

**KONFLIK BATIN LANSIA
PASCA KEMATIAN PASANGAN HIDUP
SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN SKENARIO *KAR***

SKRIPSI



Oleh

Nur Sayyidah
NIM 2111134014

**PROGRAM STUDI S-1 TEATER
JURUSAN TEATER FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2024/2025**

**KONFLIK BATIN LANSIA
PASCA KEMATIAN PASANGAN HIDUP
SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN SKENARIO *KAR***

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



Oleh

Nur Sayyidah
NIM 2111134014

**PROGRAM STUDI S-1 SENI TEATER
JURUSAN TEATER FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2024/2025**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

KONFLIK BATIN LANSIA PASCA KEMATIAN PASANGAN HIDUP SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN SKENARIO *KAR*. Diajukan oleh Nur Sayyidah, NIM 2111134014, 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 11 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Tim Penguji

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji


Rano Sumatno, M.Sn.

NIP 198003082006041001/
NIDN 0008038004


Elara Karla Nugraeni, M.Sn.

NIP 198612012022032001/
NIDN 0001128604

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji


Wahid Nurcahyono, M.Sn.

NIP 197805272005011002/
NIDN 0027057803


Kurnia Rahmad Dhani, M.A.

NIP 198807272019031012/
NIDN 0027078810

Yogyakarta, 24 - 06 - 25

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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

NIP 197111071998031002/
NIDN 0007117104

Koordinator Program Studi Teater



Wahid Nurcahyono, M.Sn.

NIP 197805272005011002/
NIDN 0027057803

PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Nur Sayyidah
NIM : 2111134014
Alamat : Kemujan, Kec. Karimunjawa, Kab. Jepara, Jawa Tengah
Program Studi : S-1 Teater
No. Telepon : 081226959460
Email : nursayyidahallazim@gmail.com

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Konflik Batin Lansia Pasca Kematian Pasangan Hidup sebagai Inspirasi Skenario *Kar*” 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, 24 Juni 2025



Nur Sayyidah

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucap kepada Allah SWT yang telah memberi kesempatan hidup dan karunia-Nya sehingga skripsi dengan judul “Konflik Batin Lansia Pasca Kematian Pasangan Hidup Sebagai Inspirasi Penciptaan Skenario *Kar*” dapat diselesaikan. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi syarat menyelesaikan program Strata Satu Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Setelah melewati proses yang cukup panjang dengan berbagai dinamika, tugas akhir penciptaan skenario ini akhirnya telah mencapai hasil akhirnya. Tentu saja proses penciptaan karya ini tidak akan berjalan tanpa bantuan dari orang-orang yang dengan sepenuh hati ikut serta dalam proses pengembangannya, sehingga karya ini dapat menjadi karya yang monumental. Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. beserta seluruh staf dan jajaran pegawai.
2. Dekan Fakultas Seni Pertunjukan, Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.
3. Bapak Rano Sumarno, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Teater sekaligus ketua sidang yang turut serta memberi saran, masukan dan kritik.
4. Bapak Wahid Nurcahyono, M.Sn. selaku Koordinator Prodi Teater sekaligus penguji ahli yang telah membantu selama masa perkuliahan dan memberikan masukan saat sidang,

5. Ibu Elara Karla Nugraeni, M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang mendampingi, membimbing, memberi kritik, saran dan melakukan tugas dengan sepenuh hati.
6. Bapak Kurnia Rahmad Dhani, M.A. selaku dosen pembimbing II yang memberi dukungan serta referensi selama berjalannya proses bimbingan.
7. Seluruh jajaran dosen, staf dan karyawan Jurusan Teater ISI Yogyakarta atas seluruh fasilitas yang telah diberikan selama masa perkuliahan
8. *Team Creative Multimedia* sebagai ruang yang mewadahi dalam berkarya, memberikan banyak pelajaran berharga selama berproses bersama. Besar harapan penulis, agar TCM mampu berkembang lebih besar lagi.
9. Ibu Jariyah, Bapak Muhammad Lazim dan adik Shifa sebagai salah satu alasan terbesar penulis bertahan hingga sekarang, yang selalu mendukung apapun pilihan penulis, mengiringi doa, memberi cinta kasih, percaya pada apapun yang sedang dikerjakan penulis hingga akhirnya penulis bisa sampai di titik sekarang dan mewujudkan salah satu cita-cita keluarga.
10. *Mak'e* Karmonah (nenek tercinta) sebagai sumber inspirasi penelitian yang dengan tabah menanti di kampung halaman dan mendoakan penulis. Alm. Sugiyono yang memberikan banyak pelajaran semasa hidupnya bahkan setelah kepergian yang meninggalkan duka bagi penulis. Seluruh keluarga yang ada di Karimunjawa yaitu Mbah Siti dan Bude Tati yang memberikan dukungan dalam setiap perjalanan melalui doa.

11. Fikri Aldi Rizaldi sebagai partner yang lapang dada senantiasa menemani penulis selama proses yang cukup panjang, menerima segala bentuk kacau dan lemahnya penulis, selalu menenangkan dan menyediakan bantuan.
12. Shohipul Ma'ruf sebagai sutradara dan Andi Risdianto sebagai produser yang membantu selama sembilan bulan menulis dengan meluangkan pikiran, tenaga serta memberikan banyak penemuan ajaib yang menggugah penulis untuk semakin tekun dan mempercayai karya penulis. Mbak Amelia Seftiana sebagai penasihat yang telah membuka lebar ruang diskusi dengan turut memberi dukungan, masukan dan doa. Seluruh *cast* dan *crew*, serta pihak-pihak yang terlibat dan mendukung proses produksi film *Kar* mulai dari tahap pra-produksi hingga proses pendistribusian film.
13. Teman seperjuangan penulis yaitu Vannesa, Agnes, Priska, Zami, Kristin, Ulan, Azizah, Umi, Nadya, Vina, Putri, Silvia, Alif, Utoy, Alimah, Juanita, Dicky, Lida, Alm. Danilla (Lala) dan Alm. Bembi dan kawan-kawan Teater Kumbhaja karena telah memberi semangat dan dukungan.
14. Diri sendiri yang sangat berharga karena sudah bertahan hingga sejauh ini. Mampu melewati lika-liku perjalanan selama perkuliahan hingga sekarang, mempelajari dengan baik setiap peristiwa yang terjadi, tidak menyerah dan selalu berusaha sekuat tenaga.

Yogyakarta, 24 Juni 2025

Nur Sayyidah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
INTISARI.....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB 1	
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan Penciptaan.....	4
D. Tinjauan Karya dan Originalitas.....	4
1. Kajian Sumber dan Karya Terdahulu.....	4
2. Landasan Teori Penciptaan.....	15
E. Metode Penciptaan.....	24
F. Sistematika Penulisan.....	33
BAB II	
KONSEP PERANCANGAN.....	34
A. Deskripsi Sumber Penciptaan.....	34
B. Konsep Bentuk Penciptaan.....	43
BAB III	
PROSES PENCIPTAAN.....	61

A. Tahap-Tahap Penciptaan.....	61
1. Pengumpulan Data Melalui Observasi dan Wawancara.....	61
2. Pengolahan dan Reduksi Data.....	70
3. Struktur Penulisan Skenario Merujuk pada <i>MinipLOT</i> Robert McKee.....	73
4. Pengembangan Premis, Penokohan dan Sinopsis.....	76
5. Penulisan <i>Storyline</i>	83
6. Penulisan Skenario <i>Kar Draft</i> Awal hingga Final.....	89
B. Hasil Penciptaan.....	89
1. Skenario <i>Kar</i>	89
2. Uji Coba Skenario <i>Kar</i> Melalui Pembuatan Film.....	95
3. Catatan dan Resensi Skenario <i>Kar</i>	101
BAB IV	
KESIMPULAN DAN SARAN.....	104
DAFTAR PUSTAKA.....	107
LAMPIRAN.....	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster film <i>Ziarah</i>	9
Gambar 2. Poster film <i>45 Years</i>	11
Gambar 3. Poster film <i>Happy as Lazzaro</i>	13
Gambar 5. Diagram Alir Penciptaan Skenario <i>Kar</i>	25
Gambar 6. Tiga struktur cerita yang dikembangkan Robert McKee.....	27
Gambar 7. Dokumentasi Pra Produksi <i>Meeting</i>	96
Gambar 8. Dokumentasi <i>Reading</i>	97
Gambar 9. Dokumentasi <i>Shooting</i> Hari Pertama.....	98
Gambar 10. Dokumentasi <i>Shooting</i> Hari Pertama.....	99
Gambar 11. Dokumentasi <i>Shooting</i> Hari Kedua.....	99
Gambar 12. Dokumentasi seluruh <i>crew</i> dan <i>cast</i> film <i>Kar</i>	100
Gambar 13. Dokumentasi <i>editing</i> film <i>Kar</i>	101

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penerapan Unsur-unsur <i>l'autre</i> dalam Skenario <i>Kar</i>	46
Tabel 2. Penerapan Unsur-unsur Realisme Magis dalam Skenario <i>Kar</i>	52
Tabel 3. Hasil observasi.....	62
Tabel 4. Hasil Wawancara.....	67



KONFLIK BATIN LANSIA PASCA KEMATIAN PASANGAN HIDUP SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN SKENARIO *KAR*

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi konflik batin yang dialami lansia pasca kematian pasangan hidup sebagai inspirasi penciptaan skenario film pendek berjudul *Kar*. Studi ini berangkat dari pengalaman empiris penulis yang menyaksikan pergulatan batin neneknya, Karmonah, setelah kehilangan suami secara mendadak. Fenomena *late-life crisis* (krisis identitas di usia lanjut) dan *grief dream* (mimpi duka) menjadi pondasi utama dalam membangun karakter dan konflik cerita. *Late-life crisis* menggambarkan krisis jati diri yang dialami lansia akibat perubahan besar seperti kematian pasangan, sedangkan *grief dream* menyoroti mimpi tentang orang yang telah tiada sebagai respon psikologis terhadap kehilangan.

Penciptaan skenario ini menggunakan pendekatan empiris melalui observasi dan wawancara, serta analisis data yang kemudian diolah menggunakan struktur naratif *miniplot* Robert McKee, yang menekankan protagonis pasif, konflik internal, akhir cerita terbuka, dan fokus pada banyak karakter. Konsep *l'autre* (yang lain) dalam eksistensialisme Jean-Paul Sartre diintegrasikan untuk menggambarkan bagaimana kehadiran orang lain, baik nyata maupun dalam bentuk kenangan, dapat menjadi sumber konflik sekaligus mendorong rekonstruksi identitas dan makna hidup. Selain itu, realisme magis diterapkan sebagai pendekatan estetika untuk memperdalam pengalaman batin tokoh melalui perpaduan antara realitas sehari-hari dan unsur magis, khususnya dalam visualisasi mimpi dan kenangan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman empiris lansia yang berduka dapat diolah menjadi narasi sinematik yang kaya makna, merepresentasikan kompleksitas emosi, pencarian makna, dan proses penyembuhan psikologis. Skenario *Kar* tidak hanya menjadi refleksi personal, tetapi juga menawarkan perspektif baru mengenai pentingnya dukungan sosial dan pemaknaan ulang identitas diri bagi lansia pasca kehilangan pasangan hidup.

Kata kunci: lansia, kematian pasangan, eksistensialisme, realisme magis, *miniplot*

INTERNAL CONFLICT IN THE ELDERLY AFTER THE DEATH OF THEIR SPOUSE AS INSPIRATION FOR THE CREATION OF THE *KAR* SCENARIO

ABSTRACT

This study aims to explore the inner conflict experienced by elderly people after the death of their spouse as inspiration for the creation of a short film scenario titled Kar. This study is based on the author's empirical experience of witnessing the inner struggle of his grandmother, Karmonah, after the sudden loss of her husband. The phenomena of late-life crisis (identity crisis in old age) and grief dreams (dreams of sorrow) form the main foundation for building the characters and conflicts in the story. Late-life crisis describes the identity crisis experienced by the elderly due to major changes such as the death of a spouse, while grief dreams highlight dreams about the deceased as a psychological response to loss.

The creation of this scenario employs an empirical approach through observation and interviews, as well as data analysis, which is then processed using Robert McKee's miniplot narrative structure, emphasizing a passive protagonist, internal conflict, an open-ended conclusion, and a focus on multiple characters. The concept of l'autre (the other) in Jean-Paul Sartre's existentialism is integrated to describe how the presence of others, whether real or in the form of memories, can be a source of conflict while also driving the reconstruction of identity and the meaning of life. Additionally, magical realism is applied as an aesthetic approach to deepen the characters' inner experiences through the fusion of everyday reality and magical elements, particularly in the visualization of dreams and memories.

The research findings indicate that the empirical experiences of elderly individuals in mourning can be transformed into richly meaningful cinematic narratives, representing the complexity of emotions, the search for meaning, and the process of psychological healing. Kar's screenplay is not only a personal reflection but also offers a new perspective on the importance of social support and the reinterpretation of identity for the elderly after the loss of a spouse.

Keywords: *elderly, death of a spouse, existentialism, magical realism, miniplot*

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kematian dari pasangan hidup dapat menjadi pengalaman traumatis bagi individu yang ditinggalkan. Ketika pasangan hidup meninggal dunia, individu dapat merasa seolah-olah kehilangan bagian dari dirinya (Fahransa, 2008). Duka cita akibat kematian pasangan hidup dapat dialami oleh siapa saja, termasuk mereka yang sudah lanjut usia (lansia). Peristiwa kematian pasangan hidup menjadi salah satu faktor yang mengakibatkan dan meningkatkan stres yang paling signifikan pada lansia, serta memiliki konsekuensi yang buruk bagi kesehatan mental dan fisik (Graff et al., 2016; Indriana Y et al., 2010; Karantzas & Gillath, 2017). Pengalaman kehilangan pasangan hidup pada usia lanjut seringkali dipahami sebatas duka dan kesedihan, padahal peristiwa ini memicu konflik batin yang lebih kompleks berupa pergulatan eksistensial yang menyentuh inti identitas dan makna keberadaan individu.

Kisah Karmonah, nenek penulis (saya) sendiri yang menjadi inspirasi utama skenario *Kar*, menunjukkan bahwa setelah kematian suaminya, Karmonah tidak hanya merasakan kerinduan, tetapi juga mengalami krisis identitas dalam pencarian makna hidup. Pengamatan penulis terhadap perubahan perilaku dan emosi Karmonah memperlihatkan bagaimana lansia menghadapi kehilangan dan berjuang merekonstruksi identitas. Melalui skenario *Kar*, penulis mengangkat kompleksitas konflik batin lansia pasca kematian pasangan hidup bertujuan untuk memberikan ruang refleksi dan representasi bagi pengalaman lansia yang kerap

terabaikan dalam wacana publik, serta menyoroti perlunya perhatian dan dukungan sosial agar lansia dapat melewati masa krisis identitas dengan lebih baik dan tetap merasa dihargai di masyarakat.

Konflik batin merupakan konflik terdalam dalam diri manusia karena ia berakar pada pergulatan antara keinginan, ketakutan, harapan, dan keraguan yang seringkali sulit diungkapkan secara terbuka. Banyak orang mengalami konflik batin tanpa mampu mengekspresikannya, sehingga persoalan ini kerap terabaikan dalam pembahasan publik maupun karya seni. Penulis merasa terdorong untuk mengangkat tema konflik batin karena persoalan ini tidak hanya dialami oleh nenek penulis pasca kehilangan pasangan hidup, tetapi juga dirasakan sendiri oleh penulis dalam menghadapi peristiwa serupa. Melalui pengalaman penulis pribadi dan pengamatan langsung terhadap nenek, penulis menyadari bahwa konflik batin adalah pergulatan yang sunyi namun sangat menentukan perjalanan identitas dan makna hidup seseorang, sehingga penting untuk diangkat agar mendapat perhatian dan ruang refleksi yang layak dalam masyarakat.

Sebagai upaya memperkaya dimensi filosofis, skenario *Kar* menggunakan landasan konsep *l'autre* (yang lain) dalam eksistensialisme Jean Paul Sartre (1943). Dalam pandangan Sartre, konsep *l'autre* (yang lain) menyoroti kompleksitas hubungan antar manusia. Bagaimana orang lain dapat mengancam kebebasan dan menjadi sumber konflik bagi keberadaan. Dalam salah satu dramanya *Pintu Tertutup*, Sartre pernah mengungkapkan bahwa “neraka adalah orang lain”, atau “dosa asal saya adalah adanya orang lain”, dalam bukunya *Being and Nothingness* juga disinggung oleh Sartre (1943), tetapi kemudian ia sadar

bahwa ia menginginkan suatu ikatan dan ia menemukan orang lain sebagai syarat untuk eksistensinya sendiri. Skenario *Kar* menggambarkan persoalan eksistensi yang jelas dan melekat dalam pengalaman sehari-hari. Kehidupan sederhana Karmonah menjadi medium refleksi terhadap kompleksitas keberadaan manusia, terutama dalam konteks kehilangan dan pencarian makna yang turut mempengaruhi perjalanan eksistensinya.

Skenario *Kar* juga menghadirkan unsur realisme magis sebagai konsep pendukung. Elemen magis bukan sebagai kekuatan eksternal yang mengubah realitas, melainkan cerminan dari konflik internalnya. Realisme magis dalam skenario *Kar* hadir melalui benda-benda mati yang bergerak sendiri, hukum gravitasi yang tidak berlaku sebagai simbol interaksi antara ruang dan waktu, serta pengaburan batas antara mimpi dan realita. Hal-hal tersebut muncul dalam adegan sehari-hari sebagai penggambaran konflik batin tokoh secara lebih mendalam, tanpa menghilangkan pijakan pada realitas.

Proses penciptaan skenario *Kar* dimulai dari pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Selain pengalaman personal, riset juga dilakukan sebagai data pendukung untuk memudahkan pengembangan cerita dan meningkatkan kredibilitas (Set & Sidharta, 2003). Data yang telah didapatkan kemudian direduksi untuk memperoleh informasi yang relevan. Data yang telah diproses dikembangkan menggunakan pendekatan *miniplot* Robert McKee (1997), yang menekankan protagonis pasif, konflik internal, akhir terbuka, dan multi protagonis. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam merumuskan premis, pengembangan tokoh, dan penulisan sinopsis, yang kemudian disusun menjadi

storyline dan akhirnya menghasilkan skenario *Kar*. Judul skenario *Kar* diambil dari nama tokoh utama, yaitu Karmonah, yang merupakan nenek penulis dan menjadi inspirasi utama sekaligus representasi pengalaman personal dalam menghadapi konflik batin pasca kematian pasangan hidup.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana menciptakan skenario *Kar* yang terinspirasi dari pengalaman konflik batin Karmonah pasca kematian pasangan hidup, dengan menerapkan pendekatan konsep *l'autre* (Yang Lain) dalam eksistensialisme Jean Paul Sartre (1943), realisme magis dan metode struktur penulisan *miniplot*?

C. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan proses penciptaanya maka penulis memiliki tujuan sebagai berikut: Untuk menciptakan skenario *Kar* yang terinspirasi dari pengalaman konflik batin Karmonah pasca kematian pasangan hidup, dengan menerapkan pendekatan konsep *l'autre* (Yang Lain) dalam eksistensialisme Jean Paul Sartre (1943), realisme magis dan metode struktur penulisan *miniplot*.

D. Tinjauan Karya dan Originalitas

1. Kajian Sumber dan Karya Terdahulu

a. Kajian Sumber

1) Pengalaman Empiris Penulis

Secara etimologis, istilah empirisme berasal dari kata Yunani "empeiria," yang berarti 'pengalaman melalui indra'. Dengan demikian, empirisme menekankan pentingnya pengalaman inderawi sebagai sumber

utama pengetahuan, alih-alih mengandalkan rasio sebagai dasar pengenalan. Menurut Sutrisno & Hardiman (1992) pengalaman yang dimaksud adalah pengalaman lahiriah yang menyangkut dunia maupun pengalaman batiniah yang menyangkut pribadi manusia.

Penulis menangkap hubungan nenek dengan pasangan hidupnya sebagai sesuatu yang sederhana namun mendalam dalam pencarian keberadaan. Inspirasi ini muncul ketika Karmonah, nenek penulis, menceritakan kesedihannya karena sudah berminggu-minggu sejak kematian suaminya ia belum pernah bermimpi bertemu suaminya, padahal sangat menginginkannya. Keadaan ini menimbulkan keraguan Karmonah terhadap makna keberadaannya bagi pasangan hidupnya, apalagi kematian suaminya terjadi secara mendadak tanpa pesan apapun. Dari keinginan yang tidak terpenuhi itu, Karmonah menjadi lebih sering menyendiri dan menggerutu. Berdasarkan pengalaman tersebut, penulis ingin menggali persoalan ini lebih dalam.

Pengalaman empiris yang didapatkan penulis sejalan dengan salah satu bentuk kreativitas yang dikatakan Alma M. Hawkins (2003) dalam bukunya berjudul “Bergerak Menurut Kata Hati” yang menyatakan apabila kreativitas merupakan proses pencarian ke dalam diri sendiri yang penuh tumpukan kenangan, pikiran, dan sensasi sampai ke sifat yang paling mendasar pada kehidupan. Apabila kreativitas tidak dimulai dari sumber seperti ini, ada bahaya karena dapat menimbulkan terjadinya pengalaman sebatas permukaan yang menghasilkan suatu sajian yang dangkal. Dapat

ditarik kesimpulan bahwa pengalaman empiris menjadi sumber penciptaan yang cukup kuat dengan tetap menekankan kreativitas.

Dapat disimpulkan bahwa pengalaman empiris menjadi sumber penciptaan yang kuat dengan tetap menekankan kreativitas. Penulis menghindari pemaknaan pendek pada peristiwa yang sederhana agar setiap kenangan menjadi lebih bermakna bagi pemiliknya. Eksplorasi ide dan bentuk cerita tetap dilakukan, namun orisinalitas karya berangkat dari pengalaman empiris.

2) *Late-life Crisis* (Krisis Jati Diri di Usia Lanjut)

Krisis jati diri di usia lanjut, atau *late-life crisis*, menjadi sumber penting dalam menggali periode sulit yang dialami lansia. Fenomena ini sering muncul akibat perubahan besar dalam hidup, seperti pensiun, kehilangan, kesepian, dan penurunan kesehatan, yang membuat lansia merasa tidak stabil dan menghadapi ketidakpastian masa depan. Perubahan tersebut kerap menimbulkan perasaan melankolis karena masa depan terasa tidak menentu dan sulit diprediksi. Penelitian di Eropa dan Amerika Serikat menunjukkan bahwa satu dari tiga orang berusia 60 tahun ke atas mengalami *late-life crisis* tanpa perbedaan berdasarkan jenis kelamin (Snierson, 2022). Kondisi ini memberikan wawasan mendalam tentang perjuangan lansia dalam menemukan kembali identitas dan makna hidup di tengah tantangan yang dihadapi, sekaligus menjadi bahan penting untuk mengeksplorasi kompleksitas emosional mereka.

Krisis jati diri tidak hanya masalah individu, tetapi juga mencerminkan dinamika sosial yang lebih luas. Banyak lansia mengalami kesepian dan kehilangan dukungan sosial yang memperburuk kondisi psikologis mereka. Oleh karena itu, penting untuk memahami dan mendukung lansia dalam menghadapi fase krisis identitas agar mereka dapat melewati masa sulit dengan lebih baik dan merasa dihargai dalam masyarakat. Pemahaman ini juga menjadi dasar penting bagi penulis untuk menyampaikan pesan tentang pentingnya perhatian dan dukungan sosial bagi lansia.

3) *Grief Dream* (Mimpi Duka)

Grief dream atau mimpi kesedihan adalah fenomena umum yang dialami individu yang sedang berduka setelah kehilangan orang tercinta. Menurut Joshua Black (2019), *grief dream* muncul setelah kematian seseorang atau hewan peliharaan yang dicintai dan dialami oleh sekitar 86% orang yang kehilangan pasangan atau orang terdekat. Mimpi ini bisa berupa interaksi dengan almarhum, pesan, atau kehadiran mereka dalam mimpi, yang sering memberikan makna emosional mendalam bagi yang berduka. Secara psikologis, *grief dream* merupakan bagian dari proses adaptasi terhadap kehilangan. Penelitian menunjukkan mimpi ini membantu individu mempertahankan ikatan berkelanjutan (*continuing bond*) dengan orang yang telah tiada, sehingga memberikan rasa nyaman dan mendukung penyembuhan emosional. Namun, jika seseorang mengalami trauma pasca kehilangan yang tinggi atau masalah belum

terselesaikan seperti rasa bersalah atau marah, mimpi yang muncul cenderung negatif dan dapat memperburuk perasaan duka.

Mimpi tentang orang yang telah meninggal sering dianggap sebagai cara otak memproses informasi dan simbolisasi dari kehilangan yang belum terselesaikan, sekaligus respons terhadap stres emosional. Dari sudut pandang psikologi, mimpi ini mencerminkan perasaan duka yang tersembunyi dan kebutuhan untuk berhubungan kembali dengan aspek-aspek penting dari orang yang telah tiada. Selain itu, mimpi tersebut berfungsi sebagai media bawah sadar untuk meninjau kembali kenangan dan momen berharga bersama almarhum, sehingga membantu individu dalam memahami dan menerima kenyataan kehilangan. Walaupun tidak semua mimpi memberikan rasa nyaman-beberapa justru memperdalam rasa kehilangan setelah terbangun-mimpi semacam ini dianggap sebagai bagian alami dari proses berduka yang memungkinkan seseorang untuk memaknai, menerima, dan melanjutkan kehidupan setelah kehilangan. Oleh karena itu, penulis menggunakan *grief dream* untuk mengeksplorasi bagaimana mimpi menjadi medium penyembuhan atau memperdalam konflik batin pasca kematian pasangan hidup, menjadikannya ruang negosiasi antara keinginan bertemu, kenyataan kehilangan, dan penerimaan diri.

b. Karya Terdahulu

1) *Ziarah* (2016)



Gambar 1. Poster film *Ziarah*
Sumber (www.cultura.id)

Film *Ziarah* (2016), disutradarai, ditulis dan sekaligus diproduksi oleh BW Purba Negara. Film *Ziarah* menceritakan Mbah Sri, seorang nenek berusia 95 tahun yang berusaha mencari makam suaminya, Prawiro, yang hilang selama agresi militer Belanda kedua pada tahun 1948. Selama sepuluh tahun, Mbah Sri menunggu suaminya kembali dari perang, tetapi setelah bertahun-tahun menanti tanpa kabar, ia memutuskan untuk mencari makam suaminya agar dapat dimakamkan di sampingnya.

Perjalanan Mbah Sri tidak hanya merupakan pencarian fisik, tetapi juga perjalanan emosional yang mengungkap luka-luka sejarah bangsa. Dalam pencariannya, ia bertemu dengan berbagai orang dan mendengar kisah-kisah yang berkaitan dengan perjuangan tanah air dan identitas.

Secara garis besar film *Ziarah* menggambarkan cinta abadi, kehilangan dan keikhlasan dalam menghadapi kenyataan yang menyakitkan. Tokoh Mbah Sri menjalankan cerita dengan porsi besar dari sudut pandangnya. Menyisihkan tema sejarah yang menjadi bagian dalam film *Ziarah*, kegigihan Mbah Sri untuk mencari keberadaan makam suaminya melalui alasan personal dari seorang lansia yang berkeinginan dikuburkan di samping makam suaminya.

Inspirasi utama dari film *Ziarah* pada skenario *Kar* terletak pada pemilihan tokoh sentral seorang lansia perempuan yang mengalami pergulatan batin mendalam dan dorongan kuat untuk menemukan jawaban atas kerinduan serta pertanyaan eksistensialnya. Karakter lansia perempuan yang menjadi pusat narasi, serta motif pencarian yang berakar pada hubungan dengan suami, menjadi pondasi penting sebagai sumber inspirasi dalam membangun karakter utama dan dinamika batin yang diangkat dalam skenario *Kar*. Selain itu, film *Ziarah* juga menginspirasi skenario *Kar* dalam memperluas makna proses *Ziarah* itu sendiri. Dalam skenario *Kar*, *Ziarah* tidak hanya dipahami sebagai ritual mengenang, tetapi juga sebagai perjalanan batin untuk menuntut hak atas kerinduan, menegaskan identitas diri sebagai istri, dan upaya berdamai dengan sejarah pribadi yang penuh luka dan pertanyaan. Unsur pencarian yang bersifat metafisik, seperti eksplorasi mimpi dan pergulatan kesadaran subjektif, juga merupakan wujud inspirasi dari film *Ziarah* yang diolah menjadi kekuatan naratif utama dalam skenario *Kar*.

2) *45 Years* (2015)



Gambar 2. Poster film *45 Years*
Sumber (www.imdb.com)

Film *45 Years* (2015), sebuah film yang disutradarai oleh Andrew Haigh, diadaptasi dari cerita pendek berjudul *In Another Country* karya David Constantine (2001). Film ini menggambarkan dinamika kehidupan rumah tangga Geoff yang diperankan Tom Courtenay dan Kate Mercer yang diperankan Charlotte Rampling. Berawal ketika pasangan yang tengah menikmati masa-masa pensiun mereka dengan tenang di sebuah pedesaan, di wilayah timur Inggris tersebut, hendak mempersiapkan perayaan ulang tahun pernikahan mereka yang ke-45 tahun. Namun seminggu sebelum hari perayaan tersebut datang, tiba-tiba sang suami dikirim surat yang isinya memberitahukan bahwa jenazah seorang wanita bernama Katya, telah ditemukan dalam bongkahan es yang mencair di Pegunungan Alpen, Swiss. Belakangan diketahui, ternyata Katya merupakan cinta pertama Geoff yang secara tragis terpeleset jatuh

kedalam sebuah celah gletser yang sangat dalam, saat mendaki gunung bersamanya lima puluh tahun silam. Surat itu pun lantas memercikan pergolakan batin yang membuat hubungan suami istri yang semula harmonis itu, menjadi renggang.

Dalam proses penciptaan skenario *Kar*, film *45 Years* menjadi salah satu sumber inspirasi penting terutama dalam penggambaran bagaimana masa lalu dapat muncul kembali dan mempengaruhi batin perempuan lansia. Inspirasi utama yang diambil adalah bagaimana kenangan dan peristiwa masa lalu yang belum terselesaikan, seperti hubungan atau pengalaman dengan pasangan yang telah tiada, dapat hadir secara nyata dalam kehidupan sehari-hari tokoh utama. Dalam skenario *Kar*, aspek ini diwujudkan melalui kehadiran kenangan, percakapan, dan simbol-simbol yang terus membayangi tokoh *Kar*, sehingga masa lalu tidak hanya menjadi latar belakang, tetapi juga menjadi elemen aktif yang membentuk konflik batin dan pencarian makna keberadaan diri.

Film *45 Years* juga menginspirasi skenario *Kar* dalam hal penekanan pada detail-detail emosional dan refleksi mendalam terhadap peristiwa masa lalu yang mempengaruhi cara tokoh utama memandang dirinya sendiri dan relasinya dengan orang lain. Inspirasi ini terlihat pada bagaimana tokoh *Kar* mengalami pergolatan batin ketika kenangan dan pengalaman masa lalu muncul melalui interaksi dengan orang di sekitarnya, serta dalam dialog dan situasi yang membuatnya mempertanyakan identitas dan makna hidup setelah kehilangan.

3) *Happy as Lazzaro* (2018)



Gambar 3. Poster film *Happy as Lazzaro*

Sumber : (www.mubi.com)

Happy as Lazzaro merupakan film drama Italia bergenre realisme magis yang tayang perdana pada 2018, disutradarai oleh Alice Rohrwacher. Ceritanya mengisahkan Lazzaro, seorang pemuda petani yang polos dan berhati tulus, hidup di desa terpencil bernama Inviolata. Desa ini berada di bawah kendali Marchesa Alfonsina de Luna, pemilik perkebunan tembakau yang memperlakukan para pekerjanya seperti budak dan membiarkan mereka tetap dalam ketidaktahuan serta kemiskinan. Lazzaro menjalin hubungan persahabatan yang tak biasa dengan Tancredi, anak dari sang Marchesa, yang kemudian meminta bantuan Lazzaro untuk berpura-pura menjadi korban penculikan demi memperoleh uang dari ibunya. Peristiwa tersebut menjadi awal perubahan besar dalam hidup Lazzaro, yang kemudian mengalami perjalanan melintasi waktu. Ia

terbangun di masa depan tanpa mengalami penuaan dan harus menghadapi dunia kota yang keras serta penuh ketidakadilan.

Sepanjang kisahnya, Lazzaro tetap mempertahankan kepolosan dan kebaikan hatinya meski dikelilingi eksploitasi dan ketidakadilan. Film ini menggabungkan gambaran sosial yang nyata dengan unsur magis melalui karakter Lazzaro yang tidak menua, serta nuansa dongeng yang memperkuat pesan kemanusiaan dan kritik terhadap ketimpangan, eksploitasi, serta hilangnya makna hidup di zaman modern.

Dalam pengembangan skenario *Kar*, film *Happy as Lazzaro* memberikan inspirasi dalam penggabungan unsur realitas sosial dengan sentuhan magis yang hadir dalam keseharian tokoh utama. Karakter Lazzaro yang digambarkan polos dan penuh kebaikan di tengah lingkungan yang keras dan tidak adil menjadi inspirasi dalam membangun karakter utama *Kar*. Pendekatan ini tercermin dalam cara tokoh utama tetap menjaga kepolosan dan harapan meskipun menghadapi kenyataan hidup yang pahit, serta penerapan elemen magis yang secara alami menyatu dalam rutinitas sehari-hari sebagai cerminan dari konflik batin dan pencarian makna hidup.

Selain itu, film tersebut juga menginspirasi skenario *Kar* dalam hal penciptaan suasana pedesaan yang autentik, penggunaan simbol-simbol sederhana, dan pengolahan waktu serta ruang yang tidak selalu mengikuti alur linier. Hal ini memperkuat nuansa dongeng dan memberikan ruang bagi refleksi eksistensial. Inspirasi ini tampak pada pergulatan batin *Kar*

dalam menghadapi kehilangan dan ketidakadilan, serta kehadiran elemen magis yang muncul secara wajar dalam kehidupan tokoh tanpa perlu penjelasan rasional.

2. Landasan Teori Penciptaan

Proses penciptaan skenario *Kar* menggunakan beberapa landasan teori, yakni sebagai berikut:

a. *L'autre* (Sang Liyan) dalam Eksistensialisme Jean Paul Sartre

Eksistensialisme merupakan aliran filsafat yang menekankan kebebasan, tanggung jawab, dan pencarian makna hidup secara individual di tengah absurditas dan keterasingan dunia. Setiap tokoh utama dalam filsafat eksistensialisme memiliki penekanan dan sudut pandang berbeda. Martin Heidegger, misalnya, menyoroti konsep *Dasein* sebagai keberadaan manusia yang sadar akan kematian dan terus berupaya menjadi otentik di tengah tekanan “*das Man*” atau masyarakat umum. Sementara itu, Albert Camus lebih menyoroti absurditas hidup dan bagaimana manusia harus menerima kenyataan bahwa kehidupan tidak selalu menawarkan makna yang pasti, sehingga manusia dituntut untuk terus berjuang dan bertahan dalam absurditas tersebut. Kierkegaard, sebagai pelopor eksistensialisme, menekankan pentingnya lompatan iman dan subjektivitas dalam menghadapi kecemasan eksistensial. Di antara berbagai konsep tersebut, eksistensialisme Jean-Paul Sartre (1943) khususnya gagasan *l'autre* (yang lain) dipilih dalam skenario *Kar* karena sangat relevan dengan konflik batin dari pergulatan identitas dan makna hidup di tengah interaksi sosial.

Sartre menyoroti bagaimana kehadiran orang lain tidak hanya menjadi cermin bagi eksistensi diri, tetapi juga dapat menjadi sumber kegelisahan, ancaman terhadap kebebasan, dan pemicu krisis identitas.

Eksistensialisme berfokus pada pengalaman konkret manusia dan masalah-masalah eksistensinya. Alih-alih membahas esensi manusia secara abstrak, eksistensialisme menyoroti keunikan, kebebasan dan tanggung jawab individu dalam menciptakan makna hidupnya sendiri. Prinsip utama eksistensialisme Jean Paul Sartre adalah “eksistensi mendahului esensi,” yang berarti manusia pertama-tama hadir, kemudian melalui kesadarannya dan tindakannya, ia mendefinisikan dirinya sendiri dan nilai-nilai yang ia yakini. Manusia akan berharga apabila melakukan sesuatu didasari pada dirinya sendiri (Geleuk dkk., 2017: 225). Terdapat perbedaan fundamental antara benda dan manusia yang terletak pada cara keduanya bereksistensi. Sartre (1943) membedakan dua cara berada yang disebutnya *l'être-en-soi* (ada-dalam-dirinya) dan *l'être-pour-soi* (ada-untuk-dirinya), di mana benda termasuk dalam kategori *l'être-en-soi* yang berarti pengada yang tidak sadar, tidak aktif namun juga tidak pasif, ada begitu saja tanpa tujuan, tidak memiliki kemampuan memilih, dan tunduk pada prinsip identitas dengan perubahan yang telah ditentukan dan kaku (Firdaus, 2011).

Manusia adalah *l'être-pour-soi* atau pengada yang sadar, memiliki kesadaran akan dirinya sendiri dan hal-hal di luar dirinya, mampu "menidak" atau menolak sesuatu yang bukan dirinya, serta memiliki

kemampuan untuk membuat pilihan yang membentuk esensinya (Bertens, 2017). Kesanggupan manusia untuk memilih inilah yang menjadi dasar kebebasan dalam eksistensialisme Sartre, dimana kebebasan bukanlah sekadar ciri yang melekat pada manusia, melainkan adalah manusia itu sendiri—manusia ditakdirkan untuk bebas, mengatur, memilih, dan memberi makna pada realitas (Blackham, 1978). Perbedaan mendasar ini membuat manusia menjadi makhluk yang unik, sebab manusia memiliki ruang kebebasan yang tidak dimiliki oleh benda. Kebebasan ini memungkinkan manusia untuk melampaui keberadaan yang sekadar ada begitu saja, sehingga ia dapat menentukan arah hidupnya sendiri dan bertanggung jawab atas pilihan-pilihan yang diambarnya.

Manusia bukan apa-apa selain apa yang ia buat dari dirinya sendiri. Itu adalah prinsip pertama eksistensialisme. Hal itu disebut “subjektivitas”, apabila ingin menggunakan kata untuk mengkritik diri (Sartre, 2002: 44-45). Manusia pada dasarnya terlahir tanpa identitas atau tujuan yang pasti. Keberadaan dan makna hidup manusia sepenuhnya ditentukan oleh dirinya sendiri. Melalui tindakan, pilihan, dan keinginan, manusia membangun dirinya menjadi sesuatu yang bernilai dan berarti. Jadi, menjadi manusia sejati adalah proses menerima dan mewujudkan apa yang diimpikan, setelah berani mengambil langkah dan menjalani eksistensi yang dipilih. Eksistensialisme menegaskan bahwa manusia sebagai individu yang unik hanya dapat dipahami melalui kesadaran diri yang mendalam dan personal. Pengetahuan sejati tak bisa dipisahkan dari

pengalaman subjektif individu tersebut. Oleh karena itu, eksistensialis menolak segala bentuk objektivitas dan impersonalitas dalam memahami manusia dan kehidupan, karena kebenaran sejati bersumber dari pengalaman pribadi yang logis.

Eksistensialis berupaya mencapai kebebasan dengan penekanan bahwa objek-objek tidak memiliki arti apapun tanpa adanya pengalaman manusia yang terlibat. Manusia tidak memiliki esensi bawaan, hanya menjadi apa yang diciptakan melalui tindakannya. Manusia adalah ia yang melakukan sesuatu untuk dirinya sendiri (Udasromo, 2017: 94). Salah satu hal yang menurut Sartre (1943) membatasi kebebasan manusia dalam menentukan dirinya sendiri adalah karena pandangan dan penilaian dari *l'autre* (Yang lain). Sartre memperkenalkan konsep *l'autre* (yang lain), yang menggambarkan bagaimana keberadaan orang lain dapat mempengaruhi pemahaman seseorang tentang dirinya sendiri. Orang lain dapat menjadi ancaman terhadap kebebasan individu, tetapi juga menjadi elemen penting untuk mengungkap keberadaan diri secara utuh. Dengan demikian, eksistensialisme Sartre tidak hanya berfokus pada kebebasan individu tetapi juga pada dinamika hubungan manusia dalam memahami makna keberadaan.

L'être pour autrui (ada untuk orang lain) berarti bahwa keberadaan dan penilaian diri manusia dipengaruhi oleh orang lain (*l'autre*). Kehadiran orang lain membatasi kebebasan manusia karena pandangan dan penilaian orang lain (misalnya cantik atau jelek) mempengaruhi cara manusia

memandang dirinya. Ini membuat manusia tidak bisa lepas dari orang lain yang pada dasarnya adalah neraka (Wibowo, 2011). Sartre menyebutkan bahwa orang lain adalah neraka—mengekan, membelenggu setiap kebebasan yang seharusnya bisa dilakukan manusia itu sendiri (Wibowo, 2011). Manusia membentuk dirinya melalui interaksi dengan berkumpulnya orang lain yang mencoba mengobjekkan dirinya. Seharusnya, manusia ada untuk dirinya sendiri (*pour-soi*) dalam kebebasan tanpa batas, yang diwujudkan dengan memanfaatkan upaya orang lain dalam mengobjekkan dirinya (*en-soi*). Lewat kebebasan itu manusia menjadikan dirinya sendiri (Wibowo, 2011).

L'autre (Yang lain) bukan hanya sekedar individu lain, tetapi kekuatan mendasar yang membentuk kesadaran, kebebasan, dan pengalaman kita sebagai manusia. Hal tersebut dapat dijabarkan lebih rinci yaitu sebagai berikut:

- 1) Keberadaan “aku” dan *l'autre* (Yang lain)

Sartre (1943) berpendapat bahwa kesadaran diri bergantung pada orang lain. ‘Aku’ baru bisa ada dalam harmoni dengan “Yang Lain.” Keberadaan orang lain adalah bagian yang tak terhindarkan dari pengalaman manusia yang tidak bisa diabaikan.

- 2) Tatapan (*Le Regard*)

Tatapan adalah inti dari konsep *l'autre*. Saat seseorang sadar sedang diperhatikan, mulai melihat ‘aku’ sebagai objek penilaian orang

lain. Hal ini mengganggu kesadaran ‘aku’ yang bebas dan murni, sehingga melihat ‘aku’ dari sudut pandang orang lain.

3) Objektifikasi dan Kehilangan Kebebasan

Menatap *l'autre* memiliki kekuatan untuk mengobjektifikasi. Seseorang menjadi ‘barang’ di dunia orang lain, dinilai berdasarkan persepsi. Proses tersebut mengancam kebebasan dengan tidak lagi sepenuhnya bebas untuk menentukan diri sendiri, karena terpengaruh oleh bagaimana “Yang Lain” memandang.

4) Konflik Eksistensial

Menurut Sartre (1943), hubungan dengan orang lain pada dasarnya konfliktual. Manusia selalu berjuang untuk merebut kembali kebebasannya dari pengaruh orang lain. Ia ingin diakui dan dihargai, namun juga menolak direduksi menjadi objek di mata mereka.

5) Rasa Malu (*La Honte*)

Rasa malu muncul ketika seseorang menyadari dirinya telah di objektifikasi oleh orang lain. Ia merasa malu karena ketelanjangannya di hadapan mereka, bukan hanya secara fisik, tetapi juga secara eksistensial. Ia merasa terekspos dan rentan terhadap penilaian mereka.

6) Tanggung Jawab dan Kebebasan

Meski orang lain mengancam kebebasan, Sartre (1943) menekankan bahwa keberadaan mereka justru memicu kesadaran akan tanggung jawab. Penilaian orang lain memaksa individu untuk membuat pilihan, bertindak, dan bertanggung jawab atas konsekuensinya.

7) Mencari Pengakuan

Meskipun hubungan dengan orang lain bersifat konflikual, manusia tetap mencari pengakuan. Ia ingin diakui sebagai individu yang unik dan berharga, namun pengakuan sejati tidak diperoleh dengan mengorbankan kebebasan diri. Oleh karena itu, perlu dicari cara berinteraksi tanpa kehilangan jati diri.

Dapat disimpulkan jika konsep *l'autre* dalam eksistensialisme Sartre menyoroti kompleksitas hubungan manusia. Keberadaan 'Yang Lain' adalah sumber konflik, tetapi juga sumber kebebasan dan tanggung jawab. Memahami dinamika hubungan dengan *l'autre* adalah kunci untuk memahami eksistensi manusia secara keseluruhan. *L'autre* memaksa Karmonah untuk merajut kembali identitasnya, membuktikan bahwa kehilangan dapat menjadi jalan menuju pemahaman diri yang lebih dalam. Dalam skenario *Kar*, persoalan keraguan dan kecemasan pasca kematian suaminya menjadi konflik utama, dimana *l'autre* (yang lain) tidak hanya hadir sebagai individu yang hidup, tetapi juga sebagai kenangan mendalam yang mempengaruhi identitas dan makna keberadaannya.

b. Realisme Magis

Realisme magis adalah sebuah genre sastra dan seni yang menggabungkan elemen-elemen realis dengan unsur-unsur magis. Istilah ini pertama kali diperkenalkan oleh kritikus seni Jerman, Franz Roh, pada tahun 1920-an dalam konteks seni lukis, sebelum diadopsi oleh penulis Amerika Latin pada pertengahan abad ke-20 (Roh, 1925). Alejo

Carpentier, seorang penulis Kuba, menjadi salah satu tokoh utama yang merumuskan genre ini dalam sastra, dengan karyanya *The Kingdom of This World* (Carpentier, 1949).

Realisme magis berfungsi sebagai cara untuk mengeksplorasi realitas sosial dan budaya dengan menyisipkan elemen-elemen fantastis yang menciptakan keanehan dalam narasi sehari-hari. Penggunaan unsur realisme dalam karya oleh penulis bertujuan untuk merujuk kepada perkara-perkara yang nyata, manakala magis pula merujuk kepada peristiwa luar biasa, khususnya sesuatu yang bersifat kerohanian dan tidak dapat dibuktikan secara saintifik (Bowers, 2004).

Mengutip dalam buku *Ordinary Enchantments: Magical Realism and the Remystification of Narrative*, Faris (2004) menegaskan bahwa realisme magis menampilkan dunia nyata yang dirasuki elemen magis sehingga batas antara yang nyata dan yang magis menjadi kabur. Faris kemudian mengidentifikasi lima karakteristik utama realisme magis, yaitu:

1) *The Irreducible Element* (Elemen tak tereduksi)

Elemen tak tereduksi merujuk pada unsur-unsur yang tidak dapat dijelaskan secara logis atau rasional. Dalam konteks realisme magis, elemen ini mencakup fenomena yang tampak fantastis tetapi diterima sebagai bagian dari kenyataan oleh karakter dalam cerita, sehingga menciptakan suasana yang aneh namun familiar.

2) *The Phenomenal World* (Dunia fenomenal)

Karakteristik dunia fenomenal menggambarkan dunia yang tampak nyata dan konsisten, di mana elemen magis terjadi. Dunia fenomenal memberikan latar belakang yang realistis, tetapi dengan kehadiran elemen-elemen magis.

3) *Unsettling Doubts* (Keraguan tak menentu)

Keraguan tak menentu menciptakan ketidakpastian bagi pembaca atau penonton mengenai batas antara kenyataan dan fantasi. Keraguan ini menantang pemahaman konvensional tentang apa yang mungkin terjadi, sehingga mendorong audiens untuk mempertanyakan persepsi mereka terhadap realitas.

4) *Merging Realms* (Penggabungan alam)

Penggabungan alam, dunia nyata dan dunia magis saling berinteraksi dan bercampur. Proses ini memburamkan batas antara fakta dan fiksi, menciptakan pengalaman naratif yang kaya di mana kedua dunia tersebut saling mempengaruhi.

5) *Disruptions of Time, Space, and Identity* (Gangguan waktu, ruang, dan identitas).

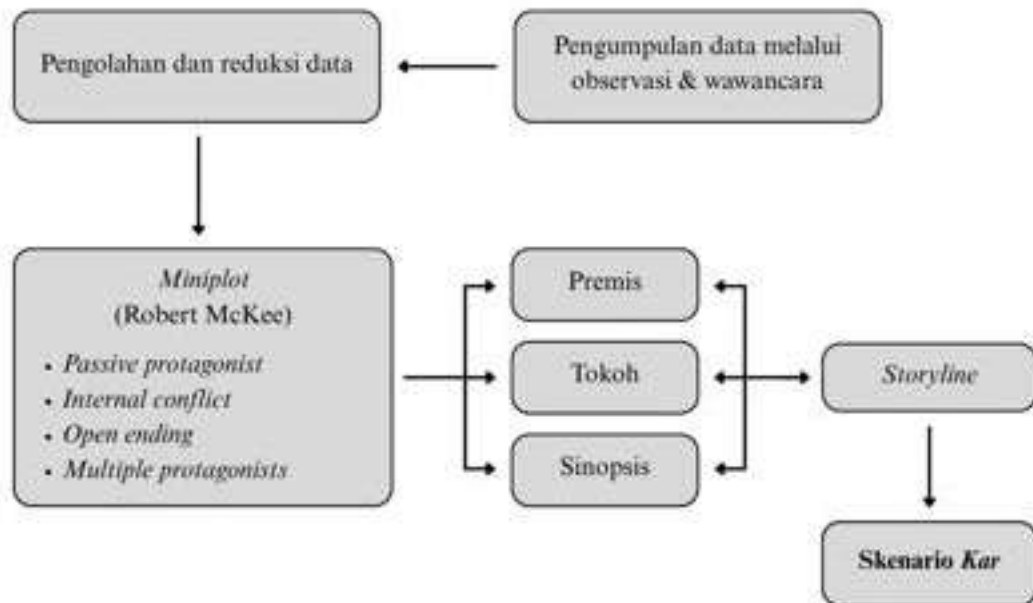
Struktur naratif dalam realisme magis sering kali tidak linear. Waktu dan ruang dapat mengalami distorsi, dan identitas karakter bisa menjadi kabur, menantang cara tradisional dalam memahami narasi dan pengalaman manusia.

Realisme magis menghadirkan dimensi unik dalam penulisan skenario, khususnya dengan mengacu pada lima karakteristik dari Wendy B. Faris (2004). Pada skenario *Kar*, realisme magis diterapkan melalui penyisipan peristiwa magis di tengah kehidupan sehari-hari karakter. Pendekatan ini memperkaya narasi sebagai lapisan tambahan yang memperdalam tema dan emosi, tanpa menjadi pondasi utama cerita. Dengan cara ini, dimensi batin dan pengalaman emosional tokoh dapat diungkap lebih dalam, tetap berpijak pada realitas sehari-hari. Konflik internal dan perasaan kehilangan divisualisasikan lewat simbol-simbol dalam adegan, sehingga realisme magis tidak hanya menambah nuansa cerita, tetapi juga memperluas ruang interpretasi dan memperdalam kompleksitas emosi dalam pengalaman hidup lansia.

E. Metode Penciptaan

Proses penciptaan skenario *Kar* menggunakan pendekatan metodologis yang mengintegrasikan pengumpulan data lapangan dengan struktur naratif *miniplot* Robert McKee (1997). Metode ini mentransformasi pengalaman empiris menjadi narasi sinematik yang terstruktur melalui serangkaian tahapan sistematis yang dimulai dari riset lapangan hingga penulisan skenario final. Proses tersebut dapat dijelaskan secara rinci melalui diagram alir berikut:

Diagram Alir Proses Penciptaan Skenario *Kar*



Gambar 5. Diagram Alir Penciptaan Skenario *Kar*

1. Pengumpulan Data Melalui Observasi & Wawancara

Tahap awal metode penciptaan ini dimulai dengan pengumpulan data primer melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan secara partisipatif, di mana penulis sebagai anggota keluarga mengamati langsung perilaku dan perubahan emosional Karmonah, nenek yang menjadi inspirasi utama. Pengamatan ini mencakup rutinitas harian, interaksi dengan benda peninggalan almarhum suami, serta perubahan pola tidur dan mimpi, dilakukan secara natural tanpa intervensi untuk memperoleh data yang autentik. Aspek yang diamati meliputi gestur, ekspresi wajah, pola bicara, dan reaksi terhadap berbagai situasi yang berkaitan dengan kenangan suami. Wawancara dilakukan secara informal dan mendalam dengan pendekatan semi-terstruktur, memungkinkan

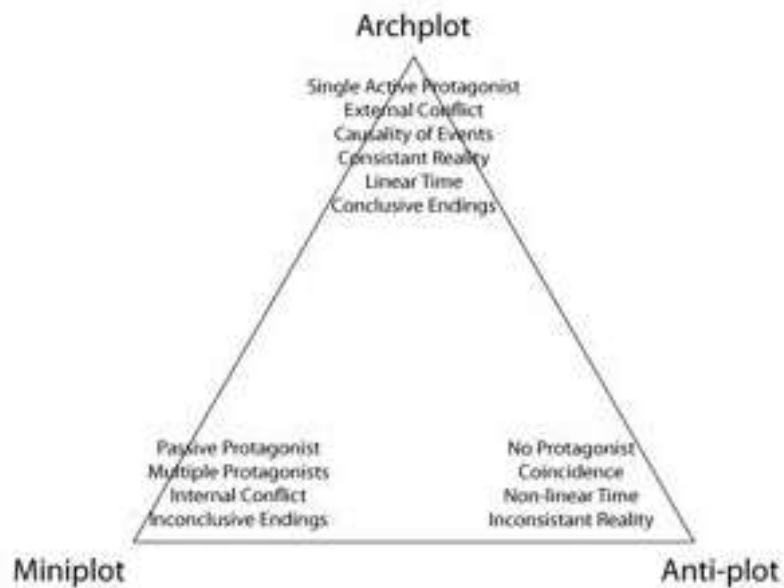
eksplorasi dimensi internal seperti mimpi, perasaan, keraguan, dan pergolakan batin Karmonah. Selain dengan Karmonah, wawancara juga melibatkan anggota keluarga lain untuk mendapatkan perspektif yang lebih menyeluruh tentang perubahan yang terjadi.

2. Pengolahan dan Reduksi Data

Setelah data terkumpul, langkah berikutnya adalah pengolahan dan reduksi data. Proses ini mencakup pemilahan, penyederhanaan, dan pengabstrakan data mentah menjadi informasi yang lebih fokus dan relevan dengan tujuan skenario. Reduksi dilakukan dengan mengidentifikasi pola perilaku, tema emosional yang berulang, serta momen penting yang mencerminkan konflik internal subjek. Data kemudian dikategorikan berdasarkan tema utama. Informasi yang tidak relevan disingkirkan, sedangkan data yang mendukung pengembangan karakter dan konflik dianalisis lebih dalam.

3. Penerapan Struktur penulisan *Miniplot* Robert McKee

Miniplot adalah salah satu dari tiga tipe utama struktur cerita yang dijelaskan oleh Robert McKee (1997) dalam bukunya *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. Di mana McKee membagi struktur cerita menjadi *archplot* (cerita utama klasik), *miniplot* dan *antipplot* (cerita anti struktur):



Gambar 6. Tiga struktur cerita yang dikembangkan Robert McKee
Sumber: (McKee, 1997, hal. 45)

Struktur *miniplot* dipilih sebagai kerangka naratif karena kesesuaiannya dengan karakter konflik internal yang menjadi fokus skenario. *Miniplot* menawarkan pendekatan minimalis yang menekankan pada pengalaman subjektif karakter sehingga memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap dinamika psikologis karakter. *Miniplot* menonjol sebagai gaya penceritaan minimalis yang secara sadar mereduksi elemen-elemen utama dari struktur klasik, seperti alur sebab-akibat yang ketat, protagonis aktif, dan konflik eksternal yang dominan, untuk menciptakan narasi yang lebih sederhana dan intim (McKee, 1997). Dalam *miniplot*, fokus cerita lebih diarahkan pada konflik internal karakter dan pengalaman subjektif mereka, bukan pada perjuangan epik melawan antagonis eksternal. Ciri khas utama *miniplot* adalah protagonis yang cenderung pasif, seringkali mengalami peristiwa daripada menggerakkan

aksi secara aktif. Selain itu, *minipLOT* kerap melibatkan banyak karakter, tidak terpaku pada satu tokoh sentral saja, serta menampilkan konflik internal yang mendalam, seperti pergulatan batin, pencarian makna hidup, atau krisis identitas (McKee, 1997). Alur waktu dalam *minipLOT* juga tidak selalu linear, dan akhir cerita biasanya bersifat terbuka (*open ending*), membiarkan penonton atau pembaca untuk menafsirkan sendiri makna atau resolusi dari perjalanan karakter.

MinipLOT juga dikenal dengan kecenderungannya untuk mengangkat detail-detail kecil dan momen-momen sederhana dalam kehidupan karakter, yang secara kumulatif membangun kedalaman emosional dan makna cerita (McKee, 1997). McKee menekankan bahwa kekuatan *minipLOT* terletak pada kemampuannya menampilkan “kehidupan batin” karakter melalui pilihan-pilihan naratif yang minimalis, namun tetap sarat makna. Dengan demikian, *minipLOT* sering kali lebih mengutamakan nuansa, suasana hati, dan perubahan nilai-nilai internal daripada klimaks dramatis yang eksplosif. Melalui *minipLOT*, McKee menawarkan alternatif bagi penulis yang ingin mengeksplorasi narasi yang lebih reflektif, subtil, dan terbuka tanpa harus terikat pada pola-pola besar cerita klasik yang menuntut perubahan besar dan resolusi mutlak di akhir kisah (McKee, 1997).

Menurut Robert McKee (1997), terdapat empat unsur utama dalam *minipLOT* yang membedakannya dari struktur cerita klasik (*archplot*). Unsur-unsur ini terdiri dari *passive protagonist* (protagonis pasif), *internal*

conflict (konflik internal), *open ending* (akhir cerita yang terbuka), dan *multiple protagonists* (fokus pada banyak karakter). Keempat unsur ini membentuk gaya penceritaan minimalis yang menonjolkan pengalaman subjektif dan kedalaman psikologis karakter, bukan sekadar aksi eksternal atau alur sebab-akibat yang ketat. Berikut adalah penjelasannya:

a. *Passive Protagonist* (protagonis pasif)

Protagonis dalam *minipLOT* cenderung pasif, artinya karakter utama lebih sering mengalami peristiwa daripada menginisiasi aksi atau mengambil keputusan besar yang mengubah jalannya cerita. Protagonis pasif ini biasanya lebih banyak bereaksi terhadap situasi di sekitarnya, sehingga perjalanan emosional dan batin mereka menjadi fokus utama narasi, bukan kemenangan atau kekalahan terhadap antagonis eksternal (McKee, 1997). Karakter utama sebagai protagonis dirancang dengan sifat pasif, dimana ia lebih banyak bereaksi terhadap situasi daripada mengambil inisiatif aktif untuk mengubah keadaan. Karakteristik ini mencerminkan kondisi psikologis lansia yang mengalami kehilangan, dimana energi dan motivasi untuk bertindak aktif seringkali menurun. Sifat pasif ini juga mencerminkan posisi eksistensial karakter utama yang merasa kehilangan agensi setelah kematian suami.

b. *Internal Conflict* (konflik internal)

Konflik utama dalam *minipLOT* lebih bersifat internal daripada eksternal. Cerita *minipLOT* menggali pergulatan batin, dilema moral,

pencarian makna hidup, atau krisis identitas yang dialami karakter. Konflik internal ini seringkali tidak memiliki solusi yang jelas, sehingga penonton diajak untuk ikut merasakan kompleksitas emosi dan pemikiran karakter tanpa harus disajikan jawaban pasti di akhir cerita (McKee, 1997). Konflik internal ini tidak memiliki solusi eksternal yang jelas, melainkan memerlukan proses negosiasi internal yang kompleks. Karakter harus menghadapi pertanyaan-pertanyaan eksistensial tentang makna cinta, kesetiaan, dan identitas diri dalam konteks kehilangan.

c. *Open Ending* (akhir cerita yang terbuka)

Miniplot biasanya menampilkan open ending, yaitu akhir cerita yang terbuka dan tidak memberikan resolusi mutlak terhadap konflik yang dihadirkan. Penonton atau pembaca dibiarkan menafsirkan sendiri makna dan konsekuensi dari perjalanan karakter (McKee, 1997). Skenario dirancang dengan akhir terbuka yang tidak memberikan resolusi definitif terhadap konflik yang dialami karakter. Pendekatan ini mencerminkan realitas bahwa proses duka cita dan pencarian makna tidak memiliki titik akhir yang jelas.

d. *Multiple Protagonists* (fokus pada banyak karakter)

Fokus pada banyak karakter, di mana cerita tidak hanya berpusat pada satu tokoh utama, melainkan membagi perhatian pada beberapa karakter yang saling terkait, memperkaya sudut pandang

dan dinamika cerita (Studiopica, 2022). Kehadiran *multiple protagonists* memperkaya perspektif cerita dan memberikan konteks sosial yang lebih luas terhadap pengalaman individu. Setiap karakter membawa *subplot* (plot tambahan) dan dinamika tersendiri yang saling berinteraksi untuk memperdalam eksplorasi tema utama.

4. Pengembangan Premis

Premis merupakan pernyataan inti cerita yang mengandung karakter, konflik, dan situasi dalam satu kalimat. Premis merupakan pernyataan inti cerita yang mengandung karakter, konflik, dan situasi dalam satu kalimat. Premis ini berfungsi sebagai panduan dalam pengembangan plot dan memastikan konsistensi tema cerita.

5. Konstruksi Tokoh

Pengembangan karakter dilakukan berdasarkan data observasi dan wawancara, dengan mempertimbangkan tiga dimensi penokohan yaitu dimensi fisiologis, psikologis, dan sosiologis. Dimensi psikologis karakter mencakup pola pikir, respons emosional, mekanisme *coping*, dan struktur kepercayaan yang mempengaruhi cara ia memandang dunia. Dimensi sosiologis meliputi latar belakang keluarga, status sebagai istri kedua, posisi dalam komunitas, dan nilai-nilai budaya yang dianutnya. Konstruksi karakter juga mempertimbangkan perjalanan karakter yang *subtle* dan realistis, menghindari perubahan yang tidak masuk akal.

6. Penyusunan *Storyline*

Storyline merupakan rangkaian peristiwa utama yang disusun secara kronologis untuk membentuk kerangka naratif. Penyusunan *storyline* dimulai dengan identifikasi momen-momen kunci dari data yang telah dikumpulkan. Proses ini melibatkan seleksi peristiwa yang paling relevan dengan tema dan konflik utama, serta eliminasi elemen-elemen yang dapat mengaburkan fokus cerita.

7. Pengembangan Sinopsis

Sinopsis merupakan ringkasan cerita yang lebih detail dibandingkan premis, mencakup perkembangan plot, karakter, dan tema. Pengembangan sinopsis melibatkan ekspansi *storyline* menjadi narasi yang lebih lengkap dengan mempertimbangkan *pacing*, *mood*, dan atmosfer yang ingin dicapai. Sinopsis juga berfungsi sebagai *blueprint* untuk penulisan skenario, memberikan panduan yang jelas tentang struktur dan isi setiap bagian cerita.

8. Penulisan skenario *Kar* dari *first draft* hingga *final draft*.

Tahap terakhir adalah penulisan skenario dalam format standar industri film, dengan pembagian *scene*, dialog, dan *action line*. Proses penulisan melibatkan translasi sinopsis menjadi *script* yang dapat diproduksi, dengan mempertimbangkan aspek-aspek teknis seperti lokasi, *property*, kostum, dan kebutuhan produksi lainnya. Dialog dikembangkan berdasarkan karakteristik bahasa dan pola bicara yang diamati selama proses riset. Proses ini berlanjut hingga skenario layak untuk diproduksi,

dengan mempertimbangkan *feedback* dari pembaca dan kolaborator dalam proses kreatif.

F. Sistematika Penulisan

Bab I: Pendahuluan berisi tentang latar belakang penciptaan, rumusan penciptaan, tujuan penciptaan, tinjauan karya dan originalitas (kajian sumber, karya terdahulu dan landasan teori), metode penciptaan dan sistematika penulisan.

Bab II: Konsep Perancangan yang berisi deskripsi sumber penciptaan dan konsep bentuk penciptaan.

Bab III: Proses Penciptaan berisi deskripsi proses penciptaan skenario.

Bab IV: Penutup berisi kesimpulan dari proses penciptaan skenario serta saran setelah melalui proses-proses penciptaan.

