

**PENCERITAAN KEHILANGAN TIGA TOKOH UTAMA MELALUI  
PENERAPAN MULTILOT DALAM PENULISAN SKENARIO  
“FRAMING”**

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



**Disusun oleh:**  
**Sindi Angriani A. Nurkamiden**  
**NIM: 2011077032**

**PROGRAM STUDI S-1 FILM DAN TELEVISI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2025**

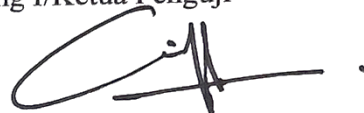
## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

### PENCERITAAN KEHILANGAN TIGA TOKOH UTAMA MELALUI PENERAPAN MULTILOT DALAM PENULISAN SKENARIO "FRAMING"

diajukan oleh **Sindi Angriani A. Nurkamiden**, NIM 2011077032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal ..... **23 DEC 2025** ..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



**Dr. Lucia R. S., S.I.P., M.A.**  
NIDN 0016067005

Pembimbing II/Anggota Penguji



**Dyah Arum Retnowati, M.Sn.**  
NIDN 0030047102

Cognate/Penguji Ahli



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

Koordinator Program Studi Film dan Televisi

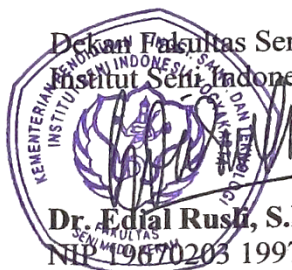


**Latief Rakhman Hakim, M.Sn.**  
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi



**Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., M.T**  
NIP 19740313 200012 1 001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sindi Angriani A. Nurkamiden  
NIM : 2011077032  
Judul Skripsi : Penceritaan Kehilangan Tiga Tokoh Utama Melalui Penerapan  
Multiplot dalam Penulisan Skenario “FRAMING”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 10 Januari 2026  
Yang Menyatakan,



Sindi Angriani A. Nurkamiden  
NIM: 2011077032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sindi Angriani A. Nurkamiden  
NIM : 2011077032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul

**Penceritaan Kehilangan Tiga Tokoh Utama Melalui Penerapan Multiplot dalam Penulisan Skenario “FRAMING”**

untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 10 Januari 2026  
Yang Menyatakan,



Sindi Angriani A. Nurkamiden  
NIM: 2011077032



## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Kepada Tsindi,  
yang tidak memilih menyerah.*

*Kepada Mami,  
yang membuka jalan pertama.*

*Kepada Papi,  
yang memberi kesempatan.*

*Kepada Adit,  
yang berbesar hati.*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya tugas akhir berjudul *FRAMING*. Penyusunan karya ini dilakukan sebagai salah satu syarat akademik pada Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Melalui kata pengantar ini, saya menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan kesempatan selama proses penyusunan berlangsung.

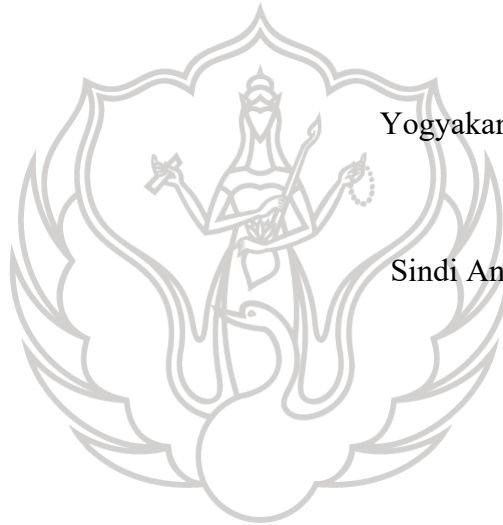
Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada kedua orang tua, Abdulrauf Nurkamiden dan Astin D. Pakaya, serta adik saya, Aditya A. Nurkamiden dan Tata saya, Srisintia Pakaya, atas dukungan dan kepercayaan yang diberikan selama menempuh pendidikan. Saya juga menyampaikan terima kasih kepada sahabat-sahabat yang senantiasa membantu dan memberi dukungan selama proses pengerjaan, yaitu Audia, Damar, Kak Viki, Fauzia, Listi, Mas Dirga, Fariz, Qya, Nada, Maria, Rafi, Arsa, Sasa, Putu, Bagus, Mas Bintoro, Mbak Marsya, Kevin dan Mas Wahyu.

Ucapan terima kasih sebesar-besarnya saya sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
2. Bapak Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Televisi.
3. Bapak Latief Rakhman Hakim, M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Film dan Televisi.

4. Bapak Dr. Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum., selaku Dosen Wali.
5. Ibu Dr. Lucia Ratnaningdyah S, S.IP., M.A., selaku Dosen Pembimbing I
6. Ibu Dyah Arum Retnowati, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II
7. Ibu Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum, selaku Dosen Penguji Ahli.
8. Serta seluruh dosen Program Studi Film dan Televisi ISI Yogyakarta atas ilmu dan wawasan yang telah diberikan selama masa studi.

Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi kontribusi dalam pustaka penulisan skenario.



Yogyakarta, 19 Desember 2025

Sindi Angriani A. Nurkamiden

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
<b>BAB II LANDASAN PENCIPTAAN.....</b>	<b>6</b>
A. Landasan Teori.....	6
1. Film Fiksi .....	6
2. Skenario.....	7
3. <i>Fabula dan Sjuzet</i> .....	11
4. Multiplot.....	11
5. Karakter.....	14
6. Struktur Tiga Babak .....	16
7. Tokoh Utama.....	19
8. Setting .....	20
9. Proses Pembuatan Skenario .....	21
B. Tinjauan Karya .....	24
1. Babel .....	24
2. Skenario The Hours.....	27
3. Monster .....	31
4. A Man Called Otto .....	33
<b>BAB III METODE PENCIPTAAN.....</b>	<b>35</b>
A. Objek Penciptaan.....	35
B. Metode Penciptaan .....	40
1. Konsep Karya.....	40

2. Buku Panduan .....	48
C. Proses Perwujudan Karya.....	48
1. Ide Cerita.....	48
2. Riset dan Observasi.....	49
3. Pengembangan Karakter dan <i>Setting</i> .....	49
4. Penulisan Premis dan Sinopsis.....	49
5. Pembuatan <i>Treatment</i> .....	50
6. Penulisan Skenario .....	50
7. Fase <i>Rewriting</i> dan Revisi.....	50
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>52</b>
A. Ulasan Karya .....	52
1. Multiplot dalam Struktur Tiga Babak .....	53
2. Yura: Kehilangan Orang Terdekat .....	108
3. Zuina: Kehilangan Objek Eksternal.....	114
4. Arta: Kehilangan Aspek Diri .....	122
B. Pembahasan Reflektif.....	126
1. Temuan dan Kebaruan .....	126
2. Tantangan.....	127
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>128</b>
A. Kesimpulan.....	128
1. Pencapaian Ciptaan .....	128
2. Terdapat temuan-temuan baru selama proses penciptaan. ....	128
3. Faktor-faktor yang menunjang proses penciptaan. ....	129
4. Faktor-faktor yang menghambat proses penciptaan. ....	129
B. Saran .....	129
1. Bagi pencipta sendiri di masa mendatang.....	129
2. Bagi pencipta lain.....	130
<b>DAFTAR SUMBER RUJUKAN .....</b>	<b>131</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

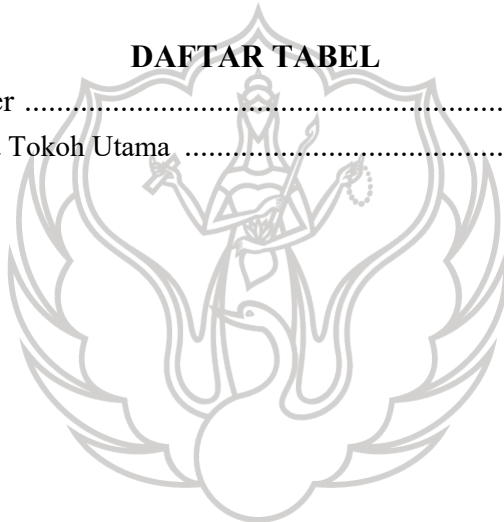


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Grafik Struktur Tiga Babak.....	17
Gambar 2.2 Babel.....	24
Gambar 2.3 Poster The Hours.....	27
Gambar 2.3.1 Potongan Skenario The Hours.....	29
Gambar 2.3.2 Potongan Skenario The Hours.....	30
Gambar 2.3.3 Potongan Skenario The Hours.....	30
Gambar 2.4 Poster Monster.....	31
Gambar 2.5 Poster A Man Called Otto .....	33
Gambar 3.1 Grafik Multiplot dalam Struktur Tiga Babak.....	43
Gambar 4.1 Grafik Multiplot dalam Struktur Tiga Babak.....	53

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 3D Karakter .....	15
Tabel 3.1 <i>Fabula</i> Tiga Tokoh Utama .....	41



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. *Form* Administrasi I-VII
- Lampiran 2. *Cover* Buku Panduan dan Skenario Film “FRAMING”
- Lampiran 3. Poster *Landscape* Film “FRAMING”
- Lampiran 4. Poster *Square* Film “FRAMING”
- Lampiran 5. Foto Dokumentasi Sidang Skripsi
- Lampiran 6. Foto Dokumentasi Seminar
- Lampiran 7. Notula Acara Seminar
- Lampiran 8. Publikasi Media Sosial Seminar
- Lampiran 9. Daftar Pengunjung Seminar
- Lampiran 10. Publikasi Galeri Pandeng
- Lampiran 11. Surat Keterangan Seminar Tugas Akhir
- Lampiran 12. Biodata Penulis



## ABSTRAK

Penelitian ini membahas penerapan struktur *multiplot* dalam penulisan skenario panjang berjudul *FRAMING*, yang mengisahkan tiga tokoh utama, Arta, Yura, dan Zuina yang mengalami bentuk kehilangan berbeda: kehilangan aspek diri, kehilangan orang terdekat, dan kehilangan objek eksternal. Meskipun ketiga tokoh memiliki alur yang berdiri sendiri, penelitian ini menegaskan bahwa keseluruhan cerita tetap berjalan dalam satu struktur tiga babak yang saling terkoneksi melalui tema besar kehilangan dan upaya pemulihan diri.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana *multiplot* dapat diterapkan dalam skenario fiksi dengan tetap mempertahankan koherensi dramatik di setiap babak, serta bagaimana titik konflik individual dari masing-masing tokoh dapat berhenti pada momen krisis yang kemudian digabung dalam satu resolusi bersama pada Babak III. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif melalui analisis struktur dramatik, pemetaan hubungan antar plot, serta kajian teori *multiplot* sebagai kerangka penceritaan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *multiplot* dalam *FRAMING* dapat berjalan efektif ketika setiap tokoh memiliki porsi yang jelas, titik balik yang setara, dan tema yang mengikat di sepanjang alur. Babak I berfungsi memperkenalkan tiga garis cerita secara paralel, Babak II memunculkan eskalasi konflik yang berbeda namun selaras secara tematik, dan Babak III menyatukan ketiga plot melalui peristiwa kunci yang mendorong resolusi kolektif. Temuan ini membuktikan bahwa *multiplot* dapat diintegrasikan ke dalam struktur tiga babak tanpa menghilangkan fokus dramatik maupun kekuatan emosional masing-masing sub-plot.

Kata kunci: *multiplot*, struktur tiga babak, skenario film, karakter, kehilangan, *Framing*.

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Kehilangan merupakan bagian tak terelakkan dalam hidup manusia. Kehilangan adalah kondisi yang dialami individu ketika berpisah dengan sesuatu yang sebelumnya ada, kemudian menjadi tidak ada, baik sebagian atau keseluruhan. Kehilangan dapat dialami oleh siapa saja dan kapan saja yang dapat memengaruhi cara individu memandang dunia dan dirinya sendiri. Kompleksitas bentuk kehilangan dan reaksi terhadapnya menjadikannya tema yang kaya, relevan, dan layak diangkat dalam medium audio-visual, khususnya dalam bentuk skenario fiksi panjang.

Kehilangan menjadi salah satu elemen konflik internal paling kuat dalam dramatisasi penceritaan. Banyak cerita bermula atau berkembang karena kehilangan. Kehilangan sering menjadi titik pemicu (*inciting incident*) atau bahkan menjadi klimaks dari suatu perjalanan tokoh dalam struktur naratif klasik, namun demikian, sebagian besar cerita yang mengangkat tema kehilangan cenderung menyajikannya dari satu perspektif tokoh utama. Hal ini menyederhanakan pengalaman kehilangan menjadi satu bentuk narasi tunggal, padahal dalam kenyataannya, kehilangan hadir dengan dampak yang beragam bagi setiap individu. Pada sebuah film, kehilangan bisa divisualisasikan tidak hanya lewat kematian atau adegan menangis, bisa juga dengan ruang kosong yang hampa, kesunyian, gestur kecil, pengulangan rutinitas yang tanpa makna, dan berbagai simbol visual yang penuh arti mendalam.

Penulisan skenario konvensional cenderung menjadikan satu tokoh utama yang mengalami kehilangan membawa keseluruhan bobot cerita. Pendekatan tunggal ini tidak selalu mampu merepresentasikan keragaman bentuk kehilangan dan proses yang menyertainya, oleh karena itu, penciptaan skenario ini menggunakan struktur *multiplot*, yaitu pendekatan naratif yang memungkinkan tiga tokoh utama memiliki alur cerita masing-masing, yang saling berdiri sendiri namun tetap terhubung secara tematik.

Ketiga tokoh utama dalam skenario ini akan menghadapi jenis kehilangan yang berbeda, dengan latar belakang, motivasi, dan konflik internal yang unik. Kehilangan dalam skenario ini dibingkai dalam satu struktur naratif besar melalui *multiplot*, sehingga setiap kisah berjalan paralel namun saling berkaitan. Pendekatan ini memungkinkan penonton untuk melihat bagaimana pengalaman kehilangan dapat membentuk, mengubah, atau bahkan menghancurkan seseorang, melalui tiga perspektif yang berbeda namun beresonansi.

*Multiplot* memungkinkan para penulis mengembangkan beberapa cerita yang terjadi secara bersamaan (*parallel storylines*), dengan masing-masing tokoh utama memiliki perjalanan naratif yang kuat dan utuh. Tantangan dari *multiplot* adalah menjaga keseimbangan dramatis antara karakter, menjaga agar cerita tidak kehilangan fokus, serta menciptakan keterkaitan yang bermakna di antara plot-plot yang berbeda, sehingga *multiplot* bukan hanya sekadar menampilkan banyak tokoh, melainkan merancang satu struktur besar yang saling menyokong dan memperkaya keseluruhan makna cerita (Aronson, 2010:45).



Beberapa film telah berhasil mengaplikasikan struktur *multiplot*, seperti *Babel* (2006) dan *Crash* (2004), namun belum banyak karya yang secara khusus menggunakan struktur tersebut untuk mengeksplorasi tema kehilangan secara emosional dan mendalam, terutama dalam konteks penulisan skenario fiksi di Indonesia. Hal ini membuka ruang kreativitas sekaligus menjadi potensi yang ingin direalisasikan melalui penciptaan ini.

Penciptaan skenario ini penting bagi pengembangan studi film dan televisi karena menghadirkan struktur penceritaan yang kompleks namun terarah, serta menyajikan narasi tematik yang kuat tanpa mengandalkan konflik eksternal yang berlebihan. Karya ini juga dinilai layak untuk diwujudkan karena objek cerita, pendekatan struktur, serta teknik penulisan yang digunakan memungkinkan tema kehilangan disampaikan secara reflektif dan kuat secara emosional. Nilai kreativitas dalam penciptaan ini hadir dari penggunaan struktur *multiplot* untuk menceritakan kehilangan tiga tokoh utama, yang bertujuan menciptakan pengalaman menonton yang tidak hanya menyentuh, tetapi juga menggugah pemahaman akan makna kehilangan dari berbagai sudut pandang.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang tersebut, penciptaan ini dirumuskan untuk mengeksplorasi bagaimana kehilangan dapat diceritakan melalui tiga tokoh utama dengan menerapkan *multiplot* dalam penulisan skenario *FRAMING*. Penciptaan skenario ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

Bagaimana struktur *multiplot* dapat diterapkan dalam penulisan skenario *FRAMING* untuk menceritakan kehilangan yang dialami oleh tiga tokoh utama,

sehingga masing-masing memiliki alur naratif yang berdiri sendiri namun tetap saling terhubung dalam satu kesatuan tematik yang utuh?

Skenario ini bertujuan untuk menghadirkan narasi kehilangan yang kompleks secara emosional dengan membagi beban cerita ke dalam tiga plot sejajar. Masing-masing tokoh akan menempuh perjalanan emosional yang berbeda namun saling berkelindan melalui titik-temu tema dan struktur, agar pengalaman kehilangan dapat tercermin dari berbagai sudut pandang yang manusiawi dan sinematik.

### **C. Tujuan dan Manfaat**

Tujuan dari penciptaan skenario *FRAMING* antara lain:

1. Menciptakan skenario film fiksi dengan menerapkan struktur *multiplot* untuk membangun tiga alur cerita yang memiliki bobot naratif setara.
2. Menciptakan skenario dengan cerita yang menggambarkan pengalaman kehilangan dari tiga perspektif berbeda dalam satu skenario.
3. Menghasilkan skenario fiksi panjang yang kompleks secara emosional dan kaya secara struktur penceritaan.

Manfaat yang diharapkan dapat terwujud dari hasil penciptaan karya skenario film fiksi ini, antara lain:

1. Menambah referensi akademik dan praktik terkait eksplorasi tema kehilangan melalui pendekatan *multiplot* dalam satu karya skenario.
2. Menjadi contoh penerapan *multiplot* untuk penulis skenario yang ingin menggali cerita kompleks secara emosional dengan tiga tokoh utama kepada masyarakat.

3. Memberikan gambaran teknis dan konseptual dalam menyusun skenario berbasis pengalaman kehilangan dengan penceritaan *multiplot*.



## **BAB II**

### **LANDASAN PENCIPTAAN**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Film Fiksi**

Dalam kajian sinema, film fiksi dipahami sebagai karya audio-visual yang dibangun melalui konstruksi naratif yang sepenuhnya dirancang oleh pembuatnya. Jenis film ini tidak bertujuan merepresentasikan realitas secara langsung, melainkan menciptakan realitas baru melalui rekaan, interpretasi, serta imajinasi kreatif. Film fiksi merupakan bentuk penceritaan yang menempatkan imajinasi sebagai dasar dalam penyusunan peristiwa, pengembangan karakter, dan pengaturan alur dramatik. Meskipun beberapa gagasan cerita dapat berangkat dari fenomena nyata, unsur tersebut umumnya mengalami transformasi sehingga menghasilkan dunia yang berdiri sendiri secara dramatik (Pratista, 2018:31).

Film fiksi bekerja dengan menciptakan *story world* atau dunia cerita yang memungkinkan penonton memasuki pengalaman naratif yang berbeda dari kehidupan sehari-hari. Pembuat film menyusun rangkaian adegan, konflik, dialog, serta perkembangan karakter yang terstruktur dalam skenario sebagai cetak biru utama proses produksi. Skenario menjadi wadah yang mengatur hubungan antar tokoh, arah konflik, serta ritme dramatik, sehingga keseluruhan unsur mampu terbangun secara koheren dan mendukung penghayatan penonton terhadap cerita.

Selain sebagai hiburan, film fiksi juga sering digunakan untuk mengeksplorasi tema-tema kompleks, mulai dari konflik personal hingga isu sosial, melalui pendekatan dramatik maupun simbolik. Kebebasan kreatif yang dimilikinya memberikan ruang luas bagi penulis dan sutradara untuk

mengembangkan gaya bercerita, atmosfer, maupun struktur naratif yang tidak terikat pada realitas objektif. Dengan demikian, film fiksi memungkinkan penonton mengalami perjalanan emosional yang intens dan menyelami makna-makna yang dihadirkan melalui imajinasi kreatif pembuatnya.

## 2. Skenario

Skenario merupakan fondasi utama dalam produksi film fiksi, berfungsi sebagai cetak biru dari keseluruhan peristiwa yang akan divisualisasikan dalam bentuk audio-visual. Skenario mencakup alur cerita, karakter, konflik, struktur dramatik, serta petunjuk teknis yang memandu sutradara, aktor, produser, dan kru produksi dalam mewujudkan visi kreatif karya film secara sistematis dan terarah.

Proses penciptaan skenario tidak hanya berfungsi sebagai pemandu teknis produksi, tetapi juga sebagai medium naratif yang menyusun gagasan ke dalam struktur dramatik yang dapat dipahami penonton. Skenario adalah bentuk tulisan yang menggambarkan cerita secara visual dan dramatik, sehingga memerlukan perhatian khusus pada elemen visual, dialog, ritme dramatik, dan penceritaan karakter. Hal tersebut diperjelas Syd Field dalam *The Foundations of Screenwriting*:

*"A screenplay is a story told with pictures, in dialogue and description, and placed within the context of dramatic structure. A screenplay is a noun, it is about a person, or persons, in a place or places, doing his or her or their thing. All screenplays execute this basic premise. The person is the character, and doing his or her thing is the action."* (Field, 2005:8)

"Skenario adalah cerita yang diceritakan dengan gambar, dalam dialog dan deskripsi, dan ditempatkan dalam konteks struktur dramatis. Skenario adalah kata benda, yang bercerita tentang seseorang, atau beberapa orang, di suatu tempat atau beberapa tempat, yang melakukan pekerjaannya. Semua skenario



menjalankan premis dasar ini. Orang tersebut adalah karakter, dan melakukan pekerjaannya adalah tindakannya." (Field, 2005:8)

Sementara itu, Robert McKee dalam *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting* (2006) menyatakan bahwa skenario bukanlah karya sastra, melainkan cetak biru untuk sebuah film (McKee, 2006:15). Dengan demikian, skenario merupakan panduan kerja yang merepresentasikan bagaimana sebuah cerita akan dihidupkan secara visual, oleh karena itu, penulisan skenario memiliki pendekatan dan teknik tersendiri yang berbeda dengan penulisan naratif pada novel atau cerpen.

Hal serupa ditegaskan oleh Linda Aronson dalam *The 21st Century Screenplay*, bahwa skenario adalah bentuk penceritaan yang bersifat dramatik, visual, dan padat. Setiap elemen di dalamnya harus memuat fungsi dramatik yang mendukung kemajuan cerita atau pengungkapan karakter. Aronson juga menyoroti pentingnya struktur dalam skenario, terutama ketika cerita menggunakan teknik *multiplot*. Ia menekankan bahwa Penulisan naskah bukan hanya soal struktur. Ini tentang menciptakan kebenaran emosional dalam kerangka struktural (Aronson, 2010:35).

Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa skenario adalah medium penceritaan visual yang dirancang berdasarkan struktur cerita. Skenario bukan sekadar naskah teknis, tetapi juga bentuk kreatif yang menyatukan unsur narasi, emosi, konflik, dan ritme dramatik dalam satu kesatuan yang siap divisualisasikan.

#### a. Format Skenario

Format skenario film memiliki sejumlah elemen baku yang berfungsi untuk menjaga keterbacaan teknis bagi seluruh departemen produksi, serta memastikan bahwa interpretasi visual dari teks dapat dioperasionalkan secara tepat dalam proses produksi film. Format baku ini menjadi standar industri agar skenario dapat terbaca bukan hanya sebagai teks naratif, tetapi sebagai panduan produksi.

##### 1) *Scene Heading*

*Scene Heading (slugline)* menampilkan informasi ruang dan waktu adegan, mencakup penanda interior/eksterior (INT./EXT.), lokasi adegan, serta waktu kejadian (DAY/NIGHT). *Scene Heading* memberikan orientasi awal bagi pembaca terhadap konteks ruang dan temporalitas adegan, serta memudahkan proses *breakdown* produksi seperti *schedule shooting* hingga *continuity* lokasi (Field, 2005: 31).

##### 2) *Action / Description*

*Action* adalah deskripsi yang menjelaskan tindakan, gerakan, objek, dan detail visual yang dapat ditangkap kamera. Penulisan *action* bersifat *present tense*, dan tidak memuat abstraksi internal yang tidak dapat divisualkan. *Action* menyatakan hal-hal yang tampak pada layar dan menjadi dasar translasi cerita ke bahasa visual film (Field, 2005: 45).

##### 3) *Character Name*

*Character Name* ditulis kapital ketika muncul pertama kali dalam *action* serta ketika digunakan sebagai *heading* dialog. Penanda ini menjaga

kejelasan identifikasi karakter dalam sistem produksi, sehingga tidak terjadi kesalahan pembacaan antar aktor maupun departemen yang terlibat dalam *breakdown* pemain (Field, 2005: 52).

#### 4) *Dialogue*

*Dialogue* adalah teks verbal yang diucapkan oleh karakter. Dialog bukan hanya percakapan, tetapi elemen dramaturgi yang mengandung informasi naratif, eksposisi, konflik, hingga ritme dramatik. Dialog menggerakkan dinamika relasi antar karakter dan mengontrol alur informasi yang diterima penonton (Field, 2005: 75).

#### 5) *Parenthetical*

*Parenthetical (wrylies)* adalah instruksi singkat yang berada di dalam tanda kurung dan ditempatkan di bawah nama karakter sebelum dialog. *Parenthetical* memberikan petunjuk perilaku kecil, nada suara, emosi, atau cara penyampaian yang mempengaruhi cara dialog diinterpretasikan. Penggunaan *parenthetical* harus minimal dan hanya digunakan jika makna tidak terwakili pada *action* (Field, 2005: 82).

#### 6) *Transition*

*Transition* adalah instruksi teknis perpindahan antar adegan seperti *CUT TO:*, *DISSOLVE TO:*, *SMASH CUT:* dan sebagainya. Transisi mengatur ritme perpindahan visual serta membantu sutradara dan editor memahami relasi antar adegan. Penggunaan transisi dianjurkan seperlunya agar struktur ritme tetap efisien dan tidak mendominasi teks skenario (Field, 2005: 96).

### 3. *Fabula* dan *Sjuzet*

Istilah *fabula* dan *sjuzet* berasal dari pemikiran kaum Rusia yang menekankan aspek bentuk dibandingkan isi. *Fabula* merujuk pada rangkaian peristiwa yang disusun secara kronologis dan berurutan, sedangkan *sjuzet* dipahami sebagai plot atau struktur naratif, yakni cara sebuah karya sastra disajikan kepada pembaca. *Fabula* berfungsi sebagai bahan dasar dalam pembentukan *sjuzet* (Nurgiyantoro, 2013:64). Dengan demikian, *fabula* dapat dipandang sebagai urutan kejadian yang masih bersifat mentah, sementara *sjuzet* merupakan hasil pengolahan dan modifikasi yang dilakukan oleh pengarang. Pada dasarnya, *sjuzet* adalah bentuk pemaknaan ulang atas fakta-fakta yang menjadi dasar *fabula* (Saleh, 2014).

### 4. *Multiplot*

Terdapat dua alternatif bentuk pengembangan cerita berdasarkan struktur plot, yaitu plot tunggal (*single plot*) dan plot bercabang (*multiplot*). Pemilihan bentuk plot ini akan memengaruhi struktur dramatik secara keseluruhan, termasuk jumlah tokoh utama, tingkat kompleksitas konflik, serta kedalaman relasi antar tokoh.

Menurut Robert McKee dalam *Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting* (2006), *multiplot* adalah bentuk penceritaan dengan lebih dari satu protagonis, di mana masing-masing protagonis memiliki jalur cerita sendiri (yang disebut sebagai *miniplot*). Jalur-jalur cerita ini berjalan secara paralel namun tetap berada dalam satu kesatuan struktur besar yang saling berhubungan secara tematik atau emosional (McKee, 2006: 49).

Struktur *multiplot* memungkinkan keterlibatan emosional penonton pada lebih dari satu karakter. Dalam model ini, konflik tidak berpusat pada satu karakter utama, melainkan tersebar ke beberapa karakter yang memiliki porsi dramatik yang setara. Hal ini menjadikan *multiplot* efektif dalam mengeksplorasi tema besar dari berbagai sudut pandang yang berbeda-beda, yang secara kolektif memperkaya makna naratif cerita.

Ada dua jenis plot yaitu plot tunggal dan plot bercabang atau *multiplot*. Jenis plot berkaitan pada jumlah plot yang ada dalam cerita. Jenis plot yang dipilih berpengaruh pada kompleksitas konflik yang akan memengaruhi variasi karakter, sebab inti sebuah drama adalah karakter yang berada dalam konflik, dan konflik ini menggerakkan plot. Plot tunggal hanya memiliki satu plot utama, dengan beberapa sub plot atau plot tambahan. Biasanya cerita lepas seperti pada film lebih banyak menggunakan plot ini, sedangkan cerita yang memiliki plot ganda memiliki lebih dari satu plot utama, dengan beberapa sub-plot dan plot tambahan. *Multiplot* ini sering digunakan pada cerita seri (bersambung), karena konsep ini dapat digunakan untuk menciptakan konflik dan plot yang bisa mencapai ratusan bahkan ribuan episode (Suban, 2009: 89-90). Sebagai contoh, dalam cerita berstruktur *multiplot*, setiap karakter utama tidak hanya memiliki peran penting, tetapi juga membangun relasi tematik yang utuh. Namun, agar cerita tetap terhubung secara dramatik, diperlukan suatu pengikat yang menyatukan jalur-jalur cerita ini. Misbach Yusa Biran menyebut bahwa:

“Cerita *multiplot* harus memiliki benang merah untuk menjaga hubungan kausalitasnya. Benang merah adalah garis imajiner yang mengikat semua tokoh dalam skenario ini. Benang merah ini berfungsi sebagai penghubung antara konflik tokoh untuk saling

berkesinambungan.” Biran (2006:116)

Benang merah tersebut bisa berupa tema besar, lokasi, peristiwa tertentu, atau bahkan elemen simbolik yang terus muncul. Kehadiran benang merah ini menjaga kohesi dan integrasi cerita, sehingga meskipun plot berjalan secara bergantian atau paralel, penonton tetap merasakan kesinambungan yang utuh. Dalam praktiknya, *multiplot* memiliki dua bentuk utama yang sering digunakan dalam penulisan dan produksi film, yaitu *hyperlink cinema* dan omnibus. (Pratista, 2017: 89–90):

*Hyperlink Cinema* adalah struktur *multiplot* di mana beberapa alur cerita disajikan secara simultan atau bergantian, dengan koneksi naratif yang saling terkait. Plot-plot dalam model ini biasanya dihubungkan oleh tema yang sama, lokasi yang beririsan, atau peristiwa pemicu bersama. Contoh film yang menerapkan bentuk ini antara lain *Babel* (2006), *Traffic* (2000), *Cloud Atlas* (2012), *Contagion* (2011), dan *The Big Short* (2015).

Omnibus atau kompilasi adalah bentuk film yang terdiri dari beberapa cerita pendek terpisah, yang disatukan dalam satu film antologi. Setiap cerita berdiri sendiri dan tidak saling berhubungan secara naratif, namun biasanya memiliki kesamaan tema atau lokasi. Contoh film yang menggunakan bentuk ini adalah *Paris, Je t'aime* (2006), yang terdiri dari 18 segmen pendek oleh sineas berbeda, dan *Wild Tales* (2014), yang berisi enam kisah bertema balas dendam, digarap oleh satu sineas. (Pratista, 2017: 89-90).

Skenario yang ditulis dalam karya penciptaan ini menggunakan pendekatan *hyperlink cinema*, di mana setiap karakter utama memiliki plot cerita yang berbeda,

namun tetap terhubung melalui benang merah tematik berupa peristiwa kehilangan. Meskipun karakter-karakter tersebut tidak memiliki hubungan langsung satu sama lain, masing-masing kisah menghadirkan resonansi emosional yang saling memperkuat dan menghadirkan makna secara kolektif. Pendekatan ini diharapkan dapat menggambarkan kompleksitas kehilangan melalui struktur naratif yang seimbang, saling memengaruhi, dan tetap utuh sebagai satu kesatuan dramatik.

## 5. Karakter

Karakter merupakan elemen fundamental dalam penceritaan film. Ia menjadi pendorong utama perkembangan cerita dan penentu arah konflik serta resolusinya. Karakter tidak hanya sekadar tokoh dalam cerita, melainkan representasi kepribadian yang utuh, yang terdiri dari sikap, perilaku, motivasi, serta latar belakang sosial dan psikologis yang kompleks.

Secara umum, karakter merujuk pada nilai-nilai dasar yang membentuk kepribadian seseorang. Nilai ini mencakup serangkaian aspek seperti sikap, keyakinan, motivasi, kebiasaan, dan keterampilan yang dibentuk oleh pengaruh lingkungan, pengalaman hidup, serta faktor biologis. Bahkan pada dua individu yang memiliki latar belakang lahir yang serupa atau identik, karakter tetap akan berkembang secara unik seiring perbedaan pengalaman hidup yang mereka alami.

*The Art of Dramatic Writing* memperkenalkan pendekatan tiga dimensi karakter (*3D Character*) yang secara komprehensif menguraikan karakter dari tiga sudut pandang utama: fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Ketiga dimensi ini digunakan untuk membangun tokoh yang utuh, hidup, dan memiliki kedalaman emosional dalam cerita (Lajos Egri, 2004: 31).

Tabel 2.1 3D Karakter (Sumber: Egri, 2004: 31)

3D KARAKTER
<p><b>FISIOLOGI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis Kelamin</li> <li>2. Umur</li> <li>3. Berat dan tinggi badan</li> <li>4. Warna/bentuk rambut, kulit, mata</li> <li>5. Postur Tubuh</li> <li>6. Penampilan : <i>Good looking</i>, kelebihan/kekurangan berat badan, bersih, rapi, berantakan</li> <li>7. Bentuk kepala, wajah, anggota tubuh yang lain</li> <li>8. Kelainan: cacat, tanda lahir, penyakit</li> <li>9. Bentuk fisik yang berkaitan dengan keturunan</li> </ol>
<p><b>PSIKOLOGI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kehidupan seksual, standar moral</li> <li>2. Keinginan, ambisi pribadi</li> <li>3. Frustrasi, kekecewaan</li> <li>4. Temperamen : pesimis, pemarah, <i>easy going</i></li> <li>5. Sikap hidup : pasrah, gampang menyerah, militan/ tangguh berjuang</li> <li>6. Kecakapan : bakat, kemampuan bahasa</li> <li>7. Kualitas : khayalan, pendapat/putusan, selera, sikap tenang</li> <li>8. IQ</li> </ol>
<p><b>SOSIOLOGI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas Ekonomi : rendah, menengah, atas</li> <li>2. Pekerjaan : tipe pekerjaan, jam kerja, penghasilan, kondisi kerja, sikap dalam bekerja, kecocokan dalam pekerjaan</li> <li>3. Pendidikan : pendidikan yang ditempuh, macam sekolah, nilai/prestasi, bidang studi favorit, bidang studi yang tidak disukai, bakat/keterampilan.</li> <li>4. Kehidupan pribadi: kehidupan orang tua, penghasilan keluarga, yatim piatu, orang tua cerai/tidak, kebiasaan orang tua, cara orang tua mendidik, sifat buruk orang tua, status perkawinan tokoh</li> </ol>



5. Agama
6. Suku, kebangsaan
7. Tempat di masyarakat: pemimpin di antara teman, klub olahraga
8. Keberpihakan politik
9. Hobi, hiburan : buku, koran, majalah yang dibaca

Pendekatan ini menjadi sangat penting terutama dalam penulisan skenario berbasis *multiplot*, karena memungkinkan penulis untuk menciptakan lebih dari satu karakter utama dengan latar belakang dan kedalaman psikologis yang berbeda namun sama-sama kuat. Melalui analisis *3D character*, penulis skenario dapat membangun tokoh yang tidak hanya berfungsi sebagai pelaku cerita, tetapi juga sebagai subjek yang mengalami transformasi, membentuk konflik, dan merepresentasikan tema utama cerita, seperti tema kehilangan dalam karya ini.

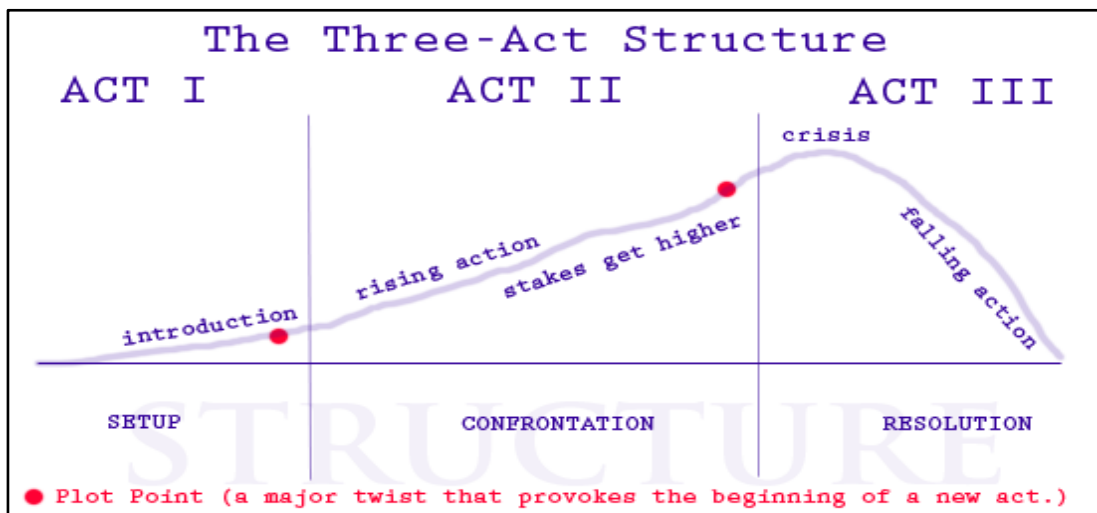
Ketiga dimensi karakter tersebut digunakan penulis untuk menggambarkan latar belakang sosial, pengalaman hidup, hingga kondisi psikologis seorang tokoh dalam merespons konflik, terutama konflik emosional yang berkaitan dengan kehilangan. Karakter yang kompleks dan memiliki motivasi yang jelas akan memudahkan penonton untuk berempati dan memahami pilihan-pilihan yang diambil oleh tokoh sepanjang cerita.

#### 6. Struktur Tiga Babak

Struktur cerita merupakan kerangka dasar yang menentukan arah dan kesinambungan narasi dari awal hingga akhir. Dalam penulisan skenario, struktur cerita berperan sebagai fondasi untuk menyusun peristiwa secara logis dan dramatik. Salah satu model struktur yang paling umum dan banyak digunakan

dalam penulisan skenario adalah Struktur Tiga Babak (*Three Act Structure*), sebagaimana diperkenalkan oleh Syd Field dalam *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (2005).

Menurut Field, struktur cerita terbagi menjadi tiga bagian utama yang disebut Babak I (*Set-Up*), Babak II (*Confrontation*), dan Babak III (*Resolution*). Ketiga babak ini membentuk paradigma dasar dari perkembangan cerita yang utuh dan koheren:



Gambar 2.1 Grafik Struktur Tiga Babak  
(Sumber: Field, 2005:90)

a. Babak I – *Set-Up*

Bagian ini berfungsi untuk mengenalkan dunia cerita, tokoh utama, serta latar belakang yang relevan. Di dalam babak ini pula diperkenalkan konflik awal yang akan menggerakkan cerita ke tahap berikutnya. Biasanya ditutup dengan *Plot Point* Pertama yang menjadi titik balik menuju Babak II.

b. Babak II – *Confrontation*

Pada babak ini konflik berkembang dan tantangan utama bagi tokoh diperbesar. Tokoh utama mengalami hambatan, krisis, serta perubahan situasi yang memuncak menuju klimaks. Babak ini biasanya ditandai oleh *Midpoint* (titik tengah) yang menjadi momen penting perubahan arah atau kesadaran tokoh, dan diakhiri dengan *Plot Point* Kedua yang mendorong cerita menuju resolusi.

c. Babak III – *Resolution*

Babak penutup di mana konflik utama diselesaikan, baik secara tuntas maupun terbuka. Di bagian ini juga biasanya terjadi transformasi tokoh, di mana tokoh utama mengalami perubahan sebagai hasil dari seluruh rangkaian konflik yang telah dilalui. Babak I adalah persiapan. Babak II adalah konfrontasi. Babak III adalah penyelesaian (Field, 2005: 90).

Model tiga babak ini membantu penulis skenario menjaga ritme dan proporsi cerita, serta membentuk alur dramatik yang berkesinambungan. Dalam konteks skenario *multiplot* seperti dalam karya ini, struktur tiga babak tetap digunakan sebagai kerangka besar, namun masing-masing sub-plot atau tokoh juga dapat memiliki struktur dramatik tersendiri yang mengikuti prinsip serupa.

Struktur ini juga sangat berguna dalam menjaga kesinambungan emosi dan konflik dalam cerita yang melibatkan banyak tokoh. Meskipun alur cerita bercabang, dengan struktur tiga babak yang jelas, narasi tetap bisa diarahkan secara utuh, dinamis, dan menyentuh secara emosional.

## 7. Tokoh Utama

Tokoh utama merupakan elemen sentral dalam narasi fiksi, baik dalam bentuk novel, cerpen, drama, maupun film. Ia menjadi pusat perhatian dalam cerita, tempat di mana konflik berkembang. Tokoh utama biasanya mengalami perjalanan emosional dan psikologis yang signifikan, dan berperan sebagai penggerak utama dalam alur cerita.

Tokoh utama adalah karakter yang paling banyak diceritakan dalam cerita, baik sebagai pelaku kejadian maupun sebagai objek utama dari peristiwa-peristiwa. Tokoh utama biasanya disebut juga sebagai protagonis, meskipun dalam beberapa narasi modern, posisi ini dapat diisi oleh antihero atau karakter yang tidak sepenuhnya ideal secara moral (Nurgiyantoro, 2018:176).

Beberapa karakteristik utama dan tokoh utama dikemukakan (Abrams, 1999:33) antara lain sebagai berikut:

- a. Dominasi dalam alur cerita: Tokoh utama memegang peran dominan dalam peristiwa yang membentuk struktur cerita.
- b. Kompleksitas karakter: Tokoh utama biasanya digambarkan dengan sifat yang kompleks dan multidimensi.
- c. Perubahan atau perkembangan karakter: Tokoh utama umumnya mengalami perubahan signifikan dalam kepribadian atau pandangan hidup.
- d. Relasi dengan tokoh lain: Tokoh utama memiliki hubungan erat dengan karakter lain yang mendukung pembangunan konflik dan resolusi cerita.

Lebih lanjut, (Burroway, 2011:89) mengklasifikasikan tokoh utama berdasarkan sifat dan fungsinya menjadi beberapa tipe:

- a. Protagonis: Karakter pusat yang memiliki tujuan dan menghadapi hambatan dalam mencapainya.
- b. Antihero: Karakter utama yang tidak memiliki sifat kepahlawanan konvensional, namun tetap menjadi titik berat narasi.
- c. Deuteragonis: Tokoh kedua yang mendampingi protagonis dan berperan penting dalam dinamika cerita.
- d. Foil: Karakter yang berfungsi untuk menonjolkan sifat tokoh utama melalui kontras kepribadian atau sikap.

Skenario *multiplot* yang ditulis dalam karya ini menunjukkan keberadaan lebih dari satu tokoh utama yang memperkaya eksplorasi tema besar, yakni kehilangan. Masing-masing tokoh utama memiliki latar belakang, konflik, dan respon emosional yang berbeda terhadap kehilangan, sehingga menuntut pembangunan karakter yang kuat, berlapis, dan seimbang secara dramatik.

#### 8. *Setting*

*Setting* adalah lingkungan dramatik yang menjadi tempat berlangsungnya peristiwa dalam film, yang meliputi ruang, waktu, serta peristiwa. *Setting* tidak hanya menginformasikan lokasi fisik, tetapi juga membentuk makna dramatik dan pengalaman visual yang menentukan bagaimana cerita dipahami oleh penonton. *Setting* menjadi wadah bagi konflik, emosi, dan tindakan naratif untuk terjadi, sehingga ruang bukan hanya tempat, tetapi bagian yang berfungsi membentuk konstruksi dramatik film (Pratista, 2008: 77).

a. Tempat

*Setting* tempat merupakan ruang konkret atau lokasi visual yang menjadi tempat berlangsungnya adegan. Penentuan tempat memengaruhi atmosfer ruang, sudut pandang visual, hingga simbolisasi yang menyertai adegan tersebut dalam film. Tempat menentukan realitas visual yang akan dicitrakan kamera dan menjadi dasar *blocking* ruang dalam produksi.

b. Waktu

*Setting* waktu merujuk pada periode atau penanda temporal yang menjelaskan kapan peristiwa terjadi. Penanda waktu dapat berupa era historis (tahun tertentu), musim, hari, jam tertentu dalam naratif.. Waktu membantu menjaga konsistensi kontinuitas, logika sebab-akibat, dan perkembangan alur cerita di dalam skenario.

c. Peristiwa

*Setting* peristiwa adalah situasi atau insiden dramatik tertentu yang menjadi konteks kejadian sebuah adegan. Peristiwa bukan sekadar “apa yang terjadi”, tetapi kondisi dramaturgi yang melatari tindakan dalam adegan tersebut. *Setting* peristiwa memberikan tujuan adegan, fungsi dramatik, serta arah perkembangan emosi karakter dalam skenario. Dengan demikian, peristiwa menjadi dasar penggerak naratif serta pembentuk tensi dramatik secara langsung.

9. Proses Pembuatan Skenario

Skenario tidak tercipta begitu saja; beberapa proses perlu dilalui agar naskah dapat terarah secara dramatis dan struktural. Tahapan-tahapan dalam pembuatan

skenario meliputi: menemukan ide, riset dan observasi, pengembangan karakter dan *setting*, penulisan premis dan sinopsis, penyusunan *treatment*, penulisan skenario lengkap, serta revisi untuk menyempurnakan naskah. Urutan ini tidak selalu linear, karena penulis sering kembali ke langkah sebelumnya untuk menyempurnakan ide dan struktur cerita. Menurut Syd Field, setiap skenario harus dibangun di atas struktur yang kuat, sehingga cerita dapat berjalan logis, dramatis, dan mampu memunculkan keterlibatan emosional penonton. Dalam *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*, Field menegaskan bahwa premis dan struktur merupakan fondasi dari sebuah skenario. Skenario digambarkan sebagai cerita yang “diceritakan melalui gambar, dialog, dan deskripsi, ditempatkan dalam konteks struktur dramatik” (Field, 2005: 15–20).

Premis merupakan inti dari skenario—tema sentral yang menggerakkan plot dan karakter utama. Premis membantu penulis mengidentifikasi konflik dasar serta tujuan dramatik cerita sejak awal, dan biasanya dibangun pada bab pertama ketika menetapkan *set-up* cerita (Field, 2005: 106–115).

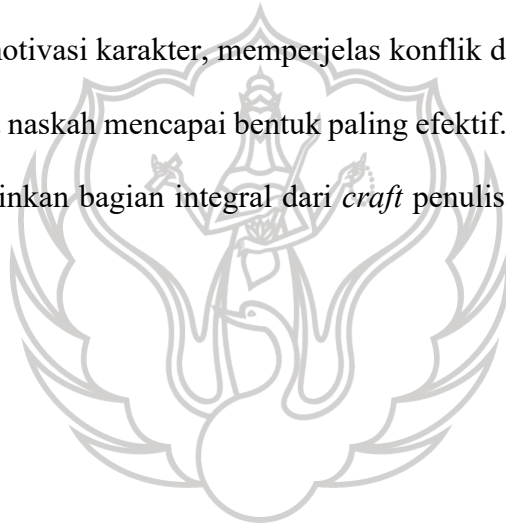
Pengembangan karakter menjadi aspek krusial dalam skenario. Bagian *The Creation of Character dan Building a Character* menekankan bahwa karakter adalah “*heart, soul, and nervous system*” dari sebuah cerita—inti konflik dan perkembangan naratif. Karakter harus memiliki motivasi, kebutuhan dramatik, dan konflik internal yang kuat agar cerita terasa bermakna (Field, 2005: 43–60).

*Treatment* dan sinopsis berfungsi sebagai peta naratif rinci sebelum penulisan skenario penuh. *Treatment* mencakup urutan adegan, perkembangan karakter, dan ritme cerita, sehingga menjadi panduan utama bagi penulis dalam

menulis naskah lengkap (Field, 2005: 199–214).

Penulisan skenario sendiri meliputi teknik menulis adegan, dialog, deskripsi visual, serta ritme naratif yang menjaga konsistensi *tone* dan gaya. *Bagian Writing the Screenplay* menekankan bahwa penulisan skenario adalah proses kreatif yang menggabungkan semua elemen struktural menjadi format yang siap diproduksi (Field, 2005: 238–256).

Akhirnya, *rewriting* dan revisi menjadi tahap penting. Field menegaskan bahwa penulisan skenario adalah proses berulang, di mana *rewriting* digunakan untuk memperkuat motivasi karakter, memperjelas konflik dramatis, dan memoles struktur cerita hingga naskah mencapai bentuk paling efektif. Revisi bukan sekadar koreksi format, melainkan bagian integral dari *craft* penulisan (Field, 2005: 289–304).





## B. Tinjauan Karya

### 1. Babel



Gambar 2.2 Poster Babel

Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Babel>

**Produser:** Steve Golin, Alejandro González Iñárritu, Jon Kilik

**Sutradara:** Alejandro González Iñárritu

**Penulis:** Guillermo Arriaga

**Tahun:** 2006

**Sinopsis:**

*Babel* adalah film drama yang terdiri dari empat cerita yang saling terkait di tiga benua berbeda: Maroko, Amerika, Meksiko, dan Jepang. Film ini

menggambarkan bagaimana sebuah insiden tunggal, tembakan peluru dari dua anak laki-laki gembala di gurun Maroko, menimbulkan efek domino global yang mempengaruhi kehidupan banyak orang yang tidak saling mengenal.

Di Maroko, sebuah keluarga Amerika, Richard dan Susan, sedang berlibur untuk memulihkan pernikahan mereka, namun Susan tertembak secara tidak sengaja saat berada dalam bus wisata. Sementara mereka berjuang mencari pertolongan di desa terpencil, dua anak gembala lokal menghadapi konsekuensi tragis dari tembakan yang mereka lakukan.

Di Amerika dan Meksiko, pengasuh anak-anak Richard dan Susan, Amelia, harus membawa kedua anak asuhnya ke pernikahan putranya di Meksiko karena orang tua mereka belum pulang. Perjalanan itu berujung pada bencana saat mereka terjebak di perbatasan tanpa izin sah. Sementara itu, di Jepang, seorang gadis remaja tuna rungu bernama Chieko hidup dalam kesepian setelah kematian ibunya. Ia bergumul dengan identitas, seksualitas, dan rasa kehilangan, hingga akhirnya terseret ke dalam penyelidikan polisi terkait senapan ayahnya, senapan yang ternyata menjadi asal peluru di Maroko.

*Babel* menjadi referensi utama dalam membangun struktur *multiplot* secara simultan. Salah satu hal yang paling berpengaruh adalah pendekatan *hyperlink cinema*, di mana cerita disusun satu persatu dengan intensitas emosi yang naik-turun, bukan berdasarkan kronologi waktu. Teknik ini menciptakan transisi yang organik di antara alur-alur yang berbeda, tetapi tetap memberikan resonansi emosional yang kuat.

*Babel* juga menjadi rujukan penting dalam menggambarkan keterasingan personal secara visual, penggunaan gambar statis panjang, momen hening, serta atmosfer ruang yang mencerminkan kondisi batin tokoh. Dalam *FRAMING*, hal ini diadopsi untuk menegaskan kehampaan dan kehilangan yang dirasakan oleh masing-masing karakter.

*Babel* menjadi rujukan untuk struktur penulisan yang membagi setiap tokoh dengan porsi naratif yang seimbang, menyelami konflik personal melalui ritme yang tidak linier namun tetap menyatu secara emosional. Teknik penggabungan momen baik secara simbolis maupun kronologis menjadi fondasi penting dalam merangkai skenario ini. Selain itu, *Babel* juga menawarkan inspirasi dalam pemanfaatan lokasi, atmosfer, dan bahasa visual untuk memperkuat karakterisasi dan kondisi psikologis para tokoh. Hal ini juga akan diterapkan dalam *FRAMING*, untuk membedakan serta menegaskan warna emosi dari tiap kisah kehilangan yang dialami masing-masing karakter.

Kekhasan dari *FRAMING* dibandingkan *Babel* adalah skenario ini tidak menggunakan bentang geografi global, melainkan menyatukan tokoh-tokoh dalam satu ruang waktu dan konteks sosial yang lebih intim dan personal, selain itu alur dalam *FRAMING* tidak terhubung oleh satu objek fisik seperti senapan, tetapi oleh tema emosional kolektif: kehilangan, yang diurai dalam tiga bentuk berbeda sesuai teori lima jenis kehilangan.

## 2. Skenario The Hours



Gambar 2.3 Poster *The Hours*

Sumber: [https://id.wikipedia.org/wiki/The\\_Hours](https://id.wikipedia.org/wiki/The_Hours)

**Produser:** Scott Rudin, Robert Fox

**Sutradara:** Stephen Daldry

**Penulis:** David Hare (diadaptasi dari novel karya Michael Cunningham)

**Tahun:** 2002

**Sinopsis:**

Film ini mengikuti kehidupan tiga perempuan dari tiga era yang berbeda, yang masing-masing berhubungan dengan novel *Mrs. Dalloway*. Virginia Woolf menulis novel tersebut di Inggris tahun 1920-an, Laura Brown membacanya di

Amerika tahun 1950-an saat mengandung anak keduanya, dan Clarissa Vaughan menghidupkan kembali karakter dalam novel tersebut di era modern saat merawat sahabatnya yang sakit HIV. Ketiganya menghadapi berbagai bentuk kehilangan identitas, kebebasan, dan orang tercinta yang berdampak dalam pilihan hidup mereka. Meskipun mereka tidak saling mengenal secara literal, benang merah berupa tema eksistensial dan relasi terhadap kematian membuat cerita mereka saling mencerminkan satu sama lain.

*The Hours* menjadi referensi penting dalam memperlakukan kehilangan sebagai narasi yang dalam dan eksistensial. Film ini menyajikan struktur *multiplot* yang elegan dan konsisten secara ritme emosional. Setiap tokoh diberikan ruang yang sama besar untuk berkembang secara psikologis dan menghadapi konflik batin mereka masing-masing.

*FRAMING* mengambil pendekatan serupa dengan menempatkan tiga tokoh utama secara seimbang, dengan masing-masing kehilangan mereka yang berbeda-beda. Tokoh Arta, Yura, dan Zuina mengalami konflik internal dan eksternal yang diangkat melalui adegan-adegan reflektif, simbolis, dan emosional.

Perbedaan terletak pada pendekatan waktu. Jika *The Hours* menggunakan lintas waktu historis, *FRAMING* menyatukan seluruh plot dalam konteks waktu kontemporer, namun keduanya sama-sama mengutamakan pendalaman emosi karakter yang kompleks dan reflektif, serta mengandalkan kekuatan visual dan dialog internal untuk menyampaikan pergolakan batin.

Selain merujuk pada cerita, *The Hours* menjadi referensi untuk penulisan skenario *multiplot*. Ada beberapa teknis yang digunakan sebagai panduan,

diantaranya, penulisan *heading scene* untuk menunjukkan lokasi *interior* dan *exterior* dalam waktu yang sama.

3	EXT./INT. MONK'S HOUSE - DAY	3
LEONARD WOOLF is coming in from the garden on the other side of the house. At this point, he is 61. He has muddy corduroys and a pullover, the very picture of the aging intellectual -- austere, ascetic with a fine forehead and glasses. He comes distractedly into a small hallway at the back of the house and starts taking off his Wellington boots, unaware of anything wrong.		

Gambar 2.3.1 Potongan Skenario The Hours

Sumber: <https://www.scriptslug.com/script/the-hours-2002>

Teknis selanjutnya adalah teknis penulisan montase untuk beberapa karakter sekaligus, pada skenario *The Hours*, beberapa adegan dari tiga karakter dijelaskan dalam satu *heading scene*, seperti berikut:

11	INT. MONTAGE - ALL OF THE ABOVE - ALL DAWN	11
2001, 1951 and 1923. In MONTAGE, DAN BROWN stands in the bedroom in front of the mirror, tying his tie. CLARISSA throws back the sheet from the bed and gets up. She comes into the small bathroom in her white night gown, ties her hair back behind her head. LAURA, awake now, reaches for a book which is lying at the side of her bed. As her hand reaches for it, the title is clearly seen: Mrs. Dalloway. VIRGINIA sits alone in her bedroom in her dressing-gown, looking at herself in the mirror, then lifts her fingers to adjust her hair. Water pours onto CLARISSA'S face in the shower as she reaches her naked arm out in front of her to grope for the tap, invisible in steam. DAN sets out the breakfast things at the kitchen table for three people, then goes and spoons Nescafe for himself into a mug. He pours on hot water. CLARISSA, in a robe, goes to fill her percolator from a kitchen sink which is full of live crabs, in water. VIRGINIA completes dressing, checks herself neatly in the mirror, walks down the corridor and stands for a moment at the top of the stairs, readying herself. CLARISSA comes into her living room, stands in the middle with her remote control and adjusts the lighting, then turns ON a CLASSICAL RADIO STATION. LAURA arranges the pillows to enjoy a luxurious few moments of reading. She turns to listen for the sound of her husband in the kitchen.		



In succession, the three women, suspended: VIRGINIA, pausing, CLARISSA looking around satisfied with the environment she has created, LAURA listening. Then one thing disturbs CLARISSA: a bunch of sorry-looking dead flowers in the corner of the room. She shakes her head in irritation. DAN brings his roses from the sink and puts the vase on the kitchen table. As he does so, another vase is put down by a MAID'S hands, this time with a bunch of blue cornflowers. As it goes down, echoing the identical motion from 28 years later, the CREDITS END.

Gambar 2.3.2 Potongan Skenario The Hours  
Sumber: <https://www.scriptslug.com/script/the-hours-2002>

Skenario *The Hours* menggunakan keterangan *superimpose text* untuk menjelaskan keterangan waktu kepada penonton, hal ini menjadi acuan penulisan skenario *FRAMING*, namun bukan dalam konteks waktu melainkan tokoh yang sedang menjadi pusat cerita.

7 EXT./INT. THE BROWNS' HOUSE (LOS ANGELES) - DAWN 7  
CREDIT SEQUENCE. Now a delivery truck moves down a suburban street.  
SUPERIMPOSE: LOS ANGELES. 1951.  
The CREDITS BEGIN. It is only just past dawn as the truck passes a car coming from the opposite direction. The car approaches a one-level, small detached house, which sits, secure, confident, a family image of post-war America. The car draws up in the drive, and from it gets out DAN BROWN, a sturdy, handsome American, just turning 30. He wears suit trousers and a white open-neck shirt, and he is carrying a bunch of white roses. He lets himself in through the front door, and moves, roses in hand, along past the sitting room with its pastel shades and low, sparse furniture into the kitchen. As he reaches for a vase, he looks towards the door of a nearly-darkened bedroom which is open at the back of the house. A few rays of light from the window help to pick out shapes. In the bedroom LAURA BROWN, a few years older than DAN, is lying asleep in the bed. She is small, angular and fragile. She turns a moment in her sleep.

Gambar 2.3.3 Potongan Skenario The Hours  
Sumber: <https://www.scriptslug.com/script/the-hours-2002>

### 3. Monster



Gambar 2.4 Poster Monster

Sumber: <https://image.tmdb.org/t/p/original>

**Produser:** Genki Kawamura

**Sutradara:** Hirokazu Kore-eda

**Penulis:** Yuji Sakamoto

**Tahun:** 2023

**Sinopsis:**

*Monster* menyajikan cerita dari tiga sudut pandang berbeda: seorang ibu yang mencurigai gurunya telah melakukan kekerasan terhadap anaknya, sang guru yang merasa menjadi korban tuduhan tak berdasar, dan akhirnya dari sudut pandang



sang anak yang menyimpan rahasia tentang relasi kompleksnya dengan temannya. Film ini adalah eksplorasi tentang bagaimana kebenaran bisa terlihat berbeda tergantung dari siapa yang melihatnya. Temanya berpusat pada prasangka, trauma, dan kehilangan hubungan.

*Monster* menjadi referensi penting dalam membangun struktur penceritaan berganti perspektif, di mana satu konflik dilihat dari banyak sisi. Konsep ini menginspirasi teknik penceritaan *FRAMING*, khususnya dalam bagaimana masing-masing tokoh memiliki ruang yang setara untuk mengekspresikan kehilangan mereka. Hirokazu Kore-eda dengan lembut membedah emosi dan situasi, serta menggunakan sinematografi naturalis dan pendekatan visual yang tenang untuk menyampaikan tekanan emosional tokoh-tokohnya.

Skenario *FRAMING* menerapkan pendekatan emosional dan visual dalam menyampaikan respons emosional Yura, Zuina dan Arta secara subtil dan tidak teatrikal. Keunggulan *FRAMING* adalah *multiplot* yang disajikan bukan hanya dari sudut pandang yang berbeda, tapi juga konflik jenis kehilangan yang berbeda, yaitu kehilangan diri, kehilangan orang terdekat, dan kehilangan posisi sosial.

#### 4. A Man Called Otto



Gambar 2.5 Poster *A Man Called Otto*

Sumber: <https://suarausu.or.id/memahami-arti-kehidupan-lewat-film-a-man-called-otto/>

**Produser:** Fredrik Wikström Nicastro, Rita Wilson, Tom Hanks

**Sutradara:** Marc Forster

**Penulis:** David Magee

**Tahun:** 2022

**Sinopsis:**

Otto Anderson adalah seorang duda paruh baya yang tinggal di lingkungan pinggiran kota dengan rutinitas yang disiplin dan sifat yang kaku. Setelah kehilangan istrinya yang sangat ia cintai, Otto merasa hidupnya tak lagi memiliki

tujuan. Ia menjadi sinis, kesepian, dan mulai merencanakan untuk mengakhiri hidupnya, namun rencananya berulang kali terganggu oleh kehadiran tetangga baru, yakni Marisol, seorang perempuan Meksiko-Amerika yang ceria, spontan, dan penuh semangat, bersama keluarganya yang riuh. Perlahan-lahan, interaksi Otto dengan Marisol dan orang-orang di sekitarnya menghidupkan kembali sisi lembut dan rasa kemanusiaannya yang terkubur dalam duka.

Melalui kilas balik, penonton diajak menyaksikan cinta mendalam Otto pada istrinya, Sonya, serta bagaimana kehilangan itu membentuk sikap dan penderitaan batinnya. Seiring waktu, Otto mulai membuka hati, membantu orang lain, dan menemukan kembali makna hidup melalui hubungan dan kasih sayang yang tumbuh tanpa ia sadari. Film ini selaras dengan perjalanan Yura, seorang perempuan yang berniat bunuh diri setelah kehilangan keluarganya. Seperti Otto, Yura juga menemukan secercah harapan dari hal-hal sederhana yang tidak terduga.

*A Man Called Otto* memperlihatkan bahwa kehilangan bisa mengarah pada kehampaan total, namun sentuhan sosial dan kenangan bisa membangkitkan kembali semangat hidup. Dari sisi struktur naratif dan *mood*, film ini banyak bermain di antara kegetiran dan kelembutan, sebuah pendekatan yang cocok untuk merepresentasikan emosi Yura secara manusiawi tanpa eksploitasi.