

Penggunaan *The Blake Snyder Beat Sheet* Sebagai Pola Perubahan Karakter Tokoh Utama Pada Skenario Film Fiksi “Ruang Sunyi”

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



Disusun oleh
Nova Chaira
NIM: 1910984032

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

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

Penggunaan *The Blake Snyder Beat Sheet* Sebagai Pola Perubahan Karakter Tokoh Utama Pada Skenario Film Fiksi “Ruang Sunyi”

diajukan oleh **Nova Chaira**, NIM 1910984032, Program Studi S-1 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 19 Desember 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum.
NIDN 0009026906

Pembimbing II/Anggota Penguji



Sazkia Noor Anggraini, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0008088604

Cognate/Penguji Ahli



Dyah Arum Retnowati, M.Sn.
NIDN 0030047102

Koordinator Prodi Film dan Televisi



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

Ketua Jurusan Televisi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Farid Rusli, S.E., M.Sn.
NIP 19670203 199702 1 001

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

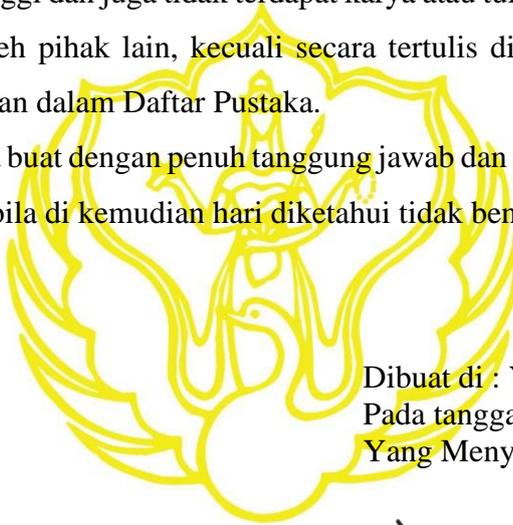
Nama : Nova Chaira

NIM : 1910984032

Judul Skripsi : Penggunaan *The Blake Snyder Beat Sheet* Sebagai Pola Perubahan Karakter Tokoh Utama Pada Skenario Film Fiksi “Ruang Sunyi”

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 : 10 Januari 2025
Yang Menyatakan,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Chaira', is written below the text 'Yang Menyatakan,'.

Nova Chaira
NIM 1910984032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nova Chaira

NIM : 1910984032

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 **Penggunaan *The Blake Snyder Beat Sheet* Sebagai Pola Perubahan Karakter Tokoh Utama Pada Skenario Film Fiksi “Ruang Sunyi”** 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 : 10 Januari 2025
Yang Menyatakan,



Nova Chaira
NIM 1910984032

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena rahmat dan kemudahan-Nya sehingga pengerjaan skripsi penciptaan seni skenario ini bisa diselesaikan dengan lancar sebagai bentuk pertanggung jawaban dalam menempuh pendidikan S-1 Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Skripsi atau tugas akhir merupakan mata kuliah wajib ditempuh untuk menyelesaikan studi di Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam pengerjaannya yang panjang tentu melibatkan banyak pihak agar proses berjalan lancar. Oleh sebab itu, ucapan terima kasih ditujukan untuk:

1. Allah SWT;
2. Orang tua dan kakak beserta keluarga besar yang selalu memberikan dukungan;
3. Ibu Endang Mulyaningsih, S.T.P., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing I;
4. Ibu Sazkia Noor Anggraini S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II serta Dosen Wali;
5. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
6. Bapak Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
7. Bapak Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Wakil Dekan I Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
8. Bapak Oscar Samaratungga, S.E., M.Sn. selaku Wakil Dekan II Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
9. Bapak Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn. selaku Wakil Dekan III Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
10. Bapak Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
11. Bapak Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn. selaku Sekretaris Program Studi S-1 Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

12. Bapak Latief Rakhman Hakim, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi S-1 Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
13. Bapak Drs. Alexandri Luthfi R, M.S.
14. Ibu Lucia Ratnanindyah S.I.P., M.A
15. Teman – teman Tuli
16. Teman-teman Film dan Televisi angkatan 2019

Penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, kritik dan saran dibutuhkan untuk meningkatkan penulisan kedepannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.



Hormat Saya,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nova Chaira', with a long horizontal stroke extending to the right.

Nova Chaira.
1910984032
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan Karya	4
C. Tujuan dan Manfaat	5
D. Tinjauan Karya.....	5
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS.....	13
A. Objek Penciptaan	13
B. Analisis Objek Penciptaan	24
BAB III LANDASAN TEORI.....	28
A. The Blake Snyder Beat Sheet.....	28
B. <i>Character Arc</i>	31
C. Unsur Dramatik.....	33
D. Penulisan Skenario	34
BAB IV KONSEP KARYA.....	38
A. Konsep Penciptaan	38
B. Desain Produksi	46
BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	48

A. Tahapan Perwujudan Karya	48
B. Pembahasan Karya	49
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran.....	87
DAFTAR SUMBER RUJUKAN.....	88
A. Daftar Pustaka	88
B. Daftar Artikel Jurnal	88
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Film <i>A Silent Voice</i>	5
Gambar 1.2 Poster Film Titanic	7
Gambar 1.3 Poster Film <i>A Quiet Place</i>	11
Gambar 1.4 Potongan Skenario Film <i>A Quiet Place</i>	12
Gambar 2.1 Alat Bantu Dengar Model BT.....	16
Gambar 2.2 Alat Bantu Dengar Model Mini BTE.....	17
Gambar 2.3 Alat Bantu Dengar Model ITE.....	17
Gambar 2.4 Alat Bantu Dengar Model ITC.....	18
Gambar 2.5 Alat Bantu Dengar Model CIC.....	18
Gambar 2.6 Abjad SIBI.....	19
Gambar 2.7 Abjad BISINDO.....	20
Gambar 2.8 Contoh Perbedaan SIBI dan BISINDO.....	21
Gambar 3.1 <i>Point Card of The Story</i>	31
Gambar 5.1 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 1-3	50
Gambar 5.2 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 6,7,8,9,10, dan 12..	52
Gambar 5.3 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 16, 17 dan 18.....	53
Gambar 5.4 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 20	54
Gambar 5.5 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 28	55
Gambar 5.6 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 32	56
Gambar 5.7 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 33	57
Gambar 5.8 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 36	58
Gambar 5.9 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 39	58
Gambar 5.10 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 43	59
Gambar 5.11 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 44	60
Gambar 5.12 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 46	61
Gambar 5.13 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 50	61
Gambar 5.14 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 55	63
Gambar 5.15 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 56-58	64
Gambar 5.16 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 58-60	65
Gambar 5.17 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 64,67,69 dan 70...	66

Gambar 5.18 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 72-73	67
Gambar 5.19 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 76-80	68
Gambar 5.20 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 82	69
Gambar 5.21 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 84	70
Gambar 5.22 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 87	70
Gambar 5.23 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 88	70
Gambar 5.24 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 95	71
Gambar 5.25 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 97	72
Gambar 5.26 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 99	73
Gambar 5.27 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 102	74
Gambar 5.28 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 120-121	75
Gambar 5.29 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 125	76
Gambar 5.30 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 129-130	76
Gambar 5.31 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 133	77
Gambar 5.32 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 134	78
Gambar 5.33 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 135	80
Gambar 5.34 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 136	81
Gambar 5.35 Tangkapan Layar Skenario Ruang Sunyi <i>Scene</i> 1-3 dan 137	85

DAFTAR TABEL

Tabel 5.1 Perbedaan halaman pada skenario “Ruang Sunyi” dan <i>The BS2</i>	82
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form I – VII

Lampiran 2. Poster

Lampiran 3. Dokumentasi Sidang Tugas Akhir

Lampiran 4. Undangan Seminar dan *Screening* Tugas Akhir “Skena Sinema Nyeni”

Lampiran 5. Desain Publikasi Seminar dan *Screening* “Skena Sinema Nyeni”

Lampiran 6. Dokumentasi, Notulensi, dan Daftar Tamu Seminar dan *Screening* “Skena Sinema Nyeni”

Lampiran 7. Bukti Publikasi Galeri Pandeng

Lampiran 8. Surat Keterangan Telah Mengikuti Seminar



ABSTRAK

Skenario film *Ruang Sunyi* merupakan sebuah skenario film fiksi yang mengangkat tema perundungan terhadap disabilitas tunarungu di sekolah umum. Penciptaan skenario film ini bertujuan untuk menunjukkan pengaruh penggunaan *The Blake Snyder Beat Sheet* dalam membentuk perubahan karakter tokoh utama, serta memberikan gambaran tentang kehidupan disabilitas tunarungu di lingkungan sekolah. Metode yang digunakan adalah penulisan skenario dengan menggunakan struktur *The Blake Snyder Beat Sheet*, yang didukung oleh penggunaan *character arc* untuk menggambarkan perubahan positif pada karakter utama selama alur cerita.

The Blake Snyder Beat Sheet memecah struktur *Three-Act Structure* menjadi bagian-bagian kecil yang terstruktur dan jelas, sehingga memudahkan dalam merencanakan perkembangan karakter. Hasil skenario ini juga mengilustrasikan perbedaan yang signifikan pada karakter utama, terlihat jelas melalui perubahan antara *opening image* dan *finale image* yang mencerminkan transformasi karakter. *Opening image* yang menggambarkan karakter yang memiliki rasa benci dan dendam sedangkan pada *finale image* karakter berubah menjadi menerima dengan ikhlas dan sabar terkait masalah-masalah yang sedang terjadi. Terciptanya skenario “Ruang Sunyi” yang tidak hanya mengangkat isu sosial yang penting terkait dengan disabilitas tunarungu, tetapi juga menunjukkan bagaimana struktur naratif dapat memperkuat proses perubahan karakter yang mendalam.

Kata kunci: Skenario fiksi, *The Blake Snyder Beat Sheet*, perubahan karakter, disabilitas tunarungu

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Perbedaan dalam kemampuan fisik atau mental sering kali mengelompokkan orang ke dalam dua kategori, orang dengan disabilitas dan orang tanpa disabilitas (non-disabilitas). Cara seseorang memandang dan memahami kedua kelompok ini membentuk fondasi dalam upaya mencapai inklusi, kesetaraan, serta peran yang dimainkan oleh masyarakat dalam menciptakan lingkungan yang ramah bagi semua individu.

Terciptanya lingkungan yang ramah bagi semua individu nampaknya masih sulit terbentuk disebabkan masih banyaknya kasus perundungan (*bullying*) yang terjadi di masyarakat. Penelitian yang dilakukan oleh Yayasan Semai Jiwa Amini (2008) tentang kekerasan *bullying* terjadinya tingkat kekerasan sebesar 67,9% di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) dan 66,1% di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Hasil masing-masing persentase kejadian perundungan di tingkat SMA secara berurutan di Jakarta (72,7%), Surabaya (67,2%), dan Yogyakarta (63,8%).

Perundungan dapat terjadi kepada siapa saja, tidak terkecuali penyandang disabilitas. Ada beberapa jenis disabilitas, salah satunya yaitu tunarungu. Melalui pesan singkat kepada Tempo.co, Michele, seorang staf pengajar bahasa isyarat di Pusat Bahasa Isyarat Indonesia (PusBisindo) menuliskan “tunarungu adalah istilah medis untuk menggambarkan keterbatasan dari sebuah fungsi (pendengaran), sedangkan tuli merupakan istilah budaya atau cara berkomunikasi yang berbeda” (Cheta Nilawaty, 2018).

Dari segi bahasa, istilah tuna rungu dan tuli dianggap tidak memiliki arti yang berbeda. Dalam penggunaannya tuna rungu dianggap bentuk halus dan lebih sopan dari tuli. Namun, mengutip dari Pusat Studi Individu Berkebutuhan Khusus Universitas Sanata Dharma Yogyakarta (PSIBKUSDY), komunitas Tuli lebih nyaman dengan penulisan Tuli (menggunakan huruf kapital T dalam penulisannya) daripada Tunarungu. Hal tersebut dikarenakan sapaan Tuli

dianggap menunjukkan identitas sebuah kelompok masyarakat yang: memiliki identitas sosial, memiliki bahasa ibu (bahasa isyarat), memiliki budaya sendiri (sejarah, sistem bahasa, nilai, tradisi, sistem kemasyarakatan, dll.) (Wicaksono, 2018).

Tunarungu dalam hal pendidikan, umumnya menempuh pendidikan di SLB (Sekolah Luar Biasa) dengan golongan B. Sekolah Luar Biasa adalah sebuah lembaga pendidikan formal yang melayani pendidikan bagi anak-anak berkebutuhan khusus, sedangkan SLB-B merupakan golongan pendidikan yang dikhususkan untuk tunarungu. Menurut pernyataan beberapa penyandang tunarungu yang pernah menempuh pendidikan di SLB-B, mereka mengatakan bahwa di SLB masih mengutamakan cara mengajar verbal dibandingkan menggunakan bahasa isyarat dengan tujuan agar murid tunarungu dapat membaca gerak bibir dan berbicara dengan lancar.

Penggunaan bahasa isyarat juga masih menjadi perbincangan di kalangan tunarungu, disebabkan ada dua kategori bahasa isyarat di Indonesia yaitu SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) dan Bisindo (Bahasa Isyarat Indonesia). Umumnya di SLB menggunakan SIBI, tetapi komunitas Tuli menyatakan bahwa Bisindo merupakan bahasa asli penyandang tunarungu karena lebih praktis dan efektif tanpa menggunakan struktur imbuhan bahasa Indonesia layaknya SIBI. Komunitas Tuli sampai saat ini masih memperjuangkan Bisindo agar diakui dan dipergunakan bukan hanya untuk penyandang tunarungu tetapi untuk semua kalangan masyarakat di Indonesia. Tunarungu sangat sulit memperoleh pendidikan hingga ke perguruan tinggi akibat tidak adanya akses yang memadai bagi mereka. Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah mewujudkan pendidikan inklusif untuk disabilitas tunarungu. Pendidikan inklusif sering kali diartikan mengikutsertakan pendidikan anak-anak berkebutuhan khusus di kelas reguler atau sekolah umum (Haenudin, 2013).

Perbedaan fisik sering sekali menjadi pemicu alasan ketidaksetaraan perlakuan atau kurangnya pertemanan terhadap orang yang kurang secara fisik. Tak jarang hal ini menjadi awal kasus perundungan terjadi. Tahun 2022 KPAI

(Komisi Perlindungan Anak Indonesia) melaporkan kasus perundungan dengan kekerasan fisik dan mental yang terjadi di lingkungan sekolah sebanyak 226 kasus. Maraknya kasus perundungan tersebut diakibatkan oleh pelaku perundungan. Pelaku perundungan juga harus menjadi perhatian besar untuk ditindaklanjuti agar berkurangnya kasus-kasus perundungan khususnya terhadap penyandang disabilitas.

Kejadian-kejadian perundungan terhadap disabilitas tunarungu di sekolah melatarbelakangi penciptaan skenario ini, juga memperlihatkan budaya Tuli, namun cerita ini akan mengambil sudut pandang dari pelaku perundungan. Pelaku tersebut nantinya akan mengalami perubahan ke arah yang lebih baik dan menyesali perlakuan perundungan yang telah ia lakukan terhadap korban perundungan yang merupakan penyandang disabilitas tunarungu. Perubahan karakter yang terjadi akan didukung dengan struktur penulisan *The Blake Snyder Beat Sheet* karena dapat menunjukkan perubahan besar dalam diri karakter melalui 15 *beats* yang terkandung di dalamnya, mulai dari *opening image* hingga *final image*. Dua *beats* tersebut merupakan *beat* yang bertolak belakang karena berfungsi untuk menunjukkan bukti perubahan yang terjadi dalam diri karakter. Penggunaan *The Blake Snyder Beat Sheet* beberapa kali ditemukan untuk menganalisis struktur penceritaan dari sebuah film, namun sangat jarang ditemukan penulisan skenario yang benar-benar mengacu pada struktur penulisan *The Blake Snyder Beat Sheet*.

B. Ide Penciptaan Karya

Ide penciptaan skenario ini berawal dari ketertarikan terhadap bahasa isyarat, bahasa yang digunakan disabilitas tunarungu untuk berkomunikasi. Fungsi dari bahasa isyarat bukan hanya alat komunikasi untuk disabilitas tunarungu tetapi komunikasi untuk non disabilitas juga. Ketika non disabilitas sedang berbicara saat keadaan ramai dan berisik, sering kali pembicaraannya kurang jelas terdengar, bahasa isyarat bisa menjadi solusi yang tepat. Bahasa isyarat tentunya berhubungan erat dengan pemilik bahasa tersebut yaitu disabilitas tunarungu atau dapat dikatakan teman Tuli. Orang dengan disabilitas tunarungu umumnya kurang diperhatikan dalam hal pendidikan di sekolah umum, sering kali mereka mendapatkan perlakuan yang tidak menyenangkan, sehingga menimbulkan ketidaknyamanan dalam pembelajaran.

Skenario ini akan menceritakan tentang pelaku perundungan terhadap disabilitas tunarungu yang menempuh pendidikan di sekolah umum. Akibat perbuatannya, nantinya pelaku perundungan akan terjebak di sebuah dunia Tuli, di sanalah pelaku akan memahami menjadi seorang disabilitas yang mendapatkan perundungan di sekolah. Dunia Tuli pertama kalinya akan dikenalkan dalam skenario Ruang Sunyi ini. Terciptanya dunia Tuli dikarenakan ingin memperlihatkan suasana baru atau kebalikan dari kenyataan yang ada. Orang-orang umumnya menjadi tidak dapat mendengar, sedangkan orang-orang yang dapat mendengar akan dikatakan disabilitas. Pelaku perundungan nantinya berada di sekolah yang sama namun guru, karyawan dan seluruh murid berbahasa isyarat dan tidak bisa mendengar. Karakter utama akan mengalami perundungan karena dianggap berbeda, yang awalnya di dunia nyata dia merupakan pelaku perundungan, di dunia Tuli menjadi korban perundungan. Tujuannya agar membuat karakter merasakan penyesalan yang teramat dalam, sehingga diharapkan karakter mengalami perubahan ke arah yang lebih baik.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan penciptaan skenario film fiksi “Ruang Sunyi” antara lain:

1. Menciptakan sebuah karya skenario dengan tema perundungan terhadap disabilitas tunarungu di sekolah umum.
2. Memperlihatkan pengaruh penggunaan *The Blake Snyder Beat Sheet* dalam perubahan karakter tokoh utama.
3. Menciptakan gambaran tentang kehidupan disabilitas tunarungu di sekolah umum.

Manfaat penciptaan skenario film fiksi “Ruang Sunyi” antara lain:

1. Memberikan referensi penciptaan skenario menggunakan *The Blake Snyder Beat Sheet* dalam memengaruhi perubahan tokoh utama
2. Memberikan pandangan baru mengenai dunia Tuli kepada masyarakat umum, bahwa dunia ini memerlukan lingkungan yang inklusif dan menghargai sesama manusia.

D. Tinjauan Karya

1. *Koe No Katachi – A Silent Voice* (2016)



Sutradara: Naoko Yamada

Penulis: Reiko Yoshida

Tahun Rilis: 2017

Durasi: 130 Menit

Negara: Jepang

Gambar 1.1 Poster Film *A Silent Voice*
Sumber: *Imdb.com* diakses pada 2 Desember 2024

Film *Koe No Katachi (A Silent Voice)* merupakan sebuah film drama remaja animasi Jepang. Film ini menceritakan tentang Shouya Ishida dan Shouko Nishimiya yang pada saat itu duduk di bangku Sekolah Dasar. Nishimiya adalah seorang siswi pindahan yang selalu menjadi ejekan teman-teman di kelas hanya karena ia seorang tunarungu, sedangkan Ishida merupakan teman sekelas Nishimiya yang paling sering mengejek dan

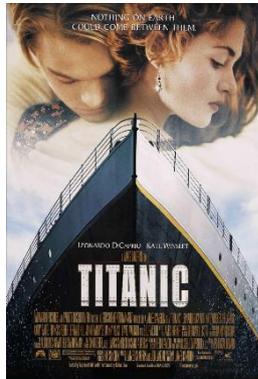
melakukan perbuatan yang jahil kepada Nishimiya. Perbuatan Ishida dan teman-teman sekelasnya membuat Nishimiya lelah dan memutuskan untuk keluar dari sekolah barunya. Di luar dugaan, momen tersebutlah yang menjadi titik balik hidup Ishida. Ishida berubah drastis.

Singkat cerita, takdir kembali mempertemukan Ishida dengan Nishimiya. Ishida meminta maaf kepada Nishimiya dengan tulus atas semua perbuatan buruk yang telah dilakukannya. Namun bukanlah hal yang mudah untuk memperbaiki hubungan. Keduanya membutuhkan waktu lama untuk akhirnya menjalin hubungan sebagai teman karena memiliki luka batin dan trauma yang besar. Ishida dengan ketulusan hatinya berusaha meruntuhkan tembok penghalang itu dengan sungguh-sungguh mempelajari bahasa isyarat agar dapat memperbaiki kondisi yang ada, hingga pada akhirnya Ishida mampu meluluhkan hati Nishimiya dan memulai kisah baru yang bahagia.

Konflik yang terjadi pada karakter Ishida menjadi referensi utama pada skenario ini, sebab Ishida melakukan perundungan, hingga membuat Nishimiya pindah sekolah dan mengakibatkan Ishida dikenal sebagai pelaku perundungan sampai dia selesai sekolah. Akibatnya dia selalu dikenal sebagai pelaku perundungan yang membuatnya sangat tidak nyaman. Akhirnya dia merasakan penyesalan dan ingin memperbaiki hubungannya dengan Nishimiya.

Karakter utama pada skenario Ruang Sunyi juga sebagai pelaku perundungan yang menyesali perbuatannya sehingga ia ingin memperbaiki hubungan dengan korban. Perbedaan dari film dan skenario ini adalah saat Ishida akhirnya menyadari kesalahannya saat terus disebut sebagai pelaku perundungan, sedangkan pada skenario Ruang Sunyi, karakter utama akan dibawa ke sebuah dunia Tuli dan merasakan kejadian-kejadian perundungan yang selama ini dia lakukan hingga dia menyesali dan menyadari kesalahannya.

2. Titanic (1997)



Sutradara: James Cameron

Penulis: James Cameron

Tahun Rilis: 1997

Durasi: 194 menit

Negara: Amerika Serikat

Gambar 1.2 Poster Film Titanic

Sumber: Imdb.com diakses pada 2 Desember 2024

Film ini menceritakan kisah cinta antara Jack Dawson (Leonardo DiCaprio), seorang seniman muda dan Rose DeWitt Bukater (Kate Winslet), seorang wanita muda yang hidup dalam kemewahan, pada kapal mewah RMS Titanic di malam tenggelamnya pada tahun 1912. Rose adalah seorang wanita muda yang berasal dari keluarga kaya dan tidak bahagia dalam kehidupannya. Ketika dia bertemu Jack, seorang pria muda yang bepergian di kapal sebagai penumpang kelas ketiga, keduanya langsung terpesona satu sama lain. Mereka mulai menjalin hubungan meski status sosial mereka berbeda dan terlibat dalam petualangan romantis yang membuat mereka merasa hidup. Namun, kisah cinta mereka terancam oleh bencana yang tak terduga. Kapal Titanic bertabrakan dengan gunung es dan mulai tenggelam, menyebabkan kepanikan dan kekacauan di antara para penumpang. Dalam upaya untuk menyelamatkan diri dan orang yang mereka cintai, Jack dan Rose harus melewati berbagai rintangan dan bahaya. Di tengah kekacauan, Jack memberikan kesempatan kepada Rose untuk menyelamatkan diri dengan naik ke atas rakit penyelamat, meskipun dia sendiri tahu bahwa dia tidak akan bertahan hidup. Rose selamat dan berjanji untuk menghargai hidupnya dan mengingat perjalanan hidupnya bersama Jack.

Pada buku yang berjudul *Save The Cat! Goes To The Movies* oleh Blake Snyder, ia menjabarkan film Titanic ke dalam 15 *beat* (titik)

miliknya atau yang dapat dikatakan The BS2 (*The Blake Snyder Beat Sheet*). Film ini menjadi referensi bagaimana sebuah cerita dibagi kedalam 15 titik, dan setiap titik memiliki poin cerita yang penting sehingga menuntun karakter mengambil langkah selanjutnya di setiap cerita. Pembagian film Titanic dalam 15 *beat* oleh Blake Snyder, sebagai berikut:

- a. *Opening Image*: Cuplikan rekaman asli peluncuran kapal Titanic. Di masa kini, kapal selam menjelajahi puing-puing kapal Titanic yang tenggelam. Brock Lovett memerintahkan kamera robot menjelajahi lorong dan kabin kapal. Di film ini ada interupsi cerita antara masa lalu dan masa kini.
- b. *Set-Up*: Di atas kapal, kru menyelamatkan brankas tua yang diharapkan berisi sebuah berlian, namun mereka justru mendapatkan kekecewaan. Di dalamnya justru ada sesuatu yang lebih penting, yaitu sebuah lukisan wanita yang mengenakan kalung berlian "*Heart of the Ocean*" yang mereka cari. Di belahan dunia lain, ada seorang wanita tua berusia 101 tahun, Rose, melihat lukisan itu di televisi dan mengatakan bahwa wanita yang ada di lukisan tersebut adalah dirinya. Saat Rose diterbangkan dengan helikopter menuju kapal penggalian, kru lain bertanya-tanya keaslian pernyataan wanita tua itu. "apakah kamu siap kembali ke Titanic?" tanya Brock. Pada menit 20, Rose memulai ceritanya "sudah 84 tahun. Titanic disebut sebagai kapal impian". Sekarang kembali ke masa lalu lagi. Peluncuran Titanic. Sebuah mobil tua dimuat ke dalam kapal saat penumpang tiba. Kita bertemu dengan Rose bersama tunangannya yang kaya dan sombong, Cal Hockley. "bagi saya, itu adalah kapal budak yang membawa saya kembali ke Amerika dengan rantai" kata Rose.
- c. *Catalist*: Melihat Jack Dawson bermain poker untuk mendapatkan tiket naik kapal Titanic. Karena cerita A adalah kisah cinta, permainan ini akan secara langsung mempengaruhi Rose dan Jack. Jack akhirnya memenangkan tiket untuk dirinya dan temannya, namun kapal Titanic akan berangkat 5 menit lagi.

- d. *Debate*: “Akankah Rose melanjutkan pernikahannya tanpa cinta?” ini bergantung pada “Akankah Jack naik ke kapal sebelum Titanic berangkat?”
- e. *Break into Two*: saat Titanic berangkat, Jack dan temannya melompat ke dalam kapal. Saat menjelajahi kapal besar itu, mereka berdiri di haluan dan mengamati lomba-lomba. Seperti yang James Cameron katakan “saya adalah raja dunia!”. *Break into Two* sebenarnya terjadi setelah makan malam yang melelahkan antara Rose, ibunya dan Cal. Rose berlari ke belakang kapal untuk melakukan bunuh diri. Pada menit 41, Jack menghentikannya dan mengatakan “saya terlibat sekarang”. Ketika Rose terpeleset, Jack menyelamatkannya namun dia dituduh melakukan pemerkosaan oleh para pelaut yang menemukan mereka. Tetapi kepahlawanannya memberinya kesempatan untuk bergabung di makan malam kelas mewah.
- f. *B Story*: Jika cerita A adalah kisah cinta antara Rose dan Jack, maka cerita B yakni kapal yang menabrak gunung es dan tenggelam.
- g. *Fun and Games*: kegembiraan di sini yakni “janji premis” yaitu dua nak muda yang jatuh cinta di kapal paling menakjubkan di dunia. Selama film diperlihatkan setiap interior kapal dan saat mereka berlari dari satu tempat ke tempat lain, terlihat mereka saling jatuh cinta. Rose menemukan bakat Jack dalam melukis dan mengeluarkan sisi tersembunyinya. Mereka juga harus melawan prasangka masyarakat yang membenci cinta antara status social kelas satu dan kelas bawah. Penonton justru diarahkan untuk mendukung mereka.
- h. *Theme Stated*: saat makan malam Jack berkata, “jadikan setiap hari berarti”, bahkan Molly Brown pun terkesan.
- i. *Midpoint*: setelah tergoda oleh tawaran Cal oleh kalung berlian dan kehidupan yang nyaman, Rose pergi dan memilih bersama Jack. Jack melukis Rose, kemudian mereka kabur dan bercinta di mobil. Setelah “kemenangan palsu” ini, didapatkan sebuah “peningkatan taruhan” dan “komplikasi” yang epic. Titanic kemudian menabrak gunung es,

sebagian disebabkan karna para pengintai kapal justru memperhatikan Rose dan Jack. Cerita A dan B bersilangan saat bencana yang akan datang menguji tema tersebut.

- j. *Bad Guys Close In*: Menampilkan sebuah “jam yang terus berdetak” Ketika kapten Titanic menanyakan “berapa lama waktu yang kita punya?”. *Bad Guys* yang semakin mendekat sekarang termasuk air laut yang mulai memasuki kapal yang perlahan tenggelam. Ada lebih banyak konflik Ketika Rose dan Jack memperingatkan Cal tentang bencana yang akan terjadi, namun Jack justru dituduh mencuri kalung berlian. Rose tidak percaya, tetapi Cal terus berusaha meyakinkan dan membawa Jack ke penjara. Apa yang akan dia lakukan? Ini adalah “three-hander” yang bagus, karena Cal juga mencintai Rose.
- k. *All Is Lost*: ketakutan mulai menyebar, para penumpang berkumpul di dek, tetapi tidak ada yang tahu tentang bencana besar tersebut kecuali perancang kapal yang berteman dengan Rose. Dia mengatakan “semuanya akan tenggelam ke dasar Atlantik”. Rose dipaksa untuk tetap bersama Cal, namun Rose akhirnya menyadari tentang kebenarannya. Rose melakukan penyelamatan cinta sejatinya dari sel yang telah setengah tenggelam.
- l. *Dark Night of The Soul*: saat wanita dan anak-anak mulai dipindahkan ke sekoci, Cal dan Jack juga membawa Rose menaiki sekoci bersama ibunya. Rose memakai mantel yang diberikan Cal dan terdapat kalung berlian di saku tersebut. Sesaat memikirkan kesempatan terakhir untuk kembali ke kehidupan lamanya yang nyaman bersama ibu dan tunangannya, Rose memilih melompat kembali ke kapal Titanic dan mengambil resiko agar bersama pria yang diinginkannya, Jack.
- m. *Break Into Three*: Cerita A dan B bersilangan saat Rose kembali ke kapal Titanic yang tenggelam untuk tetap bersama Jack dan membuktikan bahwa satu hari bersamanya lebih berarti daripada hari-hari di masa depan yang suram. Setelah menghindari Cal dan menyaksikan perjuangan seluruh penumpang menyelamatkan diri,

mereka bersiap menghadapi kapal tenggelam. Mereka berada di tempat pertama kali mereka bertemu, ketika Titanic akan terbalik dan jatuh ke lautan es.

- n. *Finale*: saat naik ke permukaan, keduanya menemukan puing-puing. Jack menempatkan Rose di atas sementara dirinya bergelantungan di air yang sangat dingin. Rose membuat janji untuk hidup, lalu mati di usia tua. Akhirnya Rose ditemukan dan terselamatkan. Saat ditanyakan namanya, dia menjawab dirinya adalah Rose Dawson. Dia adalah perpaduan cinta sejatinya dan dirinya sendiri.
- o. *Finale Image*: sekali lagi kembali ke masa sekarang, misteri terpecahkan dan kisahnya terverifikasi ketika Gloria menjatuhkan berlian yang telah lama hilang dan diincar semua orang. Dia kemudian meninggal dalam tidurnya dikelilingi foto-foto kehidupannya setelah kejadian Titanic. (Snyder 2007, 155)

3. *A Quiet Place* (2018)



Sutradara: John Krasinski

Penulis: Bryan Woods, Scott Beck, John Krasinski

Tahun Rilis: 2018

Durasi: 90 Menit

Negara: Amerika Serikat

Gambar 1.3 Poster Film *A Quiet Place*

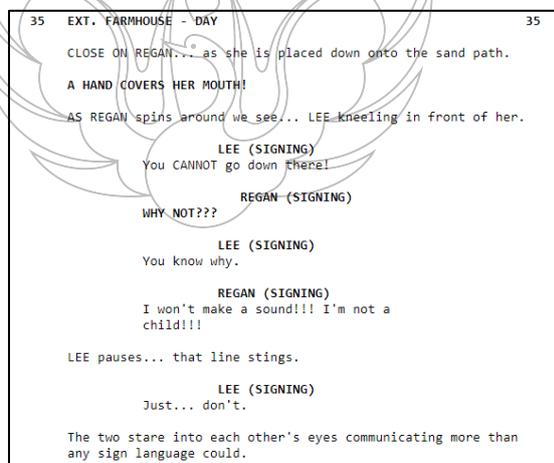
Sumber: Imdb.com diakses pada 2 Desember 2024

Keluarga Abbott hidup di kawasan terpencil yang dihantui monster aneh. Monster tersebut buta dan hanya mengandalkan pendengaran untuk memburu mangsanya. Latar belakang tersebut membuat keluarga Abbott hidup dalam keheningan demi menghindari monster pemangsa manusia, sehingga seluruh anggota keluarga lebih sering berkomunikasi

menggunakan bahasa isyarat. Meski minim dialog, film ini berhasil menampilkan kengerian dan ketegangan di setiap *scene*-nya.

Konflik dalam film ini terasa semakin unik karena kehadiran Regan, seorang gadis tunarungu. Suatu hari, Lee mengajak Marcus pergi memancing, sedangkan Evelyn yang tengah mengandung anak ketiga ditemani Regan di rumah. Suasana jadi menegangkan ketika Evelyn tidak sengaja membuat suara yang memancing kedatangan monster ketika ia hendak melahirkan. Ketegangan akibat munculnya monster pun tak dapat dihindari.

Film ini menggunakan bahasa isyarat ASL (*American Sign Language*) pada hampir keseluruhan film. Skenario Ruang Sunyi akan menggunakan Bisindo (Bahasa Isyarat Indonesia) sehingga skenario Ruang Sunyi mengacu pada format penulisan bahasa isyarat dari film *A Quiet Place*. Salah satunya dapat dilihat dari potongan skenario film *A Quiet Place* pada *scene* 35, di mana menampilkan dialog Lee dan Regan.



Gambar 1.4 Potongan Skenario Film *A Quiet Place*

Format penulisan bahasa isyarat pada skenario film Ruang Sunyi akan ditulis seperti penulisan skenario film *A Quiet Place*, seperti yang terlihat tertulis “SIGNING” setelah nama tokoh Lee dan Regan. Penulisan skenario Ruang Sunyi akan menggunakan format yang sama dalam memberikan informasi ketika tokoh tersebut berkomunikasi menggunakan bahasa isyarat, yakni menuliskan kata “ISYARAT” di sebelah nama tokoh.