

JURNAL

Penulisan Skenario Film Televisi  
Adaptasi Legenda Candi Prambanan “NANDI” dengan Menerapkan Alur  
*Multiplot Tipe Concentric Plot*

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



Disusun oleh:  
Syamarda Swandyka  
1110542032

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

2017

**Penulisan Skenario Film Televisi**  
**Adaptasi Legenda Candi Prambanan “NANDI” dengan Menerapkan Alur**  
***Multiplot Tipe Concentric Plot***

**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 menyimpannya. 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*

## PENDAHULUAN

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.

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.

## **OBJEK PENCIPTAAN**

### **A. LEGENDA CANDI PRAMBANAN**

Masyarakat Jawa khususnya telah mengenal cerita legenda Rara Jonggrang dan Bandung Bondowoso yang dipercaya menjadi latar belakang terbentuknya Candi Prambanan. Legenda ini banyak diketahui dari mulut ke mulut maupun dalam buku cerita, namun esensi cerita tersebut tetaplah sama.

### **B. BABAD PRAMBANAN**

Babad Prambanan merupakan karya sastra kuno yang menceritakan legenda terbentuknya Candi Prambanan yang diawali dengan silsilah Dananjaya hingga Prabu Jayabaya dan keturunan berikutnya. Keterangan pembuatan naskah kuno ini tidak ditemukan, menurut Museum Ranggawarsita, penyalinan naskah dimulai pada jam tujuh malam, hari Kamis Kliwon tanggal 29 Ruwah, wuku Madhankungan, tahun 1877 (*rest misik sliring siwi*) atau tanggal 4 Maret 1927 Masehi (Sugiharto, 2010:98).

### **C. LATAR BELAKANG BERDIRINYA CANDI PRAMBANAN**

Pembangunan Candi Prambanan mengalami sejarah panjang dalam pembangunannya pada abad ke IX masehi pada masa pemerintahan Rakai Pikatan. Latar belakang terbentuknya Candi Prambanan yang masih dapat dinikmati masyarakat kini merupakan hasil dari sistem politik, agama, pranata ekonomi, dan dinamika/integrasi kerajaan Mataram Kuno. Periode Mataram kuno

berjalan dari tahun 732-928 masehi atau 196 tahun lamanya. Puncak peninggalan terbesar dalam kultus Buddha dan Hindu tersebut adalah Candi Borobudur dan Candi Prambanan.

#### **D. POHON KALPATARU DALAM RELIEF PRAMBANAN**

Sama seperti sosok Garuda, Kalpataru kini juga digunakan untuk berbagai kepentingan. Di Indonesia, Kalpataru menjadi lambang Wahana Lingkungan Hidup (Walhi). Bahkan, beberapa ilmuwan di Bali mengembangkan konsep *Tri Hita Karana* untuk pelestarian lingkungan dengan melihat relief Kalpataru di candi ini. Pohon kehidupan itu juga dapat ditemukan pada gunung yang digunakan untuk membuka kesenian wayang. Sebuah bukti bahwa relief yang ada di Prambanan telah mendunia (Wiji, 2011:2). Menurut mitologi, pohon ini adalah salah satu dari lima pohon suci di surga Dewa Indra. Kalpataru sebagai pohon pengharapan disebut *kamadugha*, sebagai pemberi segala hasrat dan mengabdikan segala keinginan manusia. Pohon ini juga memberi kesenangan duniawi dimana menolong manusia dalam mencapai kebahagiaan akhir, yaitu moksa. Yunanto Wiji juga berpendapat bahwa, ragam hias kalpataru pada sejumlah candi, dimaksudkan untuk menyucikan candi tersebut. Konsep lain yang mendasari kepercayaan terhadap pohon adalah konsep kalpataru. Di India kalpataru dianggap suci karena masyarakat percaya bahwa pohon tertentu bisa memenuhi segala keinginan manusia. Kalpataru berasal dari kata *klp* = ingin dan *taru* = pohon (Wiji, 2011:3).

#### **E. KONSEP REINKARNASI DALAM HINDU**

Doktrin agama Hindu salah satunya ialah meyakini akan pengembalian ruh-ruh manusia (*tanasukh/reinkarnasi*). *Tanasukh* adalah ruh yang keluar dari sebuah tubuh lalu kembali lagi ke alam dunia di dalam sebuah tubuh yang lain. Istilah ini oleh sebagian orang lebih dikenal dengan sebutan “Kedatangan ruh kembali” atau “Pengulangan kelahiran”. Adapun sebab-sebab pengembalian ruh-ruh ini yang pertama Ruh itu keluar dari tubuh seseorang dan masih mempunyai hawa nafsu dan kemauan yang terikat dengan alam dunia yang belum ditunaikan.

Kedua Ruh itu keluar dari tubuh seseorang karena menanggung banyak hutang kepada orang lain dan harus dipenuhi. Sebab penembalian ruh dapat dipahami bahwa nafsu atau kemauan seseorang harus dipuaskan oleh kehidupan yang lain, dan ruh juga harus merasa sebagai hasil perbuatan yang dilakukannya dalam kehidupan yang lalu. Keinginan dan nafsu memerlukan kemauan, dan kemauan membutuhkan perbuatan. Sedangkan perbuatan itu hanya dapat dilakukan melalui jasad atau tubuh manusia (Shalaby, 2007:42-43).

## **LANDASAN TERORI**

### **A. PROGRAM CERITA TELEVISI**

Program televisi dapat dikelompokkan menjadi dua bagian besar berdasarkan jenisnya, yaitu program informasi (berita) dan program hiburan (*entertainment*). Program hiburan sendiri adalah segala bentuk siaran yang bertujuan untuk menghibur audien dalam bentuk musik, lagu, cerita, dan permainan. Program yang termasuk dalam kategori hiburan adalah drama, permainan (game), musik, dan pertunjukkan. (Morissan, 2011:218).

Kata “drama” berasal dari bahasa Yunani dan yang berarti bertindak atau berbuat (*action*). Program drama adalah pertunjukkan (*show*) yang menyajikan cerita mengenai kehidupan atau karakter seseorang atau beberapa orang (tokoh) yang diperankan oleh pemain (artis) yang melibatkan konflik dan emosi. Program televisi yang termasuk dalam program drama adalah sinema elektronik (sinetron) dan film (Morissan, 2011:218). FTV merupakan program televisi dengan format drama namun berbeda dengan sinetron. Dalam FTV tidak mengenal episode karena hanya berdurasi 60-90 menit. Sebagian besar FTV memiliki tema spesifik dan memiliki gaya penuturan mirip dengan film, tapi ada beberapa sifat yang berbeda menyesuaikan sifat media televisi. Skenario FTV memperhatikan segmentasi cerita karena hal ini berkaitan dengan iklan yang ditayangkan selama ftv berlangsung.

## **B. SKENARIO**

Keberhasilan sebuah program televisi tidak bisa lepas dari peran seorang penulis skenario. Terciptanya sebuah film berangkat dari ide yang kemudian dituangkan dan dikembangkan menjadi sebuah skenario yang utuh. Berangkatnya ide tersebut harus mampu mengungkapkan apa yang ingin disampaikan penulis. Skenario sebagai pondasi awal terciptanya sebuah film harus bisa mengajak seluruh orang yang terlibat di film memahami maksud dari penulis skenario. Skenario film menurut Seno Gumira Ajidarma adalah komposisi tertulis yang dirancang sebagai semacam diagram kerja bagi sutradara film. Skenario ini menjadi dasar pemotretan sekuen-sekuen gambar. Ketika disambung-sambung, sekuen-sekuen ini akan menjadi sebuah film yang selesai, setelah efek suara dan latar musik yang cocok dibubuhkan (Gumira, 2000:9).

## **C. ADAPTASI CERITA LEGENDA**

Secara etimologis kata folklor berasal dari bahasa Inggris folklore, kata dasarnya *folk* dan *lore* (Danandjaja, 2005: 1). Folklor menurut Alan Dundes adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik, sosial, dan kebudayaan sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lainnya. Ciri-ciri pengenal itu, antara lain, dapat berwujud warna kulit yang sama, bentuk rambut yang sama, mata yang sama, bahasa yang sama, bentuk rambut yang sama, dll.

Tugas seorang penulis skenario film ketika mengadaptasi sebuah karya ke dalam sebuah skenario bukanlah mempertahankan sebanyak mungkin kemiripan dengan cerita asli, tetapi membuat pilihan terbaik dari materi untuk menghasilkan skenario sebaik mungkin, hal ini didukung oleh Dudley Andrew mengungkapkan bahwa proses pengadaptasian sebuah legenda memiliki faktor-faktor yang harus diperhatikan untuk menjaga orisinalitas cerita legenda tersebut yang sesuai dengan fakta dan cerita asal. Konsep adaptasi yang dikemukakan Dudley Andrew, proses adaptasi memerlukan tujuh unsur:

a. Bentuk/*Form*

Proses dan pengadaptasian yang melibatkan sebuah legenda harus diperhatikan bentuk asli dari cerita tersebut, karena seringkali kita menggunakan bentuk asal cerita untuk menjadi kajian agar kita memahami *plot* cerita tersebut.

b. Ketepatan Transformasi/*Fidelity of Transformation*

Konsep dimana ketepatan cerita berkaitan dengan proses adaptasi sebuah legenda yang memiliki sepuluh episode atau lebih (cerita panjang). Pengadaptasian perlu memiliki ketepatan cerita yang diadaptasi.

c. Pandangan/*Point of View*

Proses pengadaptasian sebuah karya, sudut pandang penulis dapat diinterpretasikan secara langsung maupun tidak langsung. Pandangan dan pendapat penonton dapat disertakan dalam pengadaptasian tersebut.

d. Penyingkatan Karakter/*Condensation of Character*

Konsep dimana adaptasi mempertimbangkan sebuah watak di dalam alur sebuah cerita.

e. Perubahan Masa/*Temporal Changes*

Sebuah cerita yang berlatar belakang masa lampau akan dipersingkat masanya, sehingga banyak kejadian yang dapat diselipkan ke dalam cerita yang disajikan.

f. Ideologi dan Budaya/*Ideology and Culture*

Mengadaptasi sebuah legenda ke dalam sebuah novel, sastra atau film terkadang penulis memiliki persepsi yang berbeda dengan masyarakat lokal, oleh karena itu ideologi dan kebudayaan penulis dapat pula mentransformasikan persepsi lokal dengan menghubungkan dan memelihara persepsi yang ingin disampaikan oleh penulis tersebut.

g. Peminjaman dan Pematangan/*Borrowing and Intersecting*

Proses pengadaptasian akan dipengaruhi oleh kepercayaan dan mitos dari masyarakat lokal. Dalam konsep ini *borrowing and intersecting* adalah hal yang berkaitan dengan masyarakat yang mempercayai kepercayaan mereka sehingga menjadikan tokoh di dalam legenda sebagai idola bahkan sebagai Tuhan (Andrew, 1984:98-99).



#### **D. MULTILOT**

*Multiplot* disebut cerita yang memiliki lebih dari satu *plot* utama, dengan beberapa sub *plot* dan *plot* tambahan. *Multiplot* terdiri dari dua tipe yaitu alur episode (*episodic plot*) dan alur terpusat (*concentric plot*). Alur episode adalah alur atau *plot* cerita yang terdiri dari bagian perbagian secara mandiri dimana setiap episode memiliki jalan cerita sendiri. Setiap episode dari cerita tersebut sebenarnya tidak ada hubungan kausalitas dalam rangkaian cerita, tema, dan tokoh. Tetapi pada akhir cerita alur yang terbagi ini bertemu dengan satu garis merah. Alur terpusat adalah cerita yang 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. *Plot-plot* yang ada di dalam cerita memiliki permasalahan yang harus diselesaikan (Santosa, 2008:66-67).

#### **KONSEP**

##### **A. ESTETIK**

Rangkaian cerita di dalam skenario “Nandi” mempertahankan bentuk cerita yang akan diangkat yakni permasalahan terpusat kepada konflik dua kerajaan yaitu Prambanan dan Pengging. Pengemasan skenario film televisi ini menghadirkan karakter Dirga Antara, Ester Wijayanti, dan Tarman sebagai tokoh utama penggerak cerita. Penerapan alur *multiplot* menjadi kunci utama yang dimana jalannya cerita bergantung kepada karakter yang mempunyai konflik masing-masing. Konflik tersebut dibangun dengan memperhatikan ritme dramatik. Sosok Dirga menelisik mengenai kejadian yang terjadi di Kerajaan Prambanan, Ester Wijayanti menyoroti kebudayaan dan lokalitas penduduk, serta Tarman yang menguak masalah di dalam Kerajaan Pengging. Skenario “Nandi” menggunakan dua latar waktu yang berbeda yakni waktu kini dan awal abad ke-9. Waktu yang berbeda tersebut dihubungkan dengan konsep pohon Kalpataru sebagai mitologi hindu yang terdapat di Candi Prambanan.

## B. TEKNIK

Pengemasan skenario “Nandi” mempertimbangkan struktur dramatik dalam cerita, karena berkaitan dengan peningkatan emosi antara pembaca skenario maupun pihak yang memvisualisasikan skenario. Penerapan struktur cerita dalam skenario ini dibagi menjadi tiga babak (*Three Acts Structure*). Dimana membagi cerita menjadi bagian awal, tengah dan akhir.

## PEMBAHASAN KARYA

### A. ADAPTASI LEGENDA CANDI PRAMBANAN

Legenda Candi Prambanan merupakan ide dasar pembuatan skenario film televisi “NANDI”. Pengadaptasian dalam bentuk Skenario dimaksudkan agar esensi dari cerita yang sudah dikenal masyarakat luas dapat dinikmati dengan kemasan yang lebih baru. Proses pengadaptasian dari legenda Candi Prambanan tetap mempertahankan unsur orisinalitas sehingga masih sesuai dengan fakta dan cerita asal. Konsep adaptasi yang digunakan dalam pembuatan skenario film televisi “NANDI” mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Dudley Andrew dalam prosesnya. Ketujuh proses tersebut meliputi:

#### 1. Bentuk/ *Form*

Proses pengadaptasian yang melibatkan sebuah legenda harus diperhatikan bentuk asli dari cerita tersebut, karena seringkali seorang penulis skenario menggunakan bentuk asli cerita untuk menjadi kajian agar dapat memahami rangkaian cerita yang hendak diadaptasi. Skenario “Nandi” mengindahkan bentuk asli legenda tersebut dengan penguat konflik yang melatarbelakangi peperangan antara kerajaan Prambanan dan Pengging. Dimana tak hanya arogansi Pengging yang hendak memperluas wilayah kerajaannya, namun perebutan pohon kalpataru yang berada di Prambanan. Pohon kalpataru yang ingin direbut oleh kerajaan Pengging tersebut menambah motivasi Bandung Bondowoso sebagai putra Prabu Darmamaya memimpin peperangan yang nantinya akan terjadi. Dalam skenario “Nandi” dikisahkan bahwa Prabu Darmamaya mengalami sakit keras dan merasa

hidupnya tak lama lagi. Bandung Bondowoso sebagai putera mahkota kerajaan Pengging semakin brutal memimpin peperangan demi negaranya dan demi ayahnya. Disisi lain Prabu Darmamaya yang merasa hidupnya tak lama lagi menyesali perbuatannya memantik perang, karena nafsu yang membutakan mata hatinya. Penggalan kisah tersebut tertuang dalam *scene* 32. Scene tersebut merupakan perbincangan Tarman dan Prabu Darmamaya mengenai konflik yang melatarbelakangi perang antara Prambanan dan Pengging.

<p>ESTABLISH CANDI ARDHANI  SC 32. EXT. CANDI ARDHANI - SIANG - 9AD</p> <p>...</p> <p style="text-align: center;">TARMAN</p> <p>Sesungguhnya apa yang dilakukan Prambanan sehingga Pengging begitu brutal melawan?</p> <p style="text-align: center;">PRABU DARMAMAYA</p> <p style="text-align: center;">Pohon Kalpataru.  (menatap ke arah depan)</p> <p>Pohon peninggalan leluhur kami, sengaja dititipkan pada Prambanan karena leluhur kami percaya hanya raksasa yang mampu menjaganya.</p> <p>3 tahun lalu aku sudah mendapat penglihatan bahwa umurku tak akan lama Paman, aku musti <i>mangkat</i> sebelum BANDUNG BONDOWOSO mempunyai pendamping hidup.</p> <p>...</p>
---

## 2. Ketepatan Transformasi / *Fidelity of Transformation*

Adaptasi legenda Candi Prambanan dalam skenario "NANDI" menggunakan adaptasi cerita legenda yang sudah dikenal masyarakat. Legenda candi Prambanan yang banyak dituliskan dalam karya sastra dapat dibagi menjadi tiga babak utama, yakni perang wilayah kerajaan Prambanan dan Pengging, kematian prabu Boko Geni dan Bandung Bondowoso yang menggenapi syarat 1000 candi yang diminta Rara Jonggrang. Transformasi yang dilakukan dari tradisi lisan dan sumber pustaka lain tersebut dituang dalam skenario "Nandi". Dimana kedudukan skenario sebagai *blueprint* produksi film memperhatikan aspek penulisan dalam penceritaannya. Tiga garis besar cerita dalam legenda candi Prambanan tersebut ditransformasikan menjadi penggalan *scene* yang menjabarkan kejadian yang terjadi.

### **3. Sudut Pandang / *Point of View***

Proses pengadaptasian sebuah karya dapat menghadirkan prespektif penulis dalam prosesnya membentuk sudut pandang baru yang hendak disampaikan dalam karyanya. Pandangan masyarakat memandangi kisah legenda candi Prambanan adalah akhir cerita yang terkesan ironi cinta tak terbalas. Mengindahkan pandangan masyarakat memandangi legenda tersebut, skenario “Nandi” tetap mempertahankan prespektif tersebut. Dimana Rara Jonggrang tetap dikutuk menjadi batu di akhir cerita. Prespektif penulis secara tidak langsung diimplementasikan dalam motifasi Rara Jonggrang yang nampak ikhlas dikutuk menjadi batu karena mengetahui bahwa sejatinya Dirga Antara yang merupakan reinkarnasi dari Bandung Bondowoso, mampu membuatnya jatuh cinta. Motifasi tersebut dihadirkan guna menambah prespektif baru untuk memandangi legenda ini, sehingga cerita yang berakhir tragis tersebut dapat selesai dengan akhir yang bahagia.

### **4. Penyingkatan Karakter / *Condensation of Character***

Tokoh maupun karakter dalam sebuah cerita adaptasi memegang peranan penting dalam penceritaan. Legenda Candi Prambanan sendiri mempunyai tokoh-tokoh yang sudah dikenal oleh masyarakat. Pemilihan karakter yang terdapat dalam legenda ini mempertimbangkan kedudukannya di dalam cerita. Berikut adalah pembahasan karakter dari legenda Candi Prambanan ke dalam skenario “NANDI”. Karakter yang tetap dipertahankan dalam skenario “NANDI” adalah Rara Jonggrang, Bandung Bondowoso, Prabu Darmamaya dan Prabu Baka Geni.

### **5. Perubahan Masa**

Cerita yang berlatar belakang masa lampau akan dipersingkat masanya, sehingga banyak kejadian yang dapat diselipkan ke dalam cerita

yang disajikan. Legenda candi Prambanan berlatar waktu abad ke sembilan, diambil dari latar sejarah sebelum candi Prambanan berdiri dan sesuai dengan literasi babad Prambanan yang menuliskan angka tahun 764-1009. Adaptasi legenda candi Prambanan dalam skenario “Nandi” menambahkan penceritaan baru guna menambah daya tarik dalam menikmati legenda yang sudah dikenal masyarakat ini. Penambahan daya tarik tersebut adalah menghadirkan latar waktu abad sekarang (21), dimana tokoh Dirga Antara yang merupakan reinkarnasi Bandung Bondowoso hendak membayar karmanya dengan masuk ke abad sembilan. Jembatan kedua masa tersebut menggunakan konsep pohon kalpataru, sebagai pohon pengabul segala keinginan.

#### **6. Ideologi dan Budaya / *Ideology and Culture***

Legenda Candi Prambanan menjadi objek penciptaan dalam skenario “Nandi”, dimana ideologi maupun pemahaman masyarakat memandang legenda ini tetap dipertahankan. Pemahaman tersebut guna mentransformasikan persepsi lokal dengan menghubungkan dan memelihara persepsi yang ingin disampaikan penulis. Akhir cerita legenda ini adalah dimana Rara Jonggrang dikutuk menjadi batu oleh Bandung Bondowoso. Peristiwa tersebut tetap dihadirkan dalam skenario “Nandi”, namun menghadirkan prespektif baru dalam memandang akhir cerita ini. Masyarakat memandang bahwa maha karya cinta Bandung Bondowoso tersebut seakan sia-sia, karena perjuangannya mewujudkan keinginan seseorang yang dicintainya kandas karena argansinya. Pemaknaan baru yang dihadirkan dalam memandang legenda ini adalah keikhlasan Rara Jonggrang ketika dikutuk menjadi batu karena keyakinannya bahwa Bandung Bondowoso akan menyesali perbuatannya tersebut dan keyakinannya bertemu lagi dengannya di tempat yang lebih indah (nirwana).

#### **7. Peminjaman dan Pematangan / *Borrowing and Intersecting***

Proses pengadaptasian akan dipengaruhi oleh kepercayaan dan mitos dari masyarakat lokal. Dalam konsep ini *borrowing and intersecting*

adalah hal yang berkaitan dengan masyarakat yang mempercayai kepercayaan mereka, sehingga menjadikan tokoh di dalam legenda sebagai idola. Rara Jonggrang sendiri diceritakan sebagai keturunan raksasa, sesuai namanya Jonggrang yang berarti jangkung, menggambarkan bahwa ia merupakan gadis dengan tinggi diatas rata-rata perempuan pada umumnya. Ditelisik dari pemikirannya sebagai seorang pewaris tahta satu-satunya di Kerajaan Prambanan, ia memegang tanggungjawab lebih untuk memikirkan rakyatnya suatu saat nanti. Pribadi Jonggrang dengan latar belakangnya tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa Rara Jonggrang merupakan sosok perempuan yang tak hanya cantik, namun juga cerdas. Sebagai keturunan raksasa dan sosok pewaris tahta, Jonggrang digambarkan juga pandai di medan perang untuk menumpas lawan. Kekuatan pribadi Jonggrang juga tak meninggalkan sisi kewanitaannya yang tak bisa lepas dari perasaan cinta. Kisah romansa yang terjalin di balik tembok penjara bersama Dirga Antara mempertegas bahwa Rara Jonggrang juga peduli dalam urusan hati.

## B. Plot Cerita

Skenario film televisi “NANDI” mengacu pada alur cerita *multiplot* dengan tipe alur terpusat yakni cerita yang memiliki beberapa plot yang berdiri sendiri, namun tetap memiliki satu benang merah cerita. Pada akhir cerita semua tokoh yang terlibat dalam *sequence* yang terpisah tadi menyatu di dalam akhir cerita. Terdapat tiga plot dalam kemasan skenario “NANDI”, yakni kisah Dirga Antara, Ester dan Tarman. Ketiga plot tersebut berdiri sendiri dan akan bertemu kembali pada puncak masalah utama. Pengenalan ketiga tokoh utama dalam skenario “NANDI” terdapat pada *scene* 2 sampai 12. Dirga, Tarman dan Ester terlibat dalam satu tujuan yang sama yakni, penemuan pohon kalpataru. Pencarian mereka membuahkan hasil dan membuat mereka terjebak pada konsep ruang waktu yang menghantarkan mereka masuk dalam cerita legenda Candi Prambanan.

Cerita diawali dengan pengenalan ketiga tokoh yang langsung memaparkan konflik utama yang akan menjadi benang merah dalam skenario “NANDI”. Pada *scene* 4, Dirga memaparkan temuannya kepada kepala-kepala Museum untuk melakukan ekspedisi mencari pohon kalpataru. Pertemuan ketiga tokoh utama ini terjadi hingga *scene* 12. *Scene* 12 sendiri merupakan ujung dari pencarian Dirga, Ester dan Tarman, dimana mereka telah menemukan pohon kalpataru. Setelah mengaggumi hasil temuannya tersebut, mereka memasuki pintu yang berada di tengah batang pohon yang pada akhirnya mereka berada di abad ke-9.

Dirga, Ester dan Tarman berada di tempat yang berbeda setelah memasuki abad ke-9, dimana masing-masing tokoh mengalami konflik yang harus diselesaikan. Dirga yang dibawa Rara Jonggrang masuk ke Kerajaan Prambanan terlibat perasaan cinta kepada putri Prambanan tersebut. Keberadaan Dirga di Prambanan juga menghantarkan masalah yang terjadi di dalam Keraton Prambanan sendiri, dimana siasat Kerajaan Prambanan berjaga dari serangan yang digencarkan Pengging. Problematika kerajaan hingga romansa mereka seakan menggenapi karma Bandung Bondowoso yang dapat membuat Rara Jonggrang jatuh hati padanya. Mengingat Dirga Antara adalah sosok reinkarnasi Bandung Bondowoso guna membayar karmanya, karena telah mengutuk Rara Jonggrang menjadi batu. Romansa yang terjalin antara Rara Jonggrang dan Dirga terjalin pada *scene* 38.

Ester Wijayanti yang berada di Padukuhan Mateseh mengalami hal yang lebih buruk dari pada kedua temannya. Dimana ia menggantikan perjodohan Sriti Setyaki dengan Dukuh Mateseh yang kejam. Peristiwa tersebut juga turut membawa Ester memimpin pemberontakan yang terjadi di Dusun Mateseh guna menggulingkan kepala Dukuh. Pemberontakan yang Ester lakukan tersebut tertuang dalam *scene* 42.

Pertemuan Tarman dengan Berri Sanjaya yang kini menjadi patih kerajaan Pengging mengungkit mengenai hal yang pernah terjadi 13 tahun lalu. Dimana Berri memilih untuk tetap tinggal karena kekuasaan yang kini ia dapatkan di abad ke-9. Konflik antar dua sahabat tersebut tertuang di *scene* 37.

Konflik makin memuncak, menghantarkan ketiga tokoh utama ke satu titik klimaks bersamaan. Dimana Dirga yang mencari ayahnya, Berri Sanjaya yang kini berjuduk patih Wisanggeni akhirnya dipertemukan. Pertemuan Dirga dengan sang ayah itu tak berlangsung lama, karena panah patih Gupolo yang menembus dada Berri Sanjaya. Situasi yang tercipta pada *scene* 52 ini seakan kacau, dimana Rara Jonggrang juga mendengar kabar bahwa Prabu Boko Geni, meninggal di Plataran Jatinom. Sitasi semakin genting dengan suasana rakyat Prambanan yang ramai mengungsi di alun-alun keraton Prambanan.

Antiklimaks dalam skenario “NANDI” dimulai ketika Dirga, Ester dan Tarman pulang ke waktu dimana mereka harusnya berada. Kepulangan ketiga tokoh utama memasuki pohon kalpataru tersebut turut dihantarkan Rara Jonggrang yang terasa berat melepaskan Dirga. *Scene* 60 ini menungkan hal tersebut. Di titik ini pulalah porsi dari penyelesaian adaptasi yang tidak merubah persepsi masyarakat umum terhadap cerita yang sudah diketahui terjadi setelahnya. Dimana Rara Jonggrang dan Bandung Bondowoso menyelesaikan cerita legenda Candi Prambanan. Mulai dari pengajuan syarat Jonggrang yang meminta seribu candi dalam waktu semalam, hingga Rara Jonggrang dikutuk menjadi batu karena mencurangi Bandung.

## KESIMPULAN

Kisah legenda Candi Prambanan yang coba diadaptasikan dalam skenario Nandi mengambil esensi dari kisah yang sudah banyak didengar oleh masyarakat tersebut. Tema drama yang diangkat lebih dipilih karena mampu dengan mudah menyentuh perasaan pembacanya. Kisah legenda Candi Prambanan sendiri memiliki keunikan, terletak dari mitos yang masih dipercaya hingga kini tentang proses pembuatannya. Skenario Nandi mencoba menceritakan kembali kisah sepanjang masa tersebut dengan sudut pandang karakter diluar dari cerita itu sendiri. Penerapan *multiplot* alur terpusat (*concentric plot*), pada skenario Nandi diaplikasikan pada plot tiga karakter utama yang berdiri atas cerita masing-masing hingga menuju pada satu benang merah yang sama, yakni pohon kalpataru. Multiplot alur terpusat dirasa tepat untuk membatasi konflik yang mengakar,



sehingga skenario mampu dideskripsikan dengan terarah dan penceritaan tetap terkontrol dalam satu benang merah.

### **SARAN**

Penciptaan karya skenario Nandi mempunyai beberapa saran setelah skenario selesai dikerjakan. Saran ini ditujukan kepada pembaca atau penonton yang akan membuat karya adaptasi cerita legenda ke dalam skenario. Beberapa hal yang bisa menjadi saran yang membangun antara lain:

1. Indonesia memiliki banyak cerita rakyat maupun legenda yang kaya akan budi pekerti dan pesan moral. Pengadaptasian cerita tersebut akan sangat menarik jika dikemas dengan ide dan format yang baru.
2. Pemilihan ide dasar harus kuat dalam mengadaptasi sebuah cerita legenda, mengingat kisah tersebut sudah diketahui sebagian masyarakat. Pendalaman akan materi diimbangi dengan riset, dapat mengembangkan ide dasar tersebut yang nantinya akan memperkaya penceritaannya.
3. Meninjau ulang ketepatan transformasi di dalam menyampaikan kisah legenda. Sehingga esensi atau ruh dari legenda tersebut tidak hilang semata hanya mementingkan aspek konflik maupun pratinjau eksekusi.
4. Konsep adaptasi, alur cerita dan konflik perlu dipertimbangkan secara matang sehingga ide dasar dapat mengerucut disetiap unsur penceritaan.
5. Riset mengenai legenda yang akan diangkat menjadi adaptasi, sehingga pondasi cerita lebih mendasar dan tak menanggalkan fakta ilmiah.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Andrew, Dudley. 1984. *Concept In Film Theory*. Melbourne: Oxford University Press.
- Danandjaja, James. 1986. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Grafitipers.
- Field, Syd. 1984. *The Screenwriter's Workbook*. New York: Dell Publishing.
- Gumira Ajidarma, Seno. 2000. *Layar Kata*. Dalam Pernyataan Lewis Herman. Yogyakarta: Bentang.
- Morissan. 2011. *Manajemen Media Penyiaran Strategi Mengelola Radio & Televisi*. Jakarta: Kencana.
- Rahardjo, Supratikno. *Peradaban Jawa*. Yogyakarta: Komunitas Bambu.
- Santosa, Eko. 2008. *Seni Teater*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Shalaby, Ahmad. 2007. *Sejarah dan Kebudayaan Islam 1*. Jakarta: Pustaka Al Husna Baru.
- Sugiharto, Bambang. 2010. *Babad Prambanan*. Semarang: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Museum Jawa Tengah Ranggawarsito.
- Wiji, Yunanto. 2011. *Candi Prambanan*. Jakarta: Kompas Gramedia.