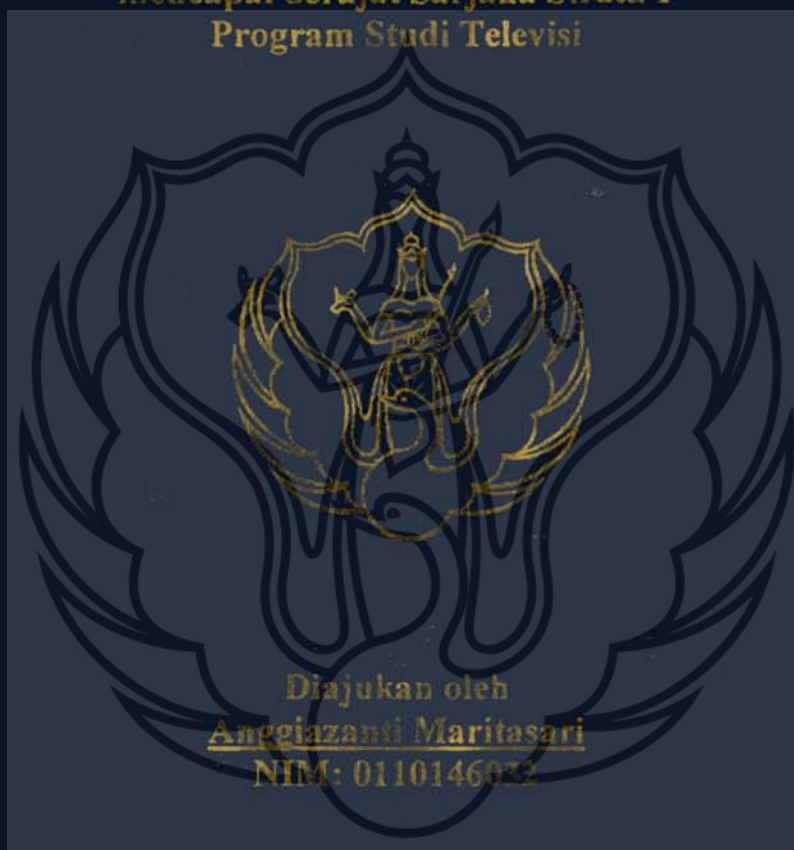


**PENGOLAHAN *SURPRISE*
PEMUNCULAN TOKOH KUNCI
DALAM PENCIPTAAN NASKAH
“SELAMAT PAGI JINGGA”**

KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi



Diajukan oleh
Anggiazanti Maritasari
NIM: 0110146032

Kepada

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2006

**PENGOLAHAN *SURPRISE*
PEMUNCULAN TOKOH KUNCI
DALAM PENCIPTAAN NASKAH
“SELAMAT PAGI JINGGA”**

KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi



Diajukan oleh
Anggiazanti Maritasari
NIM: 0110146032

Kepada



**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2006

**PENGOLAHAN *SURPRISE*
PEMUNCULAN TOKOH KUNCI
DALAM PENCIPTAAN NASKAH
“SELAMAT PAGI JINGGA”**

KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi



Diajukan oleh
Anggiazanti Maritasari
NIM: 0110146032

Kepada

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2006

i

**PENGOLAHAN *SURPRISE*
PEMUNCULAN TOKOH KUNCI
DALAM PENCIPTAAN NASKAH
“SELAMAT PAGI JINGGA”**

Telah diperiksa dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Untuk diajukan kepada Tim Penguji Jurusan Televisi

Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dalam ujian pendadaran pada tanggal 15 Agustus 2006

Pembimbing I



Lucia Ratnaningdyah S., SIP
NIP. 132 206 154

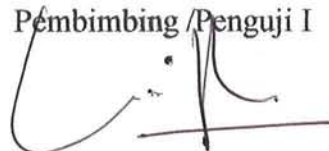
Pembimbing II



Dyah Arum Retnowati, S.Sn
NIP. 132 206 677

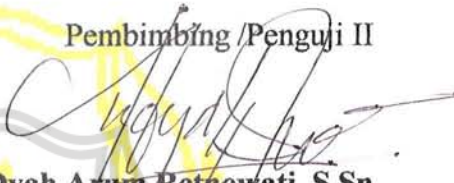
Tugas Akhir ini diterima dan disahkan oleh Tim Penguji
Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Pada tanggal 2006

Pembimbing /Penguji I



Lucia Ratnaningdyah S., SIP
NIP. 132 206 154

Pembimbing /Penguji II



Dyah Arum Retnowati, S.Sn
NIP. 132 206 677

Cognate



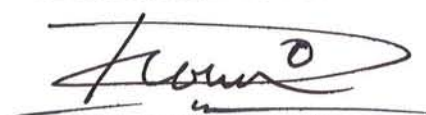
Endang Mulyaningsih, SIP
NIP. 132 206 548

Ketua Program Studi Televisi



Lilik Kustanto, S.Sn
NIP. 132 277 712

Ketua Jurusan Televisi



Roni Edison, S.Sn
NIP. 132 206 678

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D
NIP. 130 936 793

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir (TA) sebagai syarat dalam mencapai gelar S-I di Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia dengan baik. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu pada saat menyelesaikan Tugas Akhir sehingga dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Terima kasih yang sedalam dalamnya kepada :

1. Allah SWT. Terima kasih untuk keajaiban-keajaiban, jawaban dari doa-doaku dan ini tinggal selangkah lagi
2. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D., Dekan Fakultas Seni Media Rekam
3. Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum., PUDEK I FSMR.
4. Roni Edison, S.Sn, Kepala Jurusan Televisi
5. Lucia Ratnaningdyah, SIP sebagai dosen pembimbing I
6. Dyah Arum, S.Sn sebagai dosen pembimbing II
7. Civitas Akademik Fotografi dan Televisi
8. Alm. Drs. Saptoto. Sumber inspirasi dan kekaguman yang tak pernah berubah. Akhirnya ini tinggal selangkah lagi
9. Evan Lareserana. Terima kasih untuk selalu ada, menghiburku, menjagaku dan melindungi. Terima kasih dan jangan pernah hilang.
10. Keluarga yang selalu mendukung melalui doa-doanya. Bapak, ibu dan adikku Prita, terima kasih karena selalu berhasil mematahkan semangatku. Terima kasih eyang Saptoto putri, eyang Supardi kakung dan putri untuk doanya yang mujarab dan kasih sayang yang selalu bertambah setiap hari. Mbak luluk dan mas koko, tante Niken, dik Niko dan dik Novi, mbak Emi sekeluarga, mbak Hesti sekeluarga dan semua keluarga besar Jogja dan Makasar
11. Om Herry. Terima kasih untuk sms-sms yang selalu mendukung
12. Sahabatku. Angga, Rina, Ayun, dan Ida, dari kalian aku menjadi tahu apa arti sahabat

13. Dian Hatri, Hanif Zuhana dan Cicik S.Sn, terima kasih untuk semua.
14. Alm. Eko “tari”. Kita memang tidak pernah tahu apa yang menjadi kehendak-Nya, istirahatlah dengan tenang
15. Ike, Yusron dan crew “ Selamat Pagi Jingga ” terima kasih telah mau berbagi pengalaman
16. Adek-adek SMU dan Jogja Bird Walk, terima kasih untuk data dan waktunya
17. Teman-teman angkatan 2001 fotografi dan televisi, selamat berjuang.
18. Motor Kirana AB 4922 BT. Terima kasih selalu setia mengantarkan kemana saja.

Akhirnya terima kasih untuk semua pihak dan maaf bila tidak dapat disebutkan satu-satu. Harapan terbesar adalah semoga laporan Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat untuk semuanya.

Yogyakarta, 23 Agustus 2006

Anggiazanti Maritasari

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman pengesahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi.....	iv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN.....	1
B. IDE PENCIPTAAN.....	7
C. TUJUAN PENCIPTAAN.....	8
D. TINJAUAN KARYA.....	9
E. KERANGKA TEORI.....	11
F. KERANGKA KONSEP.....	16
G. METODE PENCIPTAAN.....	19
 BAB II OBYEK PENCIPTAAN.....	 22
A. REMAJA.....	22
B. BURUNG BEO (GRACULA RELIGIOSA).....	27
 BAB III LANDASAN TEORI DAN KONSEP KARYA....	 31
A. LANDASAN TEORI.....	31
1. Program televisi.....	31
2. Program cerita.....	32
a. Alur penceritaan.....	32
b. Pembabakan.....	34
c. Durasi skenario.....	36
d. Karakteristik tokoh.....	37
3. Skenario program televisi.....	39
4. Pengolahan <i>surprise</i> dalam cerita.....	42

B. KONSEP KARYA.....	43
1. Konsep Estetik.....	44
a. Konsep cerita.....	44
b. Deskripsi Peran (penciptaan karakter).....	45
2. Konsep teknis.....	47
Desain naskah.....	47
BAB IV PEMBAHASAN KARYA.....	49
A. PROSES PERWUJUDAN.....	49
1. Tema.....	49
2. Riset.....	50
3. Premis.....	53
4. Sinopsis.....	53
5. Treatment.....	54
6. Skenario.....	55
B. ANALISIS KARYA.....	57
1. Perhabakan.....	57
2. Penerapan dimensi tokoh.....	61
3. Format skenario.....	63
4. Pengolahan <i>Surprise</i>	64
a. Dialog.....	64
b. Bahasa visual.....	67
BAB V PENUTUP.....	73
A. KESIMPULAN.....	73
B. SARAN.....	74

DAFTAR PUSTAKA

GLOSARIUM

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Pada tanggal 17 Agustus 1962 TVRI menayangkan langsung upacara hari ulang tahun kemerdekaan Indonesia dan terhitung sebagai siaran percobaan, baru secara resmi siaran TVRI dimulai pada 24 Agustus 1962 pukul 14.30 WIB yaitu siaran langsung pembukaan Asian Games ke-4 dari Stadion Utama Gelora Bung Karno.¹ TVRI menjadi stasiun televisi pertama di Indonesia dan bahkan menjadi satu-satunya stasiun televisi sampai tahun-tahun kemudian. TVRI menjadi alat pemerintah untuk mendukung program-program pembangunan dan menjadi alat komunikasi pemerintah kepada rakyatnya. Kendali pemerintah terhadap siaran TVRI sangat besar sehingga menyebabkan informasi yang diberikan kepada masyarakat menjadi terbatas, hingga beberapa elemen masyarakat merasa perlu adanya stasiun televisi pembanding untuk dapat mengimbangi TVRI.

Sejak 24 April 1989, setelah dikeluarkannya kebijaksanaan debirokratisasi dan diregulasi perizinan penyiaran, mulai bermunculan stasiun televisi swasta, hingga paling tidak saat ini terdapat 9 stasiun televisi swasta. Dimulai dengan munculnya RCTI lalu SCTV, TPI, Indosiar, ANTV, Trans TV, TV Global, TV 7, Lativi hingga Metro TV.² Setiap stasiun televisi mempunyai jam tayang siaran yang beragam. Mulai dari bangun pagi hingga tidur kembali siaran televisi masih tetap *on air*. Tak jarang dalam 1 waktu stasiun televisi swasta menayangkan

¹ <http://www.kompas.com>, *Makin crazy makin dinikmati*, 23 Februari 2003, akses 5 Oktober 2005, pukul 19.00

² Dr. Redatin Parwadi, MA, *Televisi Daerah Di Antara Himpitan Kapitalisme Televisi*, Badan Penerbit Universitas Tanjungpura, Pontianak, 2004, p 8

program acara yang sama, seperti *news*, *infotainment* dan sinetron. Semua itu dilakukan untuk menarik audience sebanyak-banyaknya. Stasiun televisi swasta merespon riset dan polling dari AC. Nielsen mengenai tayangan televisi yang menjadi favorit pemirsa, dan kemudian mereka bisa mengetahui tayangan seperti apa yang menarik dan menjadi selera masyarakat.

Melihat animo masyarakat yang begitu besar pada salah satu tema maka para sineas berlomba-lomba untuk mengangkat tema tersebut menjadi film maupun sinetron. Contohnya ketika sekitar pada tahun 2001 Miles Production memproduksi film layar lebar yang berjudul “Ada Apa Dengan Cinta” (AADC) yang dibintangi oleh Dian Sastrowardoyo dan Nicholas Saputra dengan Jujur Prananto sebagai penulis skenario dan disutradarai oleh Rudi Soejarwo. Film tersebut AADC meledak di pasaran dan menjadi fenomena bagi masyarakat.³ Setelah perfilman Indonesia tertidur lelap selama 12 tahun AADC seperti menjadi angin segar dan wacana baru. Karakter remaja yang berseragam putih abu-abu pada film AADC menjadi inspirasi bagi para *production house* untuk memproduksi tayangan sejenis, baik film maupun sinetron dengan identitas tokoh yang berseragam putih abu-abu. Sebut saja film “Eiffel I’m In Love”, “Buruan Cium Gue” dan “Virgin”. Walaupun dengan latar belakang cerita yang berbeda namun tetap mengangkat tema yang sama yaitu kehidupan persahabatan remaja SMU dan dunianya. Sinetron yang juga mengangkat tema yang sama menjadi merebak di semua stasiun televisi swasta. Sebut saja sinetron “Akibat Banyak

³ <http://www.SuaraMerdeka.cybernews.com>., Semata-mata fakta, setia dalam film, akses 10 Oktober 2005, pukul 10.15.

Gaul” (RCTI), “Kawin Gantung” (SCTV) dan “Ada Apa Dengan Cinta” versi sinetron yang diadaptasi dari film layar lebarnya (RCTI).

Keadaan yang bisa disebut mengekor seperti ini bisa diasumsikan bahwa mengikuti selera pasar lebih menjanjikan daripada merealisasikan ide baru yang belum tahu apakah laku terjual atau tidak. Namun lambat laun fenomena mengekor mulai memperlihatkan sisi negatifnya. Dengan rating yang bagus, membuat sebuah cerita bisa berkembang dan meluas sehingga tak jarang cerita menjadi tidak sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, sehingga timbul adegan yang mencerminkan kekerasan, nuansa glamour dan orientasi pada sex yang dieksploitasi secara jelas. Belum lagi tayangan yang mengangkat peri-peri penolong, hantu gentayangan, kehidupan setelah kematian yang dapat mengakibatkan daya fantasi menjadi tinggi.⁴ Pihak stasiun televisi akan terus mengikuti selera pasar dan mengejar rating sehingga acara tersebut menjadi acara unggulan.

Melihat fenomena yang seperti ini maka akan minim sekali pembicaraan mengenai keindahan naskah cerita. Naskah dibuat tanpa memperdulikan jalinan cerita serta tujuan kesesuaian dengan kenyataannya menjadi biasa untuk sistem kejar tayang sinetron yang ratingnya mulai naik dan menjadi sinetron unggulan. Tidak hanya sinetron, film Indonesia akhir-akhir ini banyak yang meminimalkan pengolahan cerita pada naskahnya. Seperti halnya pendapat Jujur Prananto penulis skenario film Ada Apa Dengan Cinta (AADC) mengenai pentingnya skenario pada sebuah film dan lemahnya skenario film Indonesia:

⁴ <http://www.Republika.co.id>, *Menjual Mimpi Via Televisi*, akses 5 Oktober 2005, pukul 19.05

“Skenario itu nyawa atau blue print dari sebuah film. Semua aspek memang berpengaruh tapi setelah gagasan, skenario akan menjadi unsur penting dalam sebuah film. Dan salah satu kelemahan dari film kita adalah skenarionya, banyak film yang ceritanya tidak jelas padahal sinopsisnya (traile, pen) terdengar menarik, bintang maupun sutradaranya pun menjanjikan. Cukup banyak film yang mempunyai sutradara dan pemain hebat tetapi tidak didukung oleh skenario yang menarik”.⁵

Selain sistem kejar tayang pada sinetron, kurangnya ide-ide segar juga merupakan salah satu faktor yang membuat skenario menjadi biasa dan minimalis serta cenderung sama dengan tema sinetron atau film yang lainnya sehingga cerita jadi membosankan dan berkepanjangan, terkesan lambat pada awal ceritanya yang menyebabkan belum dapat diketahuinya masalah seperti apa yang dihadapi sang tokoh. Belum banyak sinetron maupun film di Indonesia yang menyelipkan beberapa *surprise* pada ceritanya atau memberikan alur cerita yang sulit ditebak sehingga masyarakat sebagai penonton mendapatkan variasi baru cerita yang tidak menjadi monoton dengan tema yang sama dari televisi maupun film lain.

Banyak film Hollywood yang berusaha menyembunyikan pemunculan tokoh kunci sebagai akhir dari alur cerita. Trik ini dimunculkan agar penonton penasaran dan tertarik untuk mengikuti jalannya cerita hingga akhir. Selain menarik, alur cerita seperti ini dapat menghindarkan penonton dari rasa bosan terhadap jalan cerita film tersebut. Menyembunyikan tokoh kunci sangat menarik namun saat ini lebih sering digunakan pada naskah film misteri. Seperti “*Scream*” 1,2,3 lalu “*I Know You Did Last Summer*” dan sekuelnya “*I Still Know You Did Last Summer*”. Film-film tersebut menceritakan pembunuhan yang dilakukan orang terdekat yang tidak disangka karena dari awal sang pembunuh diselipkan

⁵ <http://www.kompas.com>., *Membuat Skenario Film Indonesia*, akses 10 Oktober 2005, pukul 10.20.

diantara para tokoh utama lainnya. Pada sekuel "*Scream*" pembunuhnya adalah orang terdekat mereka sendiri yang didasari dendam pribadi. Untuk menyembunyikan identitas pembunuh selalu menggunakan topeng putih dengan jubah hitam yang digunakan berturut-turut pada "*Scream*" 1, 2, 3 dengan tokoh pembunuh yang berbeda-beda. Jubah dan topeng putih itu mampu menjadi *icon* film "*Scream*". Tidak jauh dari "*Scream*", "*I Know You Did last Summer*" juga menyembunyikan pembunuh dibalik jubah hitam, sepatu boot dan alat pembunuh menyerupai clurit yang berukuran besar. Ke 5 film tersebut mengungkapkan pembunuh sebagai tokoh kunci di akhir cerita dan ke 5 film tersebut mampu menyedot perhatian penonton dengan mencoba menebak-nebak siapa sebenarnya pembunuhnya. Setelah kemudian terungkap siapa pembunuhnya pasti akan timbul pertanyaan, kok bisa ya?

Menggunakan binatang dalam sebuah pembuatan film juga dapat dijadikan gagasan pada penciptaan alur cerita yang sulit ditebak. Binatang yang biasanya hanya dianggap sebagai peliharaan bisa menjadi pahlawan dan memberikan arti baru pada kehidupan manusia. Sebagai contoh serial "*Rin tin tin*" dan "*Air Bud*". Rin tin tin seorang anjing polisi yang selalu menemani polisi dalam menyelesaikan masalah kriminal namun di setiap akhir cerita justru Rin tin tin yang dapat mengungkap dan menangkap penjahatnya. Sedangkan Air Bud mengisahkan seekor anjing yang cerdas dan mampu bermain basket. Pada sebuah pertandingan basket yang besar, salah satu pemainnya tidak dapat bermain dan kelompoknya hampir saja didiskualifikasi namun diselamatkan dengan hadirnya anjing tersebut sebagai pemain pengganti. Film-film yang menggunakan tokoh

kunci seekor binatang cukup menarik dan belum begitu populer di Indonesia. Kebanyakan film maupun sinetron di Indonesia hanya menggunakan binatang tertentu sebagai tokoh magis yang dijadikan aspek pendukung tokoh utama. Dilihat dari judulnya saja pasti sudah dapat ditebak seperti apa ceritanya dan binatang tersebut berfungsi sebagai apa. Binatang tersebut pasti akan dijadikan sebagai makhluk jadi-jadian dari wujud asli si tokoh utama seperti “Babi Ngepet” yang berhubungan dengan ajian penglarisan. Si penganut ajian tersebut akan berubah menjadi babi ketika dia hendak mencuri uang diperkampungan penduduk. Lalu “Nyi Blorong” yang dapat berubah menjadi ular. Nyi Blorong juga merupakan ajian penglaris yang mengharuskan penganutnya bercinta dengan nyi Blorong dalam wujud sebagai ular dan “Siluman Buaya Putih” yang menceritakan kisah percintaan seorang pemuda dengan gadis cantik yang setiap bulan purnama berubah menjadi siluman buaya putih.

Belum ada film Indonesia yang menjadikan binatang sebagai tokoh kunci yang pada awal pemunculannya digambarkan biasa saja namun di akhir cerita justru ditampilkan sebagai si penyelesai masalah dan memberikan pesan tersendiri kepada penontonnya. Salah satu kendalanya mungkin adalah sulitnya mencari binatang yang bisa dididik cerdas khusus untuk pembuatan sebuah program cerita seperti di luar negeri. Namun sebenarnya kesulitan tersebut dapat diatasi sejak tahap pembuatan naskah ceritanya. Bagaimana menciptakan ide dan alur cerita yang cerdas juga menarik tanpa harus memperlihatkan wujud binatang tersebut sehingga menciptakan rasa penasaran diawal cerita dan diakhiri dengan jalinan cerita yang penuh kejutan.

B. IDE PENCIPTAAN

Monotonnya tema-tema yang sama disetiap pemunculan pada cerita film maupun sinetron di Indonesia lambat laun dapat menimbulkan kejenuhan, tak jarang tema tersebut menuai protes dari beberapa elemen masyarakat karena realitas cerita yang mulai meluas dan cenderung mempengaruhi proses pemikiran masyarakat terutama anak-anak, sebagai contohnya dalam tabloid NOVA edisi 2 Oktober 2005, seorang ibu mengungkapkan kecemasannya pada tayangan sinetron Bawang Merah Bawang Putih yang sudah menggunakan unsur kekerasan pada jalan ceritanya sehingga mempengaruhi perilaku anaknya.⁶ Padahal sebenarnya sinetron tersebut ditujukan untuk remaja karena mengisahkan perjalanan remaja SMU dalam menghadapi kejahatan ibu dan saudara tirinya. Hanya penempatan jam tayang yang memungkinkan anak-anak belum tertidur dan menonton tayangan tersebut.

Berspekulasi untuk menciptakan ide baru yang menarik dalam pembuatan sebuah naskah cerita merupakan keputusan yang cukup berani. Yang penting adalah berbeda dan tidak mengekor cerita seperti yang sedang marak saat ini. Naskah cerita "Selamat Pagi Jingga" ingin menciptakan alur cerita dengan menyembunyikan tokoh kunci yang bernama Roni sebagai tokoh pendukung si tokoh utama (Jingga) hingga di akhir cerita. Dengan cara tidak memperlihatkan secara visual sosok Roni dan hanya diwakili oleh suara yang menyapa Jingga setiap pagi. Penonton akan dibuat penasaran dengan sosok Roni yang sebenarnya. Di akhir cerita akan terungkap siapa Roni sebenarnya.

⁶ Protes Sinetron, NOVA no.918/XVIII edisi 2 Oktober 2005, hal 2, surat pembaca kolom 2

Penulis akan menciptakan alur di mana identitas Roni akan dijadikan kejutan di akhir cerita. Namun dari awal sebenarnya sudah diberikan petunjuk berupa benda yang berhubungan dengan Roni. Penonton dituntut jeli menangkap petunjuk tersebut namun bila kejelian penonton kurang maka dipastikan akan dianggap penonton hanya sebagai *property* biasa.

Sosok Roni akan dibuat sangat berpengaruh pada perubahan sikap Jingga walaupun sebenarnya Roni hanyalah seekor burung beo yang pandai bicara. Jingga yang rindu akan sapaan dari orang tuanya merasa takjub dengan sosok Roni. Roni mungkin hanya seekor binatang yang tidak mempunyai perasaan, akan tetapi mau memperhatikannya setiap pagi. Dari awal Jingga menyadari siapa Roni sebenarnya namun pada alur ceritanya Jingga digambarkan seperti jatuh cinta sehingga penonton ingin dibuat terkecoh dengan sosok Roni yang suaranya dikamufleskan seperti suara laki-laki.

C. TUJUAN PENCIPTAAN

1. Memberikan referensi alternatif cerita khususnya mengenai hubungan antar manusia dan satwa.
2. Mengeksplorasi alur cerita yang menghibur dengan cara mencoba merangsang penonton untuk terlibat secara emosi pada jalan cerita.
3. Menyampaikan pesan moral kepada penonton khususnya remaja bahwa kadang seseorang yang tidak pernah diduga ternyata justru bisa memberikan kesan tersendiri.

D. TINJAUAN KARYA

Film drama misteri *My Bloody Valentine* (2004)⁷ menceritakan tentang sekelompok penambang yang ingin merencanakan pesta dansa untuk memperingati hari Valentine bersama pasangan mereka masing-masing. Namun hari Valentine dirusak dengan adanya teror pembunuhan yang ada hubungannya dengan peristiwa 20 tahun lalu. Seorang penambang bernama Harry Warden terkubur di dalam tambang yang roboh dikarenakan penjaga yang bertugas mengawasi penambang terburu-buru pulang untuk merayakan hari Valentine. Walaupun selamat Harry Warden dendam dengan perayaan Valentine, dia selalu melakukan pembunuhan pada orang-orang yang hendak merayakan Valentine. Harry Warden pun dipenjara karena kasus pembunuhan di malam *Valentine*, hingga ia meninggal di penjara. 5 tahun kemudian setelah kematian Harry Warden, tiba-tiba teror pembunuhan itu kembali muncul dan mengancam para penambang yang sedang berpesta Valentine. Satu persatu mereka mati terbunuh dengan mengenaskan. Pembunuh memakai pakaian penambang dan membawa alat penambang runcing saat membunuh, jantung korban selalu diambil dan dijadikan kado Valentine sambil meninggalkan tanda hati yang terbalik. Di akhir cerita baru diungkapkan bahwa pembunuhnya adalah Axel yang merupakan salah satu dari penambang yang ikut berpesta. Axel memiliki trauma karena ayahnya dibunuh oleh Harry Warden di hari Valentine saat ia masih kecil.

Dalam film ini pengungkapan sang pembunuh yang bernama Axel sebagai tokoh kunci diletakkan di akhir cerita sebagai kejutan. Dari awal cerita Axel

⁷ Film *My Bloody Valentine* disutradarai oleh Penny Hadfield dan dimainkan Paul Kelan sebagai tokoh utama. Skenario ditulis oleh John Bearid.

digambarkan sangat biasa dan porsi peranannya sama dengan pemain yang lain. Film ini seperti ingin membuat penonton untuk larut dalam cerita sehingga tidak menyangka dengan hadirnya Axel sebagai pembunuh.

Scobby Doo (2002)⁸ adalah film yang mengisahkan persahabatan antara 4 sekawan dan seorang anjing. Mereka membentuk kelompok detektif yang diberi nama *Mistery Inc.* Mereka saling bahu membahu untuk memberantas monster jadi-jadian yang mengganggu masyarakat. *Scobby Doo* digambarkan sebagai anjing cerdas dengan penciuman tajam dan dapat bicara dengan manusia. Perlakuan 4 sekawan terhadap *Scobby* pun seperti teman dan mereka tidak menganggap *Scobby* berbeda dengan mereka. Film ini merupakan salah satu film yang diproduksi oleh *Warner Bros* dan mengambil persahabatan manusia dan binatang sebagai obyeknya. Dan film ini laris hingga *merchandise* nya juga laris di pasaran. Ini membuktikan film yang mengambil obyek binatang juga bisa berkompetisi dengan film-film yang lebih dulu hadir dan mengambil obyek percintaan dan action.

Film *Running Free* (2000)⁹ berkisah tentang seekor kuda yang bernama Lucky yang berusaha mencari kebebasan di sebuah kota di gurun Afrika. Di kota tersebut kuda hanya dijadikan budak pekerja dan tidak mendapatkan kebebasan dalam melakukan apapun. Hingga suatu hari terjadi keributan di kota tersebut yang membuat semua penduduknya melarikan diri dengan menggunakan kereta api dan meninggalkan semua kuda. Lucky pergi meninggalkan kota tersebut dan berusaha mencari kehidupan baru. Banyak kejadian yang ia temui sampai

⁸ Film *Scobby Doo* disutadarai oleh Raja Gosnell dan *screenplay* ditulis oleh James Gunn.

⁹ Film *Running Free* disutradarai oleh Sergei Bondrov dengan penulis *screenplay* Jeanne Rosenberg. Narator tokoh Lucky oleh Lukas Haas.

akhirnya dia menemukan sebuah danau dan memutuskan untuk tinggal di sana. Dua belas tahun kemudian Lucky tumbuh menjadi kuda yang perkasa dan dia mendatangi kota di mana teman-temannya dulu tinggal, Lucky mengajak semua kuda untuk tinggal di tepi danau. Akhirnya kawanan kuda itu dapat hidup dan berlari dengan bebas. Film ini realis dan tidak menggunakan teknik animasi. Lucky sebagai tokoh utama menceritakan alur cerita dengan monolog. Pesan dari film ini adalah sekeras-kerasnya hidup harus ada kemauan untuk tetap bertahan.

E. KERANGKA TEORI

Skenario merupakan elemen penting dalam film. Dari sebuah skenario yang bagus maka akan menghasilkan film yang bagus pula. Di dalam skenario terdapat rangkaian sequence yang membentuk alur cerita. Sebagaimana dikutip Seno Gumira Ajidarma, seorang guru penulisan skenario Lewis Herman menyatakan bahwa :

“Skenario film adalah komposisi tertulis yang dirancang sebagai semacam diagram kerja bagi sutradara film. Skenario ini yang menjadi dasar pemotretan sekwen-sekwen gambar. Ketika disambung-sambung, sekwen-sekwen ini akan menjadi sebuah film yang selesai.....”

Skenario yang dapat dimengerti dengan jelas alur ceritanya disebut skenario yang komunikatif. Skenario komunikatif memberikan gambaran dengan jelas tema, plot, tokoh dan pesan moral yang hendak dituangkan kedalam sebuah film.¹⁰ Sebuah skenario yang komunikatif dapat menghasilkan film menarik bila terdapat pokok masalah di awal cerita dan menyelipkan beberapa kejutan sehingga cerita tersebut dapat merangsang emosi penonton untuk penasaran

¹⁰ Seno Gumira Ajidarma, *Layar Kata: Menengok 20 Skenario Pemenang Citra FFI 1973-1992*, Yayasan Benteng Budaya, Yogyakarta, 2000, p 8-9

hingga di akhir cerita. Film harus memiliki nilai yang dapat membangun emosi penonton. Michael Hauge penulis *Writing Screenplays that sell* berpendapat bahwa:

“Semua pembuatan film dan semua gaya bercerita, memiliki 1 tujuan utama yaitu untuk membangun emosi. Tujuan ini dicapai dengan hanya 3 elemen dasar yang membentuk dasar dari semua cerita. Tokoh, keinginan dan konflik.”¹¹

Skenario yang bagus memerlukan fondasi cerita yang disebut struktur tiga babak. Struktur tiga babak merupakan cara menulis skenario yang berkembang di Hollywood. Mementingkan keterikatan penonton pada jalan ceritanya, tanpa membebaninya. Merupakan cara bertutur yang dianggap klasik, di mana cerita menuju ke suatu klimaks, lewat struktur tiga babak.¹² Babak pertama sebagai pengenalan tokoh dan segenap permasalahannya, babak kedua sebagai puncak konflik tokoh yang semakin rumit dan babak ketiga sebagai penyelesaian konflik baik dengan bahagia maupun tragis. Jalinan cerita menekankan pada keterikatan penonton terhadap film tersebut. Jalinan tersebut memerlukan titik di mana penonton harus ikut larut dalam cerita sebelum penundaan konflik yang akan menyebabkan penonton menjadi bosan.

Struktur tiga babak yang baik mengandung 6 faktor seperti yang ditulis Seno Gumira Ajidarma :

- Memperkenalkan tokoh dengan jelas
- Segera menghadirkan konflik
- Tokoh dilanda krisis
- Cerita mengalir dengan *suspense*
- Jenjang cerita menuju klimaks dan

¹¹ Richard Krevalin, *Rahasia Sukses Skenario Film-Film Box Office* (terj), Penerbit Kaifa, Bandung, 2003, p 269

¹² *Op cit* p 10

- Diakhiri dengan tuntas.¹³

Pembentukan cerita berdasarkan struktur tiga babak diperlukan rangkaian lurus tentang setiap kejadian, babak dan peristiwa menuju suatu penyelesaian dramatik yang disebut struktur dramatik sehingga cerita mengalir dengan muatan bobot konflik yang kuat, menarik dan dapat menjadi penggerak penting jalannya cerita. Dalam pembangunan cerita yang terdapat dalam struktur dramatik, Aristoteles membagi dramatik plot menjadi 4 tahap :

- (1). Protasis, yang merupakan permulaan cerita,
- (2). Epitasio, timbulnya konflik,
- (3). Catastasis, klimaks dari konflik, dan
- (4). Catastrophe, penyelesaian.¹⁴

Pada Catastrophe, penyelesaian dapat menampilkan akhir yang bahagia seperti diakhiri dengan pernikahan atau kedamaian yang abadi atau akhir yang menggantung seperti tidak diungkapkannya siapa sebenarnya tokoh pembantu yang selama jalan cerita selalu memegang peranan besar selain tokoh utamanya di mana pada saat-saat tersebut emosi penonton dilibatkan disini. Beberapa unsur yang dapat membangun emosi penonton yaitu adanya konflik, ketegangan, kejutan (*surprise*) dan rasa penasaran.

Dalam sebuah skenario juga diperlukan adanya penokohan di mana sangat berkaitan dengan alur cerita. Karakter dalam penokohan dapat berupa manusia (laki-laki dan perempuan), hewan, robot, komputer, atau makhluk-makhluk tertentu yang berperan dalam isi dialog. Terdapat pembagian jenis-jenis karakter dalam sebuah cerita yaitu:

¹³ *Ibid.*, p 22

¹⁴ RMA. Harymawan, *Dramaturgi*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 1986, pp 18-19

1. Protagonis, merupakan tokoh utama. Mewakili kebaikan dalam setiap aktivitasnya.
2. Antagonis, merupakan tokoh yang menjadi lawan dari tokoh protagonis.
3. Tritagonis, merupakan tokoh penengah yang menjadi perantara bagi protagonis dan antagonis.
4. Peran pembantu, peran yang tidak secara langsung terlibat di dalam konflik, tetapi diperlukan guna penyelesaian cerita.¹⁵

Menggunakan hewan menjadi tokoh dalam sebuah film sebagai protagonis maupun antagonis merupakan hal yang menarik. Karena melibatkan hewan tidak semudah seperti melibatkan manusia. Diperlukan ide ekstra untuk membangun karakter hewan. Dengan mempersonifikasi tokoh tersebut maupun menampilkannya secara nyata. Dalam film-film yang melibatkan binatang sebagai tokoh sentral terdapat dua prasyarat yang terjadi: pengucapan tetap pada dialog manusia seperti pada film *Scobby Doo* atau dialog tetap diisi oleh suara asli binatang tersebut seperti film *Air Bud*.¹⁶

Menghadirkan tokoh kunci sebagai kejutan atau *surprise* dapat menimbulkan rasa penasaran. Sehingga membuat penonton menjadi tergantung hingga akhir cerita. Ketika tokoh kunci yang telah dibayangkan oleh penonton tidak menjadi kenyataan dan ternyata tidak pernah penonton pikirkan maka itu disebut *surprise*. *Surprise* sangat penting ditimbulkan saat penonton sudah mulai yakin dengan apa yang mereka pikirkan. Ada 2 dugaan *surprise* yang ditimbulkan dari pikiran penonton yaitu:

¹⁵ *Ibid*, p 22

¹⁶ Soni Set & Sita Sidharta, *Menjadi Penulis Skenario Profesional*, Grasindo, Jakarta, 2003, p 74

1. Perasaan senang, karena penonton mendapatkan keyakinan bahwa akhir cerita akan menyenangkan.
2. Perasaan tidak senang, karena penonton tahu bahwa akan ada kejadian buruk sehingga timbul perasaan takut.¹⁷

Efek *surprise* yang ditimbulkan oleh keduanya dapat berupa kekecewaan dan rasa lega. Bila penonton mulai yakin bahwa akhir cerita akan menyenangkan namun ternyata tidak sesuai dengan apa yang mereka harapkan, maka akan timbul perasaan kecewa. Sebaliknya bila penonton yakin akan ada kejadian buruk namun ternyata tidak terjadi, maka akan menimbulkan perasaan lega. Dengan *surprise* sebuah film juga dapat memunculkan dugaan yang berlawanan atau kontras. Penonton dapat merasa cemas, takut, dan penuh harap pada waktu yang bersamaan. Contoh: gadis A hendak diperkosa oleh laki-laki B. Pada saat yang sama laki-laki C yang merupakan pacar A sedang dalam perjalanan menuju rumah A. Penonton menjadi tegang, di satu sisi mereka ingin C cepat datang namun disisi lain mereka takut kalau A benar-benar diperkosa oleh B. Perasaan takut dan harapan yang menyenangkan muncul dalam waktu yang bersamaan sehingga akhir cerita merupakan *surprise* bagi mereka.¹⁸

Menampilkan tokoh kunci secara *surprise* akan diletakkan di akhir cerita di mana sebelumnya penonton dibuat yakin bahwa tokoh kunci adalah seorang pria namun di akhir cerita akan diungkap siapa dia sebenarnya. Penampilan tokoh kunci dengan *surprise* banyak digunakan pada film-film Hollywood untuk mendukung kesan menakutkan pada film horor. Pada film horor terutama yang

¹⁷ Eugene Vale, *Tekhnik Screen dan Penulisan Naskah Televisi*, terjemahan Harmen Hary, Multimedia Training Centre, Yogyakarta, p 117

¹⁸ *Ibid*, p 120

mengangkat pembunuhan, sang pembunuh akan disembunyikan sebagai *surprise* hingga akhir cerita.

F. KERANGKA KONSEP

Ide dasar muncul ketika mulai maraknya sinetron Indonesia mengangkat tema menarik namun saat sampai pada tahap penciptaan tidak sesuai dengan apa yang ingin dicapai pada tema. Alur cerita yang monoton akan menyebabkan konsumen dari sinetron itu sendiri menjadi jenuh dan timbul keinginan untuk berpaling dari sinetron. Sedangkan saat ini penduduk Indonesia sedang gandrung pada produksi dalam negeri, mulai maraknya film-film Indonesia dan sinetron yang digemari sehingga menambah jam tayangnya. Maka perlu adanya pembaharuan ide untuk mengantisipasi adanya klimaks bahwa penonton jenuh dan secara otomatis film dan acara di televisi akan didominasi oleh program asing lagi.

Obyek yang ingin diangkat adalah remaja dan burung beo, di mana burung beo merupakan tokoh kunci dalam naskah ini. Cerita mengacu pada pengolahan *surprise* dalam pemunculan tokoh kunci. Ada 2 hal yang menarik yaitu: pertama masih langkanya film dan sinetron Indonesia yang menggunakan pengolahan kejutan pada alur ceritanya. Kedua, kejutan yang dipersiapkan yaitu hadirnya sosok kunci yang diharapkan wujudnya dari awal cerita adalah seekor burung beo.

Kekecewaan yang dialami terhadap orang tuanya membuat Jinnga merasakan arti lain dari sapaan Roni. Sikap yang diperlihatkan Jinnga adalah sikap remaja yang sedang jatuh cinta, maka dari awal penonton ingin diberi

keyakinan bahwa Roni adalah seorang pria. Pernyataan ini didukung pula oleh suara Roni yang sangat mirip dengan suara pria dewasa dan perlakuan orang disekitar Roni yang memperlakukan Roni seperti manusia lewat cara mereka bertutur pada Roni. Dari awal sosok Roni tidak diperlihatkan dan hanya berupa *voice over*.

Dalam pengolahan kejutan tetap diperlukan petunjuk di mana terletak sebagian identitas sosok yang ingin disembunyikan namun membutuhkan kejelian dalam pengungkapannya. Petunjuk tersebut dimunculkan pada scene-scene yang penuh dialog sehingga akan dianggap sebagai *property* biasa. Petunjuk yang ingin ditampilkan pada naskah “Selamat Pagi Jingga” adalah pertama, loper koran yang selalu mengulang kalimat sapaan pada Jingga di depan rumah orang yang memelihara Roni. Ini bertujuan menyampaikan bahwa burung beo merupakan burung latah yang pintar menirukan suara manusia. Sehingga sangat mudah baginya menirukan suara loper koran tersebut. Kedua, Di depan jendela utama rumah yang memelihara Roni terdapat kurungan burung di mana sebenarnya arah suara itu berasal. Ketiga, Jingga mempunyai pensil yang ujung pangkalnya berbentuk beo dan dia sangat menyayanginya. Saat dia kehilangan pensil itu, ekspresi tingkah lakunya ingin digambarkan seperti saat tiba-tiba Roni menghilang.

Di akhir cerita pada pengungkapan Roni, sosok Roni tetap tidak diperlihatkan hanya sebuah kertas yang bertuliskan “RONI, KAMU AKAN SELALU MENJADI BURUNG BEO TERBAIKKU” terlihat saat buket bunga yang dibawa Jingga terjatuh tertiuip angin. Pembentukan karakter Roni

digambarkan dengan petunjuk yang menggambarkan sosok burung beo karena sebenarnya sosok burung beo tidak pernah diperlihatkan secara nyata. Dan proses pengolahan pengungkapan sosok Roni ini yang akan dijadikan kejutan di akhir cerita.

Seluruh konflik yang merupakan wujud dari kegundahan dan ekspresi Jingga yang berhubungan dengan pengolahan kejutan dapat dilihat dari simbol dan catatan hariannya yang pada naskah ini diwujudkan dengan dialog dan monolog. Berikut sinopsis cerita “Selamat Pagi Jingga”.

Sinopsis Cerita “Selamat Pagi Jingga”

Jingga adalah seorang gadis remaja, pelajar SMU. Kedua orang tuanya selalu sibuk dengan pekerjaan mereka masing-masing, hingga melupakan Jingga. Walaupun hanya mengucapkan kata selamat pagi saja mereka tidak sempat padahal sebenarnya itu yang amat dirindukan Jingga tiap pagi. Kesedihan mengantarnya bertemu dengan Roni. Roni lah yang ternyata dapat mengabulkan keinginannya yaitu dengan selalu menyempatkan untuk menyapa Jingga tiap pagi sebelum berangkat sekolah. “Selamat Pagi, Jingga”, kata kata itu begitu mujarab bagi Jingga, hari-harinya berubah menjadi menyenangkan dan selalu bersemangat untuk berangkat ke sekolah. Suasana seperti ini menjadi rutinitas Jingga tiap pagi sampai suatu hari tiba-tiba Roni menghilang. Jingga menjadi bingung, syok dan sedih. Jingga berusaha ingin tahu apa sebenarnya yang terjadi dengan Roni dan kemanakah dia? Roni telah pergi bersama sapaan yang selalu ia lontarkan tiap pagi “Selamat Pagi Jingga”. Kepergian Roni dan pertemuannya dengan anak-anak

SD membuat Jingga mengerti apa sebenarnya arti kehadiran mereka untuknya. Sekalipun Roni hanya seekor burung beo yang mampu mengucapkan kata “Selamat Pagi Jingga”.

G. METODE PENCIPTAAN

1. Obyek Penciptaan

Obyek yang akan diangkat dalam naskah drama lepas ini adalah remaja sebagai tokoh utama dan burung beo yang merupakan tokoh kunci pada pengolahan *surprise* dalam cerita. Obyek ini diangkat karena ingin memberikan warna lain pada penciptaan naskah drama remaja yang sedang marak di Indonesia. Selama ini drama remaja diidentikkan dengan persahabatan dan kisah cinta dengan lawan jenis. Dengan menghadirkan binatang sebagai wujud dari tokoh kunci maka diharapkan sebagai penyegaran dan warna lain dalam pengolahan ide cerita penciptaan naskah film maupun sinetron. Untuk menyusun naskah dengan obyek remaja dan burung beo pada cerita “Selamat Pagi Jingga” dilakukan sebuah riset/penelitian (*research*) untuk mengetahui berbagai informasi mengenai perilaku remaja dan terutama perilaku burung beo beserta elemen yang dibutuhkan untuk pengolahan kejutan, seperti petunjuk yang akan diciptakan, pemenuhan karakter, penciptaan setting dan lain-lain yang berhubungan dengan konsep cerita. Penelitian di lapangan berupa wawancara akan dilakukan pada :

1. Anggota kelompok pencinta burung yang tergabung dalam Jogja Bird Walk, fakultas kedokteran hewan UGM Yogyakarta
2. Masyarakat umum yang menyukai burung terutama burung beo

3. Beberapa remaja, dalam mendapatkan contoh dari perilaku remaja sebagai element pendukung dalam jalannya cerita

Selain riset, penelitian kepustakaan akan dilakukan baik data dari buku maupun hasil penelitian yang sudah ada. Dari data tersebut akhirnya muncul gagasan dalam penciptaan naskah cerita “Selamat Pagi Jingga”.

2. Tahapan Penciptaan

Proses kreatif dalam penciptaan naskah “Selamat Pagi Jingga” menggunakan metode penulisan naskah gaya cerita yang diuraikan Fred Wibowo dalam buku Dasar-Dasar Produksi Program Televisi. Langkah-langkah penulisan naskah tersebut adalah:

- (1). *Tema*, ide atau gagasan sebuah cerita yang akan diangkat.
- (2). *Riset*, studi penelitian berupa studi kepustakaan ataupun penelitian langsung di lapangan
- (3). *Premis*, pernyataan yang dinyatakan atau dianggap sebagian arah menuju kesimpulan.
- (4). *Sinopsis*, yaitu ringkasan cerita
- (5). *Treatment*, penjabaran dari sinopsis dalam bentuk sekuen kemudian dibagi dalam *scene*. Sekuen adalah kumpulan dari *scene*. Sedangkan *scene* adalah kumpulan dari shot-shot.
- (6). *Skenario*, penjabaran cerita. Di dalam penjabaran itu terkandung pembagian adegan babak dan deskripsi mengenai tempat, waktu, penokohan dan dialog.²⁰

²⁰ Fred Wibowo, *Dasar-Dasar Produksi Program televisi*, Grasindo, Jakarta, 1997, pp 148-149

Tahapan pengembangan naskah tersebut akan diurai secara detail pada bab III

3. Jadwal Penulisan Naskah

Naskah SELAMAT PAGI JINGGA diciptakan melalui jadwal yang dibuat sesuai proses penciptaan naskah mulai dari ide hingga pada naskah jadi dengan menyesuaikan pada agenda kegiatan tugas akhir semester ganjil tahun 2005/2006.

Agenda penulisan direncanakan sebagai berikut :

*	Pebruari	2006	<i>Synopsis</i>
*	Maret	2006	<i>Treatment</i>
*	April	2006	<i>Frist Draft (Fullpage Script)</i>
*	Mei	2006	<i>Rewrites/ Fullpage Script-trimming</i>