam perkembangan, kesejahteraan, dan masa depan seorang anak. Definisi keluarga menurut Coleman dan Cressey adalah sekelompok individu yang hidup bersama dalam sebuah rumah tangga yang dihubungkan melalui ikatan perkawinan, keturunan, ataupun adopsi (Saskara & Ulio, 2020). Lingkungan keluarga menjadi ruang pertama untuk seorang anak belajar dalam membentuk karakter dan kepribadiannya di masa depan. Oleh karena itu, peranan penting yang dimiliki keluarga dalam membentuk kepribadian seorang anak sangat bergantung pada dinamika dalam keluarga termasuk peran orang tua (Saskara & Ulio, 2020).

Kepribadian adalah ciri khas yang membedakan seseorang dari orang lain. Ciri khas tersebut dapat tercermin melalui cara pikir, cara berbicara, dan tingkah laku seseorang. Seorang anak juga mempunyai hak-hak dalam keluarga yang harus diberikan oleh keluarga, terutama kedua orang tuanya. Istilah *Broken Home* berasal dari kata “rusak” dan “rumah”. Kata “rusak” mengacu pada *Break* yang berarti retak, sementara *Home* merujuk pada rumah atau keluarga. *Broken home* menggambarkan situasi keluarga yang tidak harmonis dan tidak berfungsi dengan baik, rukun, damai, dan sejahtera karena seringnya terjadi keributan, perselisihan, hingga kadang-kadang berujung pada perceraian.

Faktanya, anak-anak yang patah hati dalam keluarga tidak hanya dialami oleh anak-anak yang orang tuannya bercerai, namun dapat dirasakan oleh anak-

anak yang keluarganya harmonis. Banyak faktor yang melatarbelakangi konflik orang tua, antara lain pertengkaran, ketidakcocokan nilai dan tujuan hidup, kesibukan orang tua, komunikasi yang buruk antar pasangan, masalah keuangan, ketidaksetiaan dan mengakibatkan perceraian. Konflik ini juga dapat berdampak pada kesehatan mental anak, gangguan kejiwaan berpotensi terjadi pada siapa saja bahkan kepada orang yang terlihat baik-baik saja (Haig, 2018: 17).

Komunikasi interpersonal sangat penting untuk mengatasi permasalahan pada keluarga *broken home* karena melibatkan dialog langsung antar anggota keluarga, yang memungkinkan terjadinya perubahan sikap, pendapat dan perilaku melalui interaksi yang saling mempengaruhi. Menjalin komunikasi interpersonal dalam keluarga *broken home* sangat diperlukan untuk meningkatkan hubungan harmonis di antara anak dan orang tua. Anak-anak yang dapat berkomunikasi baik dengan orang tuanya cenderung merasa lebih nyaman dan mendapat dukungan. Unsur penting dalam komunikasi ini antara lain keterbukaan, empati, dukungan, perasaan positif, dan kesetaraan. Dengan menerapkan komunikasi interpersonal yang efektif, anak dapat merasa dihargai dan dipahami sehingga membantu meningkatkan hubungan keluarga dan menciptakan suasana yang lebih harmonis (Fauzi, 2020).

Kesehatan mental anak seringkali dipandang sebelah mata atau kurang mendapat perhatian padahal bisa menjadi masalah yang lebih serius jika tidak segera ditangani. Peran keluarga sangat penting sebagai tempat tumbuh kembang seorang anak sejak lahir hingga dia menjadi dewasa. Sementara itu, rumah tangga yang tidak harmonis bahkan berantakan cenderung terjadi disharmoni dan timbulnya situasi tidak nyaman. Salah satu ciri keluarga yang *broken home* adalah

perceraian orang tua, yang menyebabkan anak tidak menerima pendidikan moral dan kasih sayang yang baik (Sukoco KW, Rozano, Utami, 2016).

Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa anak yang mengalami konflik dalam keluarga dapat menunjukkan perubahan perilaku yang cukup signifikan. Mereka mungkin menjadi lebih takut, cenderung menghindari interaksi sosial, menarik diri dari lingkungan sekitar, menjadi lebih emosional dan sensitif, atau bahkan mudah marah. Selain itu, mereka mungkin juga mencari perhatian di luar keluarga, atau bahkan lebih sering menuruti permintaan orang lain, mungkin sebagai cara untuk mencari bentuk validasi atau dukungan yang mungkin tidak mereka miliki di rumah. Dampak negatif dari ketidakharmonisan dalam rumah tangga adalah anak mudah mengalami stress, kehilangan kepercayaan pada orang tuanya, serta berpotensi mempengaruhi perilaku anak yang lebih mudah terpengaruh oleh lingkungan luar dan mungkin mengarah pada sikap dan perilaku yang tidak sesuai dengan norma.

Bantuan yang dapat dilakukan untuk memulihkan anak-anak yang lahir dalam keluarga yang tidak harmonis dapat melalui menjalin komunikasi yang lebih baik, menjelaskan situasi setelah pertengkaran, memberikan dukungan kepada anak, memberi contoh perilaku positif, memastikan anak merasa aman dan dihargai di rumah, dan tidak ragu untuk mencari bantuan profesional apabila diperlukan. Lingkungan keluarga yang harmonis sangat penting untuk proses perkembangan kepribadian anak. Anak-anak menghabiskan banyak waktu di rumah bersama keluarga dan hal-hal yang terjadi di lingkungan keluarga dapat mempengaruhi cara anak tumbuh dan berkembang.

Memberikan pembelajaran tentang nilai dan perilaku yang baik dalam keluarga dapat membantu anak dalam perkembangannya untuk memahami hal yang benar dan salah, seperti berbicara jujur, menghormati orang lain, dan bertanggung jawab. Nilai-nilai ini akan membentuk sikap dan perilaku anak saat dewasa. Belajar bagaimana bersosialisasi karena keluarga tempat pertama di mana anak belajar tentang berhubungan dengan orang lain. Mereka belajar berbagi, bekerja sama, dan menghadapi konflik dengan cara yang baik melalui interaksi dengan orang tua. Membangun kecerdasan emosional pada anak di lingkungan keluarga yang penuh perhatian dan kasih sayang membantu mereka mengembangkan keseimbangan emosional yang sehat.

Saat anak merasa dicintai dan diterima di dalam keluarga, mereka lebih mudah mengelola emosi dan memiliki rasa percaya diri yang baik. Seorang anak memiliki kecenderungan untuk meniru perilaku ayah dan ibunya. Oleh karena itu, keluarga yang baik perlu memberikan contoh perilaku yang baik juga sehingga anak dapat meniru hal yang baik. Mempelajari keterampilan sosial, Lingkungan keluarga yang positif membantu anak mengembangkan keterampilan sosial, seperti berkomunikasi dengan baik, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah. Ini penting agar anak dapat berinteraksi dengan orang lain secara positif. Memberikan rasa aman dan stabil, lingkungan keluarga yang memberikan rasa aman dan stabil membantu anak merasa nyaman dan percaya diri.

Ini penting agar anak dapat menjelajahi dunia dengan keyakinan dan mengembangkan potensi mereka. Orang tua dan keluarga harus membantu anak tumbuh dan berkembang dengan baik dengan menciptakan lingkungan yang positif.

Penulis berharap film *Luce* dapat mengeksplorasi setiap nuansa emosi dan konflik yang telah dirancang dengan matang, sehingga mampu membangkitkan dan menggugah perasaan penontonnya. Skenario film *Luce* akan bercerita tentang seorang anak yang sering menjadi saksi pertengkaran kedua orang tuanya. Seorang anak tentu tidak bisa memilih untuk dilahirkan di keluarga yang ia impikan selain menerima kenyataan jikalau keluarga yang ia miliki tidak dipenuhi rasa cinta dan kasih sayang.

Egoisnya orang tua yang bertengkar di depan anaknya dan tidak memikirkan bagaimana perasaan anaknya dan setelah pertengkaran jarang sekali orang tua meminta maaf atau menjelaskan kepada anaknya mengapa mereka bertengkar, sedangkan orang tua sebenarnya memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan dan kehidupan seorang anak. Kurangnya kesadaran orang tua dalam edukasi berperan terhadap kesehatan mental anak di lingkungan keluarga. Keluarga yang berantakan membuat anak tidak bisa tumbuh menjadi pribadi yang diharapkan.

Pembentukan karakter anak yang lahir dari rumah tangga yang tidak harmonis tentu berbeda dibandingkan dengan anak yang berasal dari keluarga harmonis. Cara orang tua dalam mencurahkan perhatian dan kasih kepada anaknya memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan fisik, emosional, psikologis, dan karakter. Realitas kehidupan saat ini menunjukkan bahwa tidak semua anak mendapatkan pola asuh yang baik dan kasih sayang yang memadai dari orang tua mereka.

Penulis dalam pembuatan skenario film pendek berjudul *Luce* akan menciptakan sebuah karya yang memanfaatkan keunikan film pendek sebagai media. Film pendek adalah salah satu genre film yang memiliki durasi singkat, umumnya berkisar antara 1 hingga 30 menit, sesuai dengan standar yang biasa digunakan dalam festival-festival film internasional. Durasi yang singkat ini memberikan kebebasan besar kepada para pembuatnya dalam hal penyampaian cerita, sehingga menghasilkan bentuk yang sangat beragam. Bahkan, sebuah film pendek bisa berdurasi hanya 60 detik, asalkan ide yang disampaikan jelas dan penggunaan media komunikasinya efektif.

Film atau yang juga dikenal sebagai *movie*, merupakan media komunikasi melalui rekaman gambar bergerak yang menggabungkan seni dengan indera penglihatan dan pendengaran, untuk menyampaikan sebuah cerita. Tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, film juga berperan sebagai alat untuk menyampaikan pesan dan menghubungkan penonton dengan berbagai pengalaman dan emosi. Film menggabungkan unsur-unsur visual dan audio untuk menciptakan pengalaman yang kaya dan imersif bagi penontonnya (Guntur Wicaksono, 2012).

Pada dasarnya, film pendek bukanlah versi singkat dari film berdurasi panjang atau sekadar sarana pelatihan bagi pemula di industri perfilman. Terdapat karakteristik yang membedakan film pendek dengan film cerita panjang (Willy Putranto Kurniawan, Vika Andriani, 2020). Perbedaan ini bukanlah sekadar karena interpretasi yang terbatas, proses produksi yang lebih sederhana, atau anggaran yang lebih kecil, melainkan karena film pendek memberikan kebebasan ekspresi yang lebih besar bagi para pembuatnya.

Film pendek memungkinkan para pembuatnya untuk bereksperimen dengan ide-ide baru, teknik naratif, dan pendekatan artistik yang mungkin tidak dapat diakomodasi dalam format film panjang (Setiono & Riwinoto, 2015). Dalam film pendek, setiap detik sangat berharga, sehingga setiap elemen harus dirancang dengan cermat untuk memastikan efektivitas dan dampaknya. Para pembuat film pendek sering kali menggunakan simbolisme, metafora, dan teknik visual yang kuat untuk menyampaikan pesan mereka secara ringkas namun mendalam (Alfathoni, M. A. M., & Manesah, 2020). Kebebasan ini memungkinkan film pendek untuk menjadi medium yang sangat kreatif dan inovatif.

Proses pembuatan *Luce* akan memanfaatkan semua keunggulan ini, menciptakan sebuah karya yang tidak hanya menghibur tetapi juga menginspirasi dan menggugah pemikiran. Dengan memanfaatkan durasi yang singkat dan kebebasan naratif yang ada, *Luce* akan mengeksplorasi tema-tema yang mendalam dan kompleks, menyampaikan pesan yang kuat melalui penggunaan visual dan audio yang efektif.

Film ini diharapkan mampu menyentuh emosi penonton dan memberikan pengalaman yang berkesan, meskipun dalam batasan durasi yang singkat. Dengan demikian, *Luce* akan menjadi contoh bagaimana film pendek dapat digunakan sebagai medium yang *powerful* untuk menyampaikan cerita yang bermakna, memanfaatkan kebebasan kreatif yang ditawarkan, dan menciptakan dampak yang signifikan bagi penontonnya (JostenVan Her Sadouw, Arie S. M. Lumenta, 2018). Film pendek, dengan segala keunikan dan potensinya, menunjukkan bahwa durasi bukanlah halangan untuk menciptakan karya seni yang luar biasa dan menggugah.

Ide penciptaan kali ini berangkat dari pengalaman pribadi pengkarya yang memiliki keluarga yang bisa dibilang kurang harmonis. Selain sebagai nama tokoh dalam film, Judul *Luce* dipilih karena memiliki makna tertentu terkait perjalanan sang tokoh utama, Berikut adalah arti dari nama *Luce* yang berasal dari bahasa Latin dan terdiri dari empat huruf. *Luce* adalah nama anak perempuan yang dalam bahasa Latin merupakan bentuk lain dari *Lucy* yang berarti pembawa terang.

Dalam bahasa Perancis, *Luce* juga memiliki arti yang serupa, yaitu "penerangan." Nama ini mengandung makna yang indah dan positif, mencerminkan seseorang yang membawa cahaya dan kecerahan dalam kehidupan. Penulis ingin menunjukkan bagaimana pertengkaran orangtua bisa membuat anak merasa bingung, cemas, dan terpengaruh dalam cara mereka berpikir dan bertindak. Betapa sulitnya bagi anak untuk mengatasi ketegangan di rumah, dan bagaimana hal itu dapat memengaruhi cara pandang mereka terhadap pribadinya, orang lain, dan dunia.

Harapannya, anak yang pernah mengalami trauma bisa bangkit dan menghadapi ketakutannya. Penulis ingin menginspirasi mereka untuk membangun kembali rasa percaya diri, memandang dunia secara positif, dan kuat dalam menghadapi kesulitan. Selain itu, siapa pun yang pernah mengalami trauma dapat menemukan kekuatan untuk mengatasi pengalaman traumatisnya.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

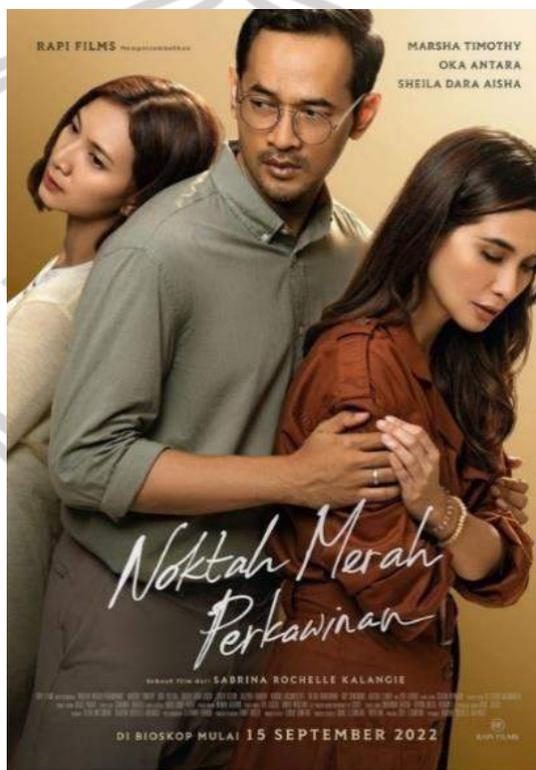
Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah, dapat disimpulkan bahwa rumusan penciptaan karya ini adalah “Bagaimana menciptakan skenario film *Luce* yang terinspirasi dari kondisi mental anak akibat pertengkaran orang tua?”.

C. TUJUAN PENCIPTAAN

Berdasarkan dengan uraian permasalahan yang telah ditemukan di atas, tujuan dari penciptaan adalah menciptakan skenario film yang berjudul *Luce* yang terinspirasi dari kondisi mental anak akibat pertengkaran orang tua.

D. TINJAUAN KARYA

1. Film *Noktah Merah Perkawinan*–Sabrina Rochelle Kalangie (2022)



Gambar 1. Poster Film *Noktah Merah Perkawinan*
(Sumber : *screen shot* oleh Yessi Gratia Simbolon, 2024)

Film *Noktah Merah Perkawinan* (2022) merupakan film hasil adaptasi sinetron era 90-an yang bercerita tentang pernikahan Ambarwati (diperankan oleh Marsha Timothy) dan Gilang Priambodo (diperankan oleh Oka Antara) yang mulai retak setelah 11 tahun bersama. Konflik semakin memuncak ketika adanya ikut campur kedua orang tua pasangan dalam urusan rumah tangga mereka. Ambar yang

sibuk dengan urusan rumah dan anak-anaknya, menemukan kedamaian melalui mengajar kelas bengkel keramik, dimana ia bertemu Yulinar (diperankan oleh Sheila Dara Aisha), salah satu muridnya. Sedangkan *Gilang*, seorang arsitek lanskap, terlibat dalam proyek konstruksi taman milik Kemal (diperankan oleh Roy Sungkono), kekasih Yuli. Kedekatan Gilang dan Yuli dalam proyek ini memunculkan rasa nyaman yang tidak mereka temukan dalam hubungan masing-masing. Benih-benih cinta terlarang mulai tumbuh antara Gilang dan Yuli, sementara Yuli menyadari bahwa dirinya sebenarnya mencintai suami Ambar, sedangkan Gilang tergoda dengan ketenangan yang ditawarkan Yuli.

Di puncak rasa kecewa dan sakit hati, Ambar mulai mempertanyakan apakah pernikahannya dengan Gilang masih ada nilai untuk dipertahankan. Film ini mengangkat pertanyaan tentang kekuatan cinta dalam menghadapi berbagai rintangan, termasuk godaan perselingkuhan dan campur tangan keluarga, serta mengajak penonton untuk merenungkan makna pernikahan dan kekuatan cinta dalam menghadapi cobaan hidup.

Dalam film *Luce*, ambisi penulis adalah menciptakan skenario yang kuat dan mendalam. Untuk mewujudkan visi tersebut, penulis memilih untuk menggunakan skenario *Noktah Merah Pernikahan* karya Sabrina Rochelle Kalangie yang dirilis pada tahun 2022 sebagai referensi utama. Keputusan ini diambil bukan tanpa alasan. *Noktah Merah Pernikahan* dikenal karena kekuatan narasinya yang menggugah, penokohan yang kompleks, serta penanganan tema yang realistis dan emosional. Karya ini mampu menghadirkan konflik perkawinan dan dinamika

hubungan antarmanusia dengan penuh kejujuran dan kedalaman, yang menjadi inspirasi penting bagi penulis *Luce*.

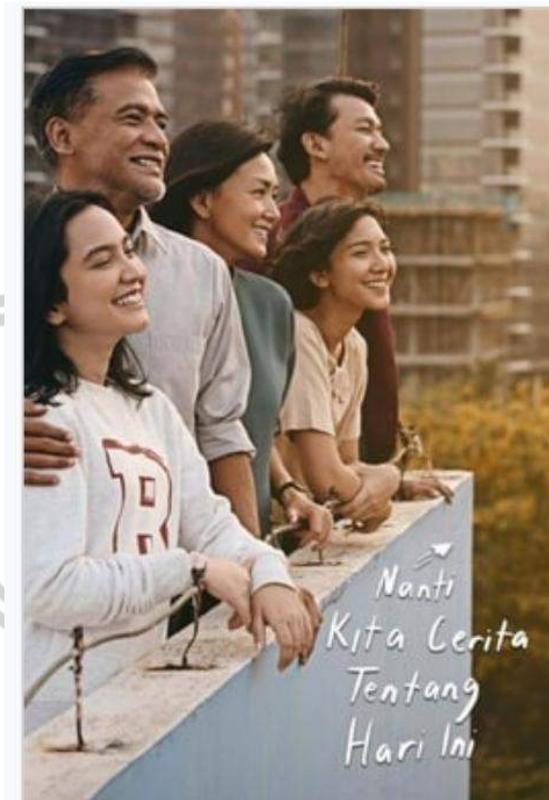
Penulis merasa gaya penulisan dan pendekatan tematik dalam *Noktah Merah Pernikahan* sangat relevan dengan cerita yang ingin ia sampaikan dalam *Luce*. Dengan mengadaptasi unsur-unsur penting dari skenario, penulis berharap dapat menciptakan sebuah karya dalam media film yang dapat memancing pemikiran dan diskusi di kalangan penonton tanpa menghilangkan sentuhan hiburan. Pengaruh skenario film Sabrina Rochelle Kalangie diharapkan dapat memberikan kedalaman emosional dan keaslian pada skenario film *Luce* memperkaya karakter yang ada, dan menambah lapisan kompleksitas yang membuat cerita semakin hidup dan nyata.

2. Film *Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini*—Angga Dwimas Sasongko (2020)

Film *Nanti Kita Cerita tentang Hari Ini* atau kerap disebut sebagai *NKCTHI* merupakan sebuah film yang menceritakan mengenai keluarga dengan lima orang anggota yang pada awalnya merupakan sebuah keluarga harmonis lalu kemudian berubah ketika menghadapi satu masalah mengenai anak bungsu mereka. Film ini tayang pada tahun 2020 dan mendapatkan banyak simpati dari masyarakat mengenai jalan ceritanya maupun pengambilan gambarnya. Naskah *NKCTHI* menceritakan mengenai dinamika keluarga yang tak selamanya harmonis, alur yang digunakan juga maju mundur guna meningkatkan emosi dari masing-masing pemeran kepada para audiens.

Dalam film *Luce* penulis ingin mengambil inspirasi dari film yang disutradarai oleh Angga Dwimas Sasongko dan dirilis pada tahun 2020, terutama

dari segi teknik pengambilan gambar. Film *Nanti kita Cerita tentang Hari ini* terkenal dengan sinematografinya yang memukau, penggunaan pencahayaan yang artistik, serta komposisi gambar yang memperkuat emosi dan narasi cerita.



Gambar 2. Poster Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini
(Sumber : *screen shot* oleh Yessi Gratia Simbolon, 2024)

Penulis *Luce* melihat teknik pengambilan gambar dalam film tersebut sebagai referensi yang sangat berharga. Teknik seperti *framing* yang cermat, penggunaan sudut kamera yang inovatif, serta pencahayaan yang menciptakan suasana tertentu dinilai mampu menambah kedalaman visual dan emosional pada film *Luce*. Dengan mengadopsi gaya visual *Nanti kita Cerita tentang Hari ini*, penulis berharap dapat menciptakan sebuah film yang tidak hanya kuat dalam cerita, tetapi juga memukau secara visual.

Pendekatan sinematografi dalam *Nanti kita Cerita tentang Hari ini* berhasil menangkap keindahan momen sehari-hari dan menyampaikan perasaan para karakter dengan sangat visual. Penulis *Luce* ingin menerapkan teknik ini untuk memperkuat Skenario dan menggambarkan kompleksitas emosional karakternya. Dengan demikian, inspirasi karya Angga Dwimas Sasongko diharapkan dapat membawa Film *Luce* ke tingkat estetika yang lebih tinggi dan memberikan pengalaman menonton yang lebih mendalam dan berkesan bagi penonton.

3. *Series True Beauty*-Kim Sang Hyub (2020)

Series True Beauty dari korea sealatan yang ditayangkan pada tahun 2020, Jika dilihat dari ringkasan cerita filmnya, *True Beauty* menitikberatkan pada kisah cinta sang protagonis, namun menghadirkan juga konflik keluarga yang menjadi bagian penting dalam alur cerita. Sang protagonis awalnya menghadapi ketidakpercayaan diri karena *di-bully* oleh ibunya tentang penampilannya yang dianggap kurang menarik. Namun, dengan tekadnya untuk menjadi lebih percaya diri, dia berhasil mengubah penampilannya.

Isu keluarga yang dipaparkan dalam drama ini menggambarkan betapa ujaran kebencian seperti *body shaming* bisa berasal bahkan dari lingkungan terdekat, yakni keluarga. Meskipun drama ini menitikberatkan pada aspek romantisnya, namun penggambaran mengenai dinamika keluarga protagonis dapat memberikan inspirasi bagi penciptaan naskah drama seperti *Luce*. Bagaimana tegangan dan ketidakharmonisan dalam keluarga yang ditampilkan dalam *True Beauty* dapat menjadi titik pijak dalam merancang karakter dan konflik dalam naskah drama *Luce*.



Gambar 3. Poster Series *True Beauty*
(Sumber : *screen shot* oleh Yessi Gratia Simbolon, 2024)

Dalam film *Luce* penulis ingin mengambil inspirasi dari karakter dalam Drama Korea yang berjudul *True Beauty* disutradarai oleh Kim Sang Hyub dan dirilis pada tahun 2020. *True Beauty* dikenal kuat, beragam, dan karakter yang beragam. Perkembangan menarik sepanjang cerita. Melihat bagaimana *True Beauty* berhasil menggambarkan karakter yang mendalam dan relevan, masing-masing dengan konflik dan perjuangan pribadi yang jelas. Drama ini berhasil memadukan unsur komedi, romansa, dan drama secara seimbang sehingga membuat penonton terikat dengan karakternya.

Sebagai referensi, penulis *Luce* ingin menciptakan karakter yang juga memiliki dimensi beragam dan realistis seperti di *True Beauty*. Penulis terinspirasi oleh cara *True Beauty* menggambarkan perjalanan emosional para karakternya,

serta bagaimana setiap karakter menghadapi tantangan dan perubahan dalam hidup mereka. Dengan mengadopsi pendekatan ini, penulis berharap dapat membangun karakter dalam Film *Luce* yang kuat, menarik, dan mudah dipahami oleh penonton.

Penulis juga mengapresiasi cara *True Beauty* menyeimbangkan momen ringan dan lucu dengan momen emosional yang mendalam. Pendekatan tersebut diharapkan dapat diterapkan dalam Film *Luce* untuk menciptakan cerita yang kaya akan dinamika emosi, membuat penonton tertawa, menangis, dan merasakan perjalanan yang dialami para karakternya. Inspirasi dari *True Beauty* akan membantu penulis *Luce* dalam menciptakan karakter yang lebih hidup dan menyentuh hati, memberikan dimensi tambahan pada cerita yang ingin mereka sampaikan.

E. LANDASAN TEORI

Dalam pembuatan skenario berjudul *Luce*, penulis menggunakan beberapa teori, yaitu Psikoanalisis, Teori Film Genre drama, Teori skenario dan Teori Sinematografi. Teori ini saling berkaitan untuk mendukung proses penciptaan ini.

1. Teori Psikoanalisis

Teori psikoanalisis, muncul pada awal tahun 1900-an oleh *Sigmund Freud*. Teori ini berfokus pada fungsi dan perkembangan mental manusia, menjadi bagian integral dari bidang psikologi yang memberikan kontribusi besar terhadap pemahaman psikologi manusia selama bertahun-tahun (Nabila LBS, Muhizar Muchtar, dan Zaifatur Ridha 2023,207). Psikoanalisis membahas perubahan kepribadian manusia berdasarkan kejadian-kejadian di masa lalu berupa pengalaman buruk ataupun berdasarkan dari pengalaman yang menyenangkan.

Psikoanalisis berkembang terutama secara tidak sadar, artinya di luar kesadaran dan sangat diwarnai oleh emosi. Mereka percaya bahwa perilaku hanyalah karakteristik permukaan, dan untuk benar-benar memahami perkembangan kita harus menganalisis makna simbolis dari perilaku dan cara kerja pikiran yang terdalam. Ahli teori Psikoanalisis juga menegaskan bahwa pengalaman pada masa dini dengan orang tua akan sangat membentuk perkembangan anak nantinya.

Freud juga menjelaskan tiga struktur pembentukan kepribadian manusia yaitu : Id, ego, superego. Id merupakan bagian dari teori kepribadian *Freud*, merupakan struktur kepribadian yang menilai moral baik dan buruk. Superego ini sering disebut hati nurani. Dalam situasi tertentu timbul konflik antara Id yang mencari kepuasan, Ego yang mengambil keputusan praktis, dan Superego yang menilai moralitas. Misalnya, Ego mungkin berpikir, "Saya hanya akan berhubungan seks sesekali dan menggunakan kontrasepsi untuk menghindari kehamilan dan fokus pada karier saya." Sedangkan Id mungkin menginginkan kepuasan seksual, dan Superego dapat menimbulkan perasaan bersalah mengenai moralitas hubungan seksual (Santrock, 2003).

Remaja dihiasi oleh perasaan tegang dan situasi konflik sepanjang perjalanan hidup mereka. Menurutnya, seorang remaja akan menyimpan informasi dalam pikiran tidak sadar (*unconscious*) untuk mengurangi ketengangan mereka. *Freud* juga menambahkan apabila tingkah laku kecil dapat memiliki arti special ketika kemampuan tidak sadar dibaliknya muncul. Mungkin ada alasan yang tidak disadari di balik kemunculan tawa kecil atau senyuman. Sementara Ego berperan untuk mengatasi konflik antara kekangan Superego dan keinginan Id yang sebenarnya.

Mekanisme pertahanan diri (*defense mechanisms*) adalah istilah psikoanalisa yang mengacu pada Ego yang melingkupi realitas dan melindungi dirinya dari kecemasan yang terjadi secara tidak disadari. Menurut *Sigmund Freud*, konflik antara tuntutan yang bertentangan dari struktur kepribadian dapat menyebabkan kecemasan, seperti ketika Ego menghalangi pencapaian kepuasan yang diinginkan oleh Id, yang kemudian menimbulkan kecemasan. Situasi yang tidak menyenangkan ini berkembang ketika Ego merasa bahwa Id dapat mengganggu individu.

Rasa cemas mengingatkan Ego untuk menggunakan mekanisme pertahanan untuk mengatasi konflik. *Freud* percaya bahwa mekanisme pertahanan yang kerap terjadi dan efektif adalah represi (*repression*). Dorongan yang tidak dapat diterima dibawa kembali ke dalam pikiran bawah sadar dan keluar dari kesadaran. Inti dari mekanisme pertahanan adalah represi yang bertujuan untuk menghentikan atau menekan impuls yang mengancam dari kesadaran.

Freud juga mengatakan apabila pengalaman semasa kecil yang banyak bersifat seksual, terlalu menimbulkan stress jika secara sadar dihadapi, represi akan digunakan untuk mengurangi rasa cemas. Mekanisme pertahanan memiliki dua hal penting. Pertama, mekanisme pertahanan untuk mengurangi rasa cemas dan melindungi ego jarang di sadari remaja ketika menggunakannya. Kedua, mekanisme pertahanan tidak memiliki efek negatif jika digunakan secara moderat. Namun, orang harus menghindari penggunaan mekanisme pertahanan terlalu jauh untuk mengatur perilaku mereka yang dapat menjadi penghalang dalam menghadapi kenyataan. Setelah mendengarkan dan mempelajari lebih lanjut

tentang pasiennya, *Freud* akhirnya percaya bahwa masalah mereka berasal dari pengalaman masa kecil mereka.

Menurut teori *Freud*, daerah erogen (*erogenous zones*) adalah bagian tubuh yang memberikan rasa senang yang intens pada setiap tahap perkembangan kepribadian. Tahap-tahap ini adalah awal dari perkembangan kepribadian:

Tahap *oral stage* adalah tahap pertama perkembangan terjadi sekitar usia anak di 18 bulan. Pada tahap ini, bayi merasakan senang yang terpusat di sekitar mulut. Mengunyah, menghisap, dan menggigit memberikan kesenangan utama karena aktivitas-aktivitas tersebut mengurangi ketegangan pada anak.

Tahap kedua adalah *anal stage* yang berlangsung antara usia 1,5-3 tahun. Pada tahap ini, kesenangan utama anak berkaitan dengan anus atau fungsi pembuangan. Menurut *Freud*, mengendalikan gerakan otot anus membantu mengurangi ketegangan.

Ketiga, tahap *phallic stage* di mana perkembangan terjadi pada usia 3 – 6 tahun. Dalam tahap ini, alat kelamin menjadi pusat kesenangan karena anak mulai menyadari bahwa mengeksplorasi alat kelamin memberikan kesenangan.

Selanjutnya, *latency stage* pada usia 6 tahun hingga masa pubertas. Pada tahap ini, anak mengembangkan keterampilan intelektual dan sosial sedangkan menekan minat seksual. Hal ini membantu anak mengalihkan energi ke hal-hal yang lebih aman secara emosional dan membantu mengatasi konflik yang menimbulkan stres pada tahap falik.

Tahap terakhir adalah genital yang dimulai pada masa pubertas. Pada tahap ini, dorongan seksual bangkit kembali, dan sumber kenikmatan seksual terletak

pada hubungan dengan orang di luar keluarga. Jika tahap ini berhasil dilewati, individu mampu menjadi orang dewasa secara mandiri dan dapat mengembangkan perasaan kasih secara matang (Freud, 2002).

Teori psikoanalisis sangat tepat dalam menganalisis pembentukan kepribadian seseorang, khususnya yang berkaitan dengan memori atau pengalaman masa lalu. Dalam proses pembentukan tokoh dalam sebuah skenario, psikoanalisis dapat memberikan landasan yang kuat melalui analisis narasumber.

Sejumlah ahli dalam teori psikoanalisis melakukan beberapa revisi penting terhadap teori milik *Sigmund Freud*. Beberapa ahli mengurangi penekanan pada naluri seksual dan lebih menekankan pada pengalaman budaya dalam menentukan perkembangan individu. Meskipun pikiran bawah sadar tetap menjadi aspek utama, sebagian besar analis kontemporer percaya bahwa pikiran sadar adalah bagian yang lebih besar daripada yang dijelaskan oleh *Freud*.

2. Teori Film Genre Drama

Film memiliki sifat yang sangat kompleks sebagai bagian dari media massa. Gabungan elemen audio dan visual dalam film memungkinkan film untuk mempengaruhi emosi penonton melalui gambaran visual yang disajikan. Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan telah berperan penting dalam perkembangan film, menciptakan prestasi-prestasi besar dalam seni visual.

Genre Drama dalam film merupakan jenis cerita fiksi yang mengisahkan perilaku manusia di kehidupan sehari-hari. Film drama menjadi genre yang paling banyak diproduksi karena cakupan ceritanya yang luas. Tema-tema dalam film drama sering kali mencakup kisah yang berhubungan dengan kehidupan nyata,

dengan konflik yang bisa dipicu oleh lingkungan, konflik internal karakter, atau kejadian alam.

Cerita-cerita dalam film drama sering kali memiliki daya tarik emosional yang kuat, sering kali dramatis, dan mampu menggerakkan air mata penonton. Tema-tema yang diangkat dalam film drama sering kali mengungkit masalah-masalah sosial, baik dalam skala besar seperti hubungan bersama masyarakat umum ataupun dalam skala kecil dalam keluarga. Isu lain yang sering kali diangkat adalah ketidakadilan, diskriminasi, kekerasan, rasisme, ketidakharmonisan dalam hubungan, masalah kejiwaan, penyakit, kemiskinan, politik, dan kekuasaan (Pratista, 2008).

3. Teori Skenario

Teori skenario merupakan langkah pertama dalam proses pembuatan film, yang berfungsi sebagai fondasi atau kerangka kerja untuk mengembangkan sebuah karya audio visual yang menjelaskan bahwa bahasa film adalah bahasa gambar, dengan konsep filmis yang menekankan narasi visual (Jerry, 2023).

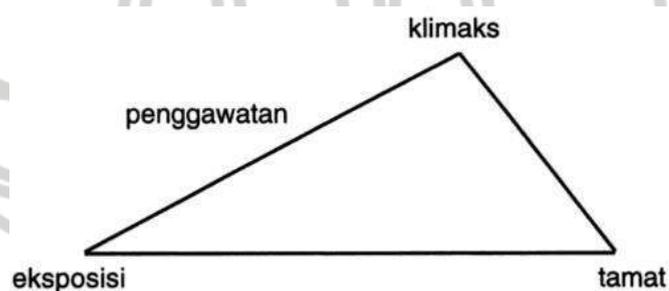
Berdasarkan pemahaman proses pembuatan skenario, unsur visual atau bahasa gambar perlu diprioritaskan seorang penulis. Unsur-unsur pembentuk film meliputi *shot*, *scene*, dan *sequence*. *Shot* merupakan unit terkecil dalam film, dimulai dari saat kamera mulai merekam (*roll*) hingga berhenti merekam (*cut*). Durasi shot dapat bervariasi dari pendek hingga panjang (*long take*).

Kumpulan shot yang disusun berkesinambungan akan membentuk sebuah *scene*. Kemudian, gabungan beberapa scene akan disebut *sequence*. *Shot* dapat

diibaratkan sebagai kata, *scene* sebagai kalimat, dan *sequence* sebagai bab (Wibowo, 2015).

Naskah skenario mengandung cerita atau gagasan yang dirancang sedemikian rupa agar dapat disampaikan secara komunikatif dan menarik melalui media film (Biran, 2010). Penulisan skenario harus mampu memungkinkan pembaca untuk membayangkan bagaimana film tersebut akan terjadi. Skenario yang berhasil adalah skenario yang mampu membawa pembaca seolah-olah mereka sedang menonton film dalam bentuk tulisan (Ajidarma, 2000).

Dalam buku "Layar Kaca," Ajidarma menggolongkan empat kategori penulisan skenario, di antaranya adalah struktur tiga babak. Struktur dasar tiga babak ini mirip dengan formula bentuk segitiga. Cara penulisan skenario ini berkembang di *Hollywood*, menekankan pada keterlibatan penonton terhadap alur cerita tanpa memberatkan mereka, serta menggunakan cara bercerita yang klasik, yaitu cerita mengarah menuju klimaks melalui struktur tiga babak.



Gambar 4. Grafik Aristoteles
Sumber: Elizabeth Lutters (Elizabeth Lutters, 2004: 52)

Teori struktur tiga babak digunakan saat menulis skenario film *Rana Penyesalan* karena pengenalan setiap tokoh adalah inti dari plot. Penceritaan mengandung banyak informasi tentang cerita tersebut. Cerita ini berbentuk cerita

perjalanan dengan pola linier dipadukan oleh tokoh protagonis yang berfungsi sebagai penggerak utama cerita (Pratista, 2008).

Menurut Ajidarma (2000), struktur tiga babak terdiri dari enam elemen yaitu pengenalan karakter secara jelas, munculnya konflik, tokoh menghadapi krisis, adanya *suspense* dalam cerita, mencapai klimaks, dan diakhiri. Diagram berikut menunjukkan pola struktur tiga babak.

Babak I (awal)	Babak II (tengah)	Babak III (akhir)
1. Perkenalan tokoh	Intensifikasi masalah	Memecahkan masalah
2. Hadapkan tokoh pada masalah atau krisis	sang tokoh dengan sejumlah komplikasi	seperti yang dikehendaki penonton, yakni antara selamat atau berakhir tragis.
3. Perkenalan antagonis		
4. Bangun alternatif yang mengerikan		

Tabel 1. Diagram struktur tiga babak versi Seno Gumira Ajidarma.

4. Teori Sinematografi

Dalam pembuatan film, merekam setiap adegan bukan satu-satunya hal yang dibutuhkan. Proses tersebut mencakup pengaturan dan pengendalian setiap adegan secara artistik dan teknis. Berbagai elemen teknis terlibat dalam proses ini, termasuk jarak, ketinggian, sudut, dan durasi pengambilan gambar. Sinematografi,

kata serapan yang diambil dari Bahasa Inggris *cinematography*, berasal dari dua kata Latin yaitu *kinema*, yang berarti "gambar" dan *graphoo*, yang berarti "tulisan." Sinematografi adalah bidang ilmu terapan yang mempelajari teknik pengambilan gambar dan penyusunannya sehingga membentuk rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide atau cerita dengan cara yang efektif (Miyarso, 2011).

Sinematografi adalah bidang yang mempelajari metode pengambilan dan penyusunan gambar untuk membentuk rangkaian yang dapat menyampaikan konsep atau keseluruhan alur cerita. Komponen sinematografi terdiri dari tiga aspek: kamera dan film, framing, dan durasi gambar. Teknik-teknik yang digunakan oleh kamera dan bahan filmnya, seperti penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar, efek visual, pewarnaan, dan lainnya, termasuk dalam kategori ini. Menurut Joseph V. Mascelli A.S.C., kamera berfungsi sebagai mata penonton (1977). Sementara durasi gambar merujuk pada posisi kamera terhadap objek, yang mencakup komposisi gambar, jarak, ketinggian, dan gerakan kamera, framing merujuk pada lamanya objek direkam oleh kamera (Pratista, 2017).

Dalam bukunya yang berjudul "*The Five C'S Of Cinematography*" Joseph V. Mascelli A.S.C mengatakan bahwa ada beberapa faktor penting dalam teknik sinematografi yang perlu diperhatikan nilai sinematikanya yang indah dalam menciptakan gambar. Selain itu, Joseph juga menyebutkan bahwa faktor-faktor tersebut mencakup kesinambungan cerita untuk menyampaikan pesan dari sebuah film melalui pengaturan *shot* dengan *framing*, yang meliputi komposisi, area utama titik perhatian (*golden mean area*), kedalaman diagonal (*diagonal depth*), sudut

pandang dan tingkat sudut kamera (*camera angle* dan *camera level*), ukuran gambar, *editing*, dan kesinambungan (*continuity*) (Harahap, 2019).

Dalam proses pembuatan sebuah film, seorang sinematografer harus memperhatikan setiap detail teknis agar gambar yang diambil tidak hanya jernih dan indah, namun juga mampu mendukung narasi yang ingin disampaikan. Misalnya, pilihan jarak pengambilan gambar dapat memengaruhi persepsi pemirsa terhadap suatu pemandangan; apakah adegan tersebut terasa intim atau jauh dan terisolasi. Begitu pula dengan ketinggian sudut pengambilan gambar yang dapat memberikan kesan superior atau inferior terhadap subjek yang dipotret (Pratista, 2008).

Selain itu, durasi pengambilan gambar juga berperan penting dalam ritme dan *mood* sebuah film. Adegan dengan pengambilan gambar yang jauh dapat memberikan kesan tenang dan mendalam, sedangkan adegan dengan pengambilan gambar yang cepat dapat menambah ketegangan atau kecepatan pada cerita. Semua elemen tersebut harus dipadukan secara harmonis untuk menciptakan pengalaman visual yang tidak hanya enak dipandang, tetapi juga memperkaya jalan cerita dan emosi yang ingin disampaikan.

Secara keseluruhan, sinematografi bukan hanya tentang pengambilan gambar, namun juga tentang bagaimana gambar-gambar tersebut disusun dan disusun untuk menciptakan narasi yang kuat dan berkesan. Dengan pemahaman yang mendalam tentang teknik sinematografi, seorang pembuat film dapat mengontrol setiap aspek visual filmnya untuk memastikan bahwa setiap *frame* berkontribusi pada keseluruhan cerita yang disampaikan (Frost, 2009).

F. METODE PENCIPTAAN

Dalam pembuatan skenario film berjudul *Luce* yang terinspirasi dari dampak konflik orang tua terhadap kondisi mental anak, digunakan metode penelitian kualitatif sebagai landasan utama. Penelitian kualitatif dipilih karena pendekatan ini memungkinkan adanya eksplorasi mendalam dan pemahaman yang lebih luas terhadap makna-makna yang dialami individu atau kelompok dalam konteks permasalahan sosial yang kompleks (Creswell, 2012).

Metode penelitian kualitatif dalam konteks ini melibatkan berbagai teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk menangkap pengalaman, persepsi dan perasaan anak yang terkena konflik orang tua. Wawancara mendalam dengan anak-anak yang pernah mengalami situasi serupa adalah salah satu teknik utama. Melalui wawancara tersebut, penulis skenario dapat mengeksplorasi kisah-kisah pribadi yang kaya akan detail emosional, memberikan gambaran otentik tentang bagaimana konflik keluarga mempengaruhi perkembangan mental dan emosional anak.

Selain wawancara, penulis juga melakukan diskusi dengan teman-teman dan psikolog. Diskusi ini bertujuan untuk mendapatkan perspektif yang lebih komprehensif mengenai dinamika keluarga yang berkonflik. Observasi partisipatif juga dilakukan, dimana penulis mengamati interaksi keluarga dalam berbagai setting, baik formal maupun informal, untuk mendapatkan wawasan lebih dalam mengenai perilaku dan reaksi anak dalam situasi konflik.

Dokumentasi seperti Blog Penulis dan portal berita lainnya Analisis ini membantu penulis memahami lebih jauh bagaimana konflik orang tua tercermin dalam kehidupan sehari-hari dan prestasi akademis anak, serta bagaimana mereka

mengungkapkan perasaan dan pikirannya dalam tulisan atau percakapan dengan orang lain.

Dengan pendekatan penelitian kualitatif, penulis skenario dapat mengeksplorasi tema dan pola yang muncul dari pengalaman anak yang terpapar konflik orang tua. Misalnya tema ketidakamanan, kecemasan, dan perjuangan mencari dukungan dan stabilitas emosional. Pola-pola tersebut kemudian diintegrasikan ke dalam jalan cerita film, sehingga terciptalah narasi yang tidak hanya realistis dan menyentuh hati, namun juga mampu menginspirasi penonton untuk lebih memahami dan merasakan dampak mendalam konflik keluarga terhadap kesehatan mental anak.

Hasil penelitian ini memberikan landasan yang kuat untuk menciptakan karakter dan situasi yang kompleks dan otentik dalam skenario *Luce*. Dengan demikian, metode penelitian kualitatif tidak hanya memberikan pemahaman lebih dalam mengenai dampak konflik orang tua terhadap kondisi mental anak, namun juga membantu menciptakan skenario film yang memiliki kedalaman emosional dan keaslian yang mampu menyentuh hati penontonnya, sekaligus menyampaikan hal-hal penting dan relevan.

G. SISTEMATIKA PENULIS

Bab I : Pendahuluan memuat latar belakang penciptaan, rumusan dan tujuan penciptaan, tinjauan karya, landasan teori, serta metode penciptaan.

Bab II : Pembahasan tentang analisis dan wacana yang akan diangkat dalam skenario Film, hasil wawancara dengan narasumber terkait Pengaruh pertengkaran orang tua terhadap mental anak beserta analisisnya pada teori psikoanalisis.

Bab III : Proses Penciptaan mendeskripsikan proses penciptaan skenario film *Luce*, beserta hasil karya yang telah diciptakan.

BAB IV : Kesimpulan dan saran, memuat kesimpulan terhadap hasil karya dalam bentuk skenario film serta evaluasi terhadap karya ciptaan dan pemberian saran positif.

