

**PENULISAN SKENARIO FILM TELEVISI
ADAPTASI LEGENDA CANDI PRAMBANAN “NANDI”
DENGAN MENERAPKAN ALUR
*MULTI PLOT TIPE CONCENTRIC PLOT***

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film**



**disusun oleh
Syamarda Swandyka
NIM : 1110542032**

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

2017

LEMBAR PENGESAHAN

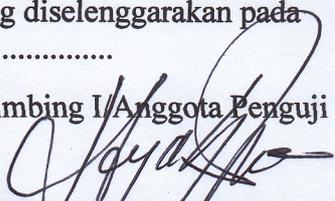
Skripsi Penciptaan.Seni yang berjudul :

**PENULISAN SKENARIO FILM TELEVISI ADAPTASI LEGENDA CANDI
PRAMBANAN “NANDI” DENGAN MENERAPKAN ALUR *MULTI*PLOT TIPE
*CONCENTRIC PLOT***

yang disusun oleh
SYAMARDA SWANDYKA
NIM 1110542032

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi S1 Televisi dan Film FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada
tanggal.....**13 JAN 2017**.....

Pembimbing I/Anggota Penguji


Dyah Arum Retnowati, M. Sn
NIP 19710430 199802 2 001

Pembimbing II/Anggota Penguji


Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum.
NIP 19690209 199802 2 001

Cognate/Penguji Ahli

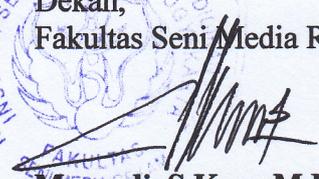

Lucia Ratnaningdyah Setyowati, S.IP., MA.
NIP 19700618 199802 2 001

Ketua Program Studi/Ketua Penguji


Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A.
NIP.19780506 200501 2 001

Mengetahui

Dekan,
Fakultas Seni Media Rekam


Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP 19610710 198703 1 002



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SYAMARDA SWANDYKA

NIM : 1110542032

Judul Skripsi : **PENULISAN SKENARIO FILM TELEVISI
ADAPTASI LEGENDA CANDI PRAMBANAN "NANDI"
DENGAN MENERAPKAN ALUR *MULTI*PLOT TIPE
*CONCENTRIC PLOT***

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan 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.

Yogyakarta, 28 Desember 2016
Yang Menyatakan,



Syamarda Swandyka
NIM 1110542032

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Yesus Kristus yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penciptaan seni dengan judul Penulisan Skenario Film Televisi Adaptasi Legenda Candi Prambanan “NANDI” dengan Menerapkan Alur *Multiplot* Tipe *Concentric Plot*. Berbagai hal yang terjadi selama proses penyusunan laporan dan pembuatan karya tugas akhir ini menjadi pembelajaran serta pengalaman yang berharga dan tak terlupakan bagi penulis. Penyusunan laporan dan pembuatan karya tugas akhir merupakan syarat kelulusan guna mencapai gelar Sarjana Seni.

Tugas akhir merupakan langkah awal dalam berkarya sebelum membuat karya-karya selanjutnya yang lebih baik. Proses pembuatan tugas akhir yang panjang dan penuh perjuangan menjadi modal sebelum berproses di dunia luar bangku kuliah. Penyusunan laporan dan pembuatan karya tugas akhir bertujuan untuk menambah wawasan keilmuan serta mengembangkan kreativitas. Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan dan pembuatan karya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar berkat bantuan dari berbagai pihak. Bantuan berupa material maupun spiritual telah diberikan dari lingkungan keluarga, para sahabat serta lingkup kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Rasa terima kasih serta segala penghargaan yang pantas penulis sampaikan kepada :

1. Yesus Kristus yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.
2. Ayah dan Ibu tercinta atas doa sepanjang malam dan dukungan yang telah diberikan.
3. Marsudi, S.Kar, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
4. Agnes Widyasmoro, S. Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam.
5. Dyah Arum Retnowati, M. Sn. , selaku Dosen Pembimbing I
6. Endang Mulyaningsih, S. IP., M. Hum. selaku Dosen Pembimbing II
7. Lucia Ratnaningdyah Setyowati, S.IP., MA. selaku Penguji Ahli
8. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., selaku Dosen Wali.

9. Staf pengajar dan seluruh karyawan Jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
10. Teman-teman angkatan 2011 Jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
11. Tim riset dan produksi trailer yang terlibat dalam penciptaan tugas akhir ini.
12. Naufal Royani Putri, Ni Komang Ayu, Immanuel San Dwi, Nabila Adnani, Renita Dian Utami, Euodia Widya Lestari, Selly Emalya, Dinanda Nisita, Rere Anita, Kiki Junior, Febby Stephanie Ginting, Pintoko Nur Cahyani, Indra Pranata, Asna Fredy Santoso, Ahmad Kamil, Inda Ardana, Dea Dyahayu, Iyunk Kimmy, 23:59 Production, dan Black Label Management.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan selama ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan dan pembuatan karya tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Kritik dan saran sangat penulis harapkan guna memberikan perubahan ke arah yang lebih baik. Penulis berharap semoga laporan dan karya tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi positif dan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 28 Desember 2016

Syamarda Swandyka

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| SURAT PERNYATAAN..... | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| DAFTAR ISI..... | vi |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| DAFTAR TABEL..... | x |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xi |
| <i>QUOTE</i> | xii |
| ABSTRAK | xiii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Penciptaan | 1 |
| B. Ide Penciptaan..... | 2 |
| C. Tujuan dan Manfaat..... | 4 |
| D. Tinjauan Karya | 4 |
| | |
| BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS | |
| A. Objek Penciptaan..... | 10 |
| 1. Legenda Candi Prambanan..... | 10 |
| 2. Babad Prambanan | 12 |
| 3. Latar Belakang Berdirinya Candi Prambanan | 15 |
| 4. Pohon Kalpataru dalam Relief Prambanan..... | 17 |
| 5. Konsep Reinkarnasi dalam Hindu | 18 |
| B. Analisis Objek | 20 |
| 1. Legenda Candi Prambanan..... | 20 |
| 2. Babad Prambanan | 21 |
| 3. Candi Prambanan..... | 22 |
| 4. Pohon Kalpataru dalam Relief Prambanan..... | 24 |

| | |
|--|----|
| 5. Konsep Reinkarnasi dalam Hindu | 26 |
| BAB III LANDASAN TEORI | |
| 1. Program Cerita Televisi..... | 27 |
| 2. Skenario | 29 |
| 3. Adaptasi Cerita Legenda | 30 |
| 4. <i>Multiplot</i> | 32 |
| BAB IV KONSEP KARYA | |
| Konsep Penciptaan | 36 |
| 1. Pemilihan Judul | 37 |
| 2. Adaptasi | 37 |
| 3. Ide Cerita Dalam Skenario..... | 42 |
| 4. <i>Multiplot</i> | 43 |
| 5. Struktur Tiga Babak..... | 43 |
| 6. Disain Program | 45 |
| 7. Disain Produksi..... | 45 |
| BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA | |
| A. Tahapan Perwujudan Karya..... | 52 |
| 1. Pencarian Ide | 52 |
| 2. Tema | 53 |
| 3. Premis | 54 |
| 4. Cerita Dasar dan Penciptaan Tokoh | 54 |
| 5. Plot..... | 55 |
| 6. Struktur Tiga Babak..... | 55 |
| 7. <i>Setting</i> Cerita | 56 |
| 8. Riset | 56 |
| 9. Kerangka Tokoh | 57 |
| 10. Sinopsis | 57 |
| 11. <i>Treatment</i> | 57 |
| 12. Skenario | 57 |

| | |
|---|-----|
| B. Pembahasan Karya..... | 58 |
| 1. Adaptasi Legenda Candi Prambanan..... | 58 |
| a. Bentuk/ <i>Form</i> | 58 |
| b. Ketepatan Transformasi/ <i>Fidelity of Transformation</i> | 65 |
| c. Sudut Pandang/ <i>Point of View</i> | 74 |
| d. Penyingkatan Karakter/ <i>Condensation of Character</i> | 77 |
| e. Perubahan Masa/ <i>Temporal Changes</i> | 98 |
| f. Ideologi dan Budaya/ <i>Idiology and Culture</i> | 99 |
| g. Peminjaman dan Pemotongan/ <i>Borrowing and Intersecting</i> | 101 |
| 2. Plot Cerita | 102 |
| a. Plot Dirga Antara | 104 |
| b. Plot Ester | 114 |
| c. Plot Tarman | 122 |
| d. Struktur Tiga Babak..... | 138 |
| BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan..... | 143 |
| B. Saran | 144 |
| DAFTAR PUSTAKA | 146 |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.1. Poster film “ATLANTIS-*The Lost Empire*”
- Gambar 1.2. Poster film “*Timeline*”
- Gambar 1.3. Poster film “NARNIA-*Prince Caspian*”
- Gambar 1.4. Poster film “Lara Jonggrang”
- Gambar 4.1 Relief Kalpataru di Candi Prambanan
- Gambar 4.1 Gunungan Wayang Kulit
- Gambar 4.1 Struktur Tiga Babak



DAFTAR TABEL

- Tabel 2.1 Daftar Raja Mataram Kuno Di Balik Pembangunan Candi Prambanan
- Tabel 2.1 Daftar Tokoh dalam Babad Prambanan dan Cerpen Ikranegara



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kelengkapan Formulir Tugas Akhir
- Lampiran 2. Poster “Nandi”
- Lampiran 3. Undangan Seminar
- Lampiran 4. Handbook Seminar
- Lampiran 5. Dokumentasi Seminar
- Lampiran 6. Daftar Hadir Seminar
- Lampiran 7. Foto Cuplikan Teaser “Nandi”
- Lampiran 8. Foto Dokumentasi Pembuatan Teaser “Nandi”





“Karena masa depan sungguhlah ada
dan harapanmu tidak akan hilang”
Amsal 23:18

ABSTRAK

Skenario film televisi “Nandi” mengadaptasi cerita legenda candi Prambanan yang populer di masyarakat Jawa Tengah. Legenda ini menceritakan mengenai perang yang terjadi antara kerajaan Prambanan dan Pengging, sehingga mempertemukan Rara Jonggrang dan Bandung Bondowoso dalam ironi cinta. Telah banyak program film televisi yang mengadaptasi kisah legenda ini dengan menitikberatkan cerita Rara Jonggrang dalam menyikapi keadaan yang menimpanya. Melihat dari sejarah pembangunan candi Prambanan yang menjadi latar waktu dari legenda, kisah ini bergulir pada kurun abad ke sembilan masehi. Periode tersebut merupakan puncak masa klasik peradaban kerajaan Mataram kuno di pulau Jawa, dimana terjadi akulturasi agama Hindu dan Budha yang tercermin lewat kebudayaan dan bangunan yang monumental. Keindahan latar waktu dan budaya tersebut dapat mengiringi cerita legenda yang sudah dikenal masyarakat, sehingga dapat memperkaya penceritaan di luar dari konflik kerajaan dan kisah Rara Jonggrang-Bandung Bondowoso.

Objek penciptaan karya seni ini adalah legenda candi Prambanan yang menceritakan konflik kekuasaan kerajaan Prambanan dan Pengging dan diakhiri dengan dikutuknya Rara Jonggrang menjadi batu untuk meggenapi seribu candi. Legenda candi Prambanan telah banyak diadaptasi menjadi karya sastra maupun *audio-visual*. Legenda candi Prambanan yang diadaptasi dalam skenario “Nandi” mengacu pada legenda yang dituturkan secara lisan, dimana masyarakat sudah mengenal cerita ini sebelumnya.

Konsep penciptaan karya ini menerapkan alur *multiplot* tipe *concentric plot* atau alur terpusat, dimana cerita memiliki beberapa *plot* yang berdiri sendiri. Dimana pada akhirnya cerita semua tokoh yang terlibat dalam *sequence* yang terpisah tadi akhirnya menyatu di dalam akhir cerita. Penerapan alur terpusat dirasa mampu memperkaya penceritaan dalam mengemas legenda candi Prambanan dengan cara bercerita yang baru.

Kata Kunci: Skenario Film Televisi, Adaptasi, Legenda Candi Prambanan, *Concentric Plot*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Industri pertelevisian di Indonesia kian hari semakin marak, sehingga secara tidak langsung menuntut kalangan penghibur untuk menampilkan acara yang variatif dan mendidik. Kebutuhan masyarakat terhadap acara hiburan di media elektronik ini dibarengi dengan kreasi tayangan televisi salah satunya FTV, dimana menggabungkan format sinema elektronik dan film. Film Televisi atau sering disebut FTV merupakan tipe dari drama televisi yang karakter dan ceritanya terpisah di setiap episodenya. Teater Legenda Indonesia (Trans7), 1001 Dongeng (TransTV), Legenda MD Series (MNC), merupakan film televisi yang sempat tayang pada tahun 2006-2013, mengangkat cerita rakyat ataupun legenda Nusantara di setiap episodenya. Kisah legenda sering diadaptasi dalam sebuah program film televisi karena tema cerita yang banyak diketahui masyarakat di setiap daerah. Keberagaman suku dan adat istiadatlah yang menjadikan Indonesia sebuah negeri yang memiliki bermacam cerita rakyat baik dalam jenis dongeng, *mite* maupun legenda.

Legenda adalah prosa rakyat yang mempunyai ciri-ciri mirip dengan *mite*, yaitu dianggap benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Berlainan dengan *mite*, legenda tokohnya manusia, walaupun ada kalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa, dan seringkali juga dibantu makhluk-makhluk ajaib. Tempat terjadinya adalah di dunia seperti yang kita kenal kini, karena waktu terjadinya belum terlalu lampau (Danandjaja, 1986:50).

Masyarakat Indonesia belakangan tengah heboh dengan ditayangkannya serial televisi yang berasal dari India. Kisah yang diadaptasi dari kitab Mahabarata, Ramayana, dan turunan kisahnya, disajikan secara *epic* dengan kemasan kolosal. Menilik animo masyarakat yang besar, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemirsa merindukan cerita yang diadaptasi dari kisah klasik dengan kemasan yang baru. Hal tersebut muncul karena masyarakat Jawa khususnya, akrab dengan kesenian ketoprak, wayang orang, ludruk dan seni pementasan teater yang menceritakan kisah pewayangan hingga legenda lokal.

Di Jawa Tengah, kisah legenda Rara Jonggrang sangat populer. Legenda ini menceritakan mengenai konflik dua kerajaan Pengging dan Prambanan, dimana mempertemukan Bandung Bondowoso dan Rara Jonggrang dalam ironi cinta. Legenda ini ditutup dengan dikutuknya Rara Jonggrang menjadi batu oleh Bandung Bondowoso untuk melengkapi candi ke-1000, sebagai syarat pinangan Rara Jonggrang. Pandangan masyarakat mengenai cerita legenda ini hanya sebatas arogansi yang dibawa Bandung Bondowoso sehingga merubah Jonggrang menjadi batu, tanpa menilik yang sebenarnya terjadi di lingkungan sekitar Kerajaan selama legenda ini bergulir. Kebudayaan dan keindahan *setting* cerita tidak banyak diceritakan, padahal latar legenda Candi Prambanan adalah puncak peradaban masa klasik di pulau Jawa.

Bagaikan suatu pondasi sebuah bangunan, skenario memegang peran penting dalam produksi sebuah tayangan film. Ide cerita yang dituliskan dalam bahasa visual mampu mengimpulsi otak untuk menggambarkan keadaan dan situasi yang ingin disampaikan oleh penulis skenario. Sebuah skenario film tidak hanya menonjolkan kreativitas dalam mengangkat cerita, tetapi unsur terpenting dalam sebuah skenario adalah struktur penceritaan. Dalam buku *The Screenwriter's Workbook* dikatakan “ *a good screenplay always has a strong line of dramatic action, it goes somewhere, moves forward, step by step, toward the resolution.*” (Syd Field:18)

Film televisi yang mengangkat cerita legenda Candi Prambanan telah banyak disajikan di televisi nasional, namun kebanyakan skenario film televisi legenda yang sudah ditayangkan hanya memiliki satu masa dan satu sudut pandang dalam penceritaannya. Banyak konflik yang tidak diceritakan di dalam legenda Candi Prambanan dalam satu waktu, imbasnya penceritaan tentang legenda ini pun harusnya lebih meluas agar hal-hal penting yang terdapat dalam legenda juga dapat tersorot dan dapat diketahui masyarakat umum.

B. Ide Penciptaan Karya

Masyarakat umum lebih akrab dengan legenda Candi Prambanan atau Candi Rara Jonggrang dari pada mengetahui latar zaman yang sesungguhnya. Kisah

legenda yang sudah ada terasa tak dibarengi dengan lokalitas, konflik kerajaan dan karakter yang kurang terbangun kuat, sehingga menimbulkan ide untuk menciptakan skenario film televisi sebelum Candi Prambanan ini berdiri. Legenda Candi Prambanan menarik untuk diadaptasi menjadi karya audio visual dalam format film televisi karena selama ini masyarakat umum mengenal legenda Prambanan hanya sebagai sebuah cerita dengan unsur mistis, padahal sesungguhnya di balik pembangunan Candi Prambanan terdapat kekayaan budaya yang menarik untuk dituturkan.

Skenario ini menghadirkan sosok Dirga Antara, seorang arkeolog dari abad sekarang yang tak lain adalah reinkarnasi dari Bandung Bondowoso. Petualangan dalam mencari keberadaan ayahnya menyibak misteri tentang di balik kisah pembuatan Candi Prambanan. Paralel kedua jaman ini dijembatani dengan pohon Kalpataru, gambaran sebuah pohon kehidupan dalam mitologi Hindu yang dapat mengabulkan permintaan duniawi. Legenda yang sudah dikenal masyarakat umum akan menciptakan pro dan kontra jika karya yang disajikan tidak sesuai dengan persepsi masyarakat dikarenakan kepercayaan akan suatu mitos telah melekat. Skenario harus memahami konflik tersebut sehingga menciptakan sebuah benang merah baru untuk mengadaptasi legenda menjadi sajian yang mendidik. Multiplot alur terpusat (*concentric plot*) yang diterapkan dalam penceritaan drama memiliki alur yang terpusat pada satu konflik, bukan pada tokohnya. Multiplot alur terpusat memiliki struktur dramaturgi yang sesuai untuk mengkerucutkan konflik pada satu benang merah seperti kisah legenda Candi Prambanan yang memiliki satu konflik dengan banyak tokoh yang terlibat, sehingga penerapan teori penulisan skenario drama alur terpusat ini tepat untuk diterapkan dalam penulisan skenario film televisi “Nandi”.

C. Tujuan dan Manfaat

Penciptaan skenario film televisi “Nandi” ini tentunya memiliki tujuan yang ingin dicapai agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima. Adapaun tujuan yang ingin dikemukakan yakni:

1. Menciptakan sebuah karya skenario program cerita televisi dengan adaptasi legenda yang telah dikenal luas masyarakat.
2. Memberikan alternatif cerita baru dengan menggabungkan karakter dari masa sekarang dan masa lampau.
3. Mengangkat legenda yang sudah diketahui masyarakat Indonesia dengan pengalaman bercerita yang berbeda.

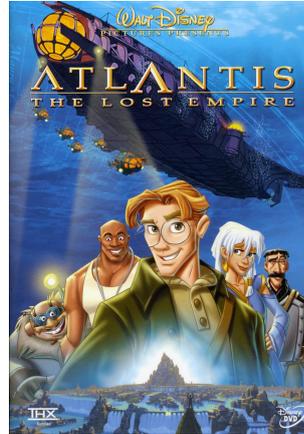
Manfaat dari hasil penciptaan skenario ini, antara lain:

1. Menjadikan alternatif untuk pembaca menciptakan tema imajinasi dalam film televisi.
2. Memperkaya pola pikir masyarakat dalam memandang sebuah legenda yang sudah mengakar.
3. Mendapat sebuah gambaran mengenai kehidupan masyarakat dan kebudayaan yang berkembang di balik cerita legenda Candi Prambanan.

D. Tinjauan Karya

Penulisan skenario film televisi “Nandi” mengacu pada karya skenario film yang telah beredar, sehingga memiliki keterkaitan secara konsep dan teori penceritaan. Penggunaan tinjauan karya tersebut tidak lain sebagai referensi untuk mewujudkan penulisan skenario film televisi “Nandi”, tinjauan karya tersebut adalah Atlantis “*The Lost Empire*”, *Timeline*, Narnia “*Prince Caspian*”, dan Rara Jonggrang.

1. Film “Atlantis – *The Lost Empire*”



Gambar 1.1 Poster Film “Atlantis – *The Lost Empire*”
(Sumber: www.waltdisney.com)

Film “Atlantis – *The Lost Empire*” karya *Walt Disney Pictures* ini menginspirasi untuk menciptakan karya yang bermula dari sebuah catatan perjalanan. Atlantis sendiri merupakan sebuah benua yang hilang, menurut perhitungan versi Plato tenggelamnya kerajaan Atlantis kurang lebih 11.150 tahun silam. Menurut Plato, Atlantis merupakan kerajaan yang hilang akibat letusan gunung berapi yang secara bersamaan meletus. Misteri hilangnya peradaban terbesar dalam sejarah tersebut difilmkan dengan menggunakan latar tahun 1914, dimana seorang arkeolog bernama Milo terobsesi mencari benua yang hilang tersebut. Berbekal buku panduan warisan dari kakeknya ia memulai petualangan menyusuri ganasnya samudra di sebelah selatan Islandia bersama timnya. Milo mendapati bahwa Atlantis masih berdiri lengkap dengan penduduk dan pemimpin kerajaan di tengah reruntuhan sisa majunya peradaban ribuan tahun silam. Ia juga berjibaku menguak misteri di balik hilangnya peradaban besar hingga kekuatan misterius yang melindungi Atlantis hingga kini.

Film “Atlantis – *The Lost Empire*” sangat kental akan unsur imajinatif yang disangga oleh bukti sejarah, sehingga tercipta petualangan menjelajah benua yang menarik, meskipun pada kenyataannya benua tersebut belum ditemukan peradabannya hingga kini. Film ini menciptakan suatu gambaran sebuah peradaban kuno Atlantis dengan lengkap dari latar tempat, budaya, sampai bahasa

Atlantean yang masih digunakan. Unsur imajinatif yang berdasar dari sebuah catatan menjadi rujukan dalam penciptaan skenario film televisi “Nandi”.

2. Skenario Film “*Timeline*”



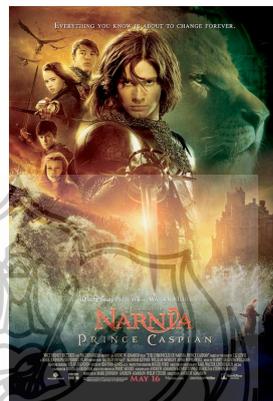
Gambar 1.2 Poster Film “*Timeline*”
(Sumber: www.impawards.com)

Film “*Timeline*” yang rilis tahun 2003 ini disutradari oleh Richard Donner dengan mengadaptasi dari novel karya Michael Crichton. Menceritakan sekelompok mahasiswa arkeologis yang dipimpin oleh Chris Johnston menemukan sebuah penemuan yang aneh di reruntuhan puri di daerah pinggiran Perancis. Chris menemukan sebuah kaca mata baca dalam penggalian tersebut. Merasa aneh karena benda ini mustahil ada pada jaman dulu, maka Chris ditemani oleh Kate dan Andre dua rekannya dalam penggalian tersebut melaporkan hal ini pada Robert Doniger pimpinan institut tempat Chris dan teman-temannya melakukan penelitian. Ternyata, telah terjadi suatu insiden. Diam-diam pihak institut telah berhasil mengembangkan mesin waktu yang dapat mengirim manusia kembali ke masa lalu. Prof. Johnston, ayah Chris menjadi relawan untuk menguji mesin waktu ini. Namun, Perancis yang waktu itu tengah bertikai dengan Inggris memang sedang dalam situasi gawat. Prof. Johnston pun ditawan oleh pasukan Inggris dibawah pimpinan Lord Oliver.

Film “*Timeline*” ini mempunyai pendekatan objek yang sama dengan skenario “Nandi”, yakni sejarah dengan perpaduan dua latar belakang waktu yang

berbeda. Film “*Timeline*” menggunakan mesin waktu sebagai paralel dua jaman, sedangkan Nandi menggunakan konsep mitologi Hindu yakni pohon Kalpataru. Beberapa tokoh sebagai penggerak cerita dalam film ini juga mempunyai pekerjaan yang sama dengan tokoh dalam skenario “Nandi” yakni seorang arkeolog.

3. Skenario Film “Narnia – *Prince Caspian*”



Gambar 1.3 Poster film “Narnia – *Prince Caspian*”
(Sumber: www.impawards.com)

Film “Narnia – *Prince Caspian*” adalah sebuah film kedua dari trilogi film yang telah diproduksi *Walt Disney Pictures* tahun 2008. Kembalinya keempat keluarga *Pevenise* menuju Narnia saat mereka akan menaiki kereta api menuju sekolah mendapati kenyataan baru. Keempat bersaudara tersebut mendapati cair Paravel istana mereka telah tinggal puing-puing. Ditemani oleh mahluk-mahluk imajinasi mereka berpetualang untuk menemui pimpinan Narnia yakni Aslan sang singa. Bukan tanpa hambatan, mereka dihadapkan dengan kembalinya White Witch dengan pasukan hitamnya yang kejam. Hingga akhirnya Narnians resmi menjadikan *Pevensies* sebagai ratu dan raja Narnia, dan Prince Caspian sebagai pemimpin di Negara tersebut. Pada akhirnya keempat raja dan ratu tersebut kembali ke London dengan memasuki sebuah pohon dan melanjutkan kehidupan mereka. Merekapun harus siap menunggu panggilan ketika Narnia membutuhkan mereka.

Sebuah sajian sejarah abad pertengahan dan dibalut dengan imajinasi yang luar biasa ini dikemas oleh Andrew Adamson sebagai sutradara, produser dan tim penulis naskah. Kisah ini diangkat berdasarkan novel laris buatan C. S. Lewis. Penceritaan dalam film ini dikemas secara *multiplot* yakni Peter, Edmund, Susan dan Lucy mempunyai tugas masing-masing untuk mencapai satu tujuan yakni meminta pertolongan Aslan sang singa demi menyelamatkan Narnia. Film ini mengingatkan kita untuk menilik cerita dalam negeri sendiri yang bisa digali dalam konsep masa kini. Penggarapan skenario dalam alur *multiplot* menjadi inspirasi penciptaan skenario film televisi “Nandi”.

4. Lara Jonggrang



Gambar 1.4 Poster Film “Lara Jonggrang”
(Sumber: www.ehome-entertainment.blogspot.com)

Film Indonesia yang rilis pada tahun 1983 adalah satu-satunya film yang mengangkat legenda terjadinya Prambanan secara umum. Alkisah Bandung Bondowoso yang baru diangkat jadi senopati mendapat tugas dari Raja Baka untuk menyerang kerajaan Pengging, dan merebut permaisurinya, Candrawati. Di Pengging ia malah dikenali sebagai putra mahkota Pengging, karena kalung yang dipakainya. Ia diculik orang-orang Baka saat masih berusia satu setengah tahun dan lalu dipelihara seseorang yang dipanggilnya dengan sebutan eyang. Tentu saja Bandung berbalik sikap. Mengetahui hal itu, Raja Baka murka lalu memimpin sendiri penyerangan ke Pengging. Raja Baka tewas, disaksikan oleh putrinya sendiri Lara Jonggrang, yang sebenarnya diam-diam mencintai Bandung.

Bandung Bondowoso kemudian meminta Lara Jonggrang jadi permaisurinya. Karena dendamnya Lara Jonggrang menolak, dan baru mau menjadi istri Bandung dengan syarat membangun seribu buah candi dalam satu malam. Bandung menyanggupi dan mengerahkan pasukan jin yang pernah dikalahkannya. Ketika candi baru selesai 999 buah, Lara Jonggrang bersiasat agar Bandung gagal. Ia membangunkan rakyatnya agar bekerja dan membakar jerami hingga pagi seperti sudah datang. Bandung marah dan mengutuk Lara Jonggrang menjadi candi yang keseribu yang paling besar dan megah. Film yang disutradarai Jimmy Atmaja ini menjadi acuan penggambaran tokoh dalam tampilan fisik dan keadaan kerajaan kala itu. Film ini menjadi referensi di dalam segi latar dan tata bahasa untuk dialog dalam skenario film televisi “Nandi”.

