

**Penggunaan Sudut Pandang Orang Pertama Dengan Plot Non-Linier Dalam  
Penciptaan Skenario Program Film Televisi “Aksa Padhé”**

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



disusun oleh :  
**Yogi Yuka Rozaki**  
NIM: 1110571032

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

**2016**

**Penggunaan Sudut Pandang Orang Pertama Dengan Plot Non-Linier Dalam  
Penciptaan Skenario Program Film Televisi “Aksa Padhé”**

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



disusun oleh :  
Yogi Yuka Rozaki  
NIM: 1110571032

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

**2016**

**HALAMAN PENGESAHAN**

Tugas Akhir Skripsi Karya Seni ini telah diuji dan dinyatakan lulus oleh tim penguji Program Studi Televisi dan Film, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 27 Juni 2016.

Dosen Pembimbing I / Anggota Penguji

**Lucia Ratnaningdyah Setyowati, S.IP., M.A.**

NIP: 19700618 199802 2 001

Dosen Pembimbing II / Anggota Penguji

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

NIP: 19710430 199802 2 001

*Cognate* / Penguji Ahli

**Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum**

NIP: 19690209 199802 2 001

Ketua Jurusan Televisi / Anggota Penguji

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

NIP: 19710430 199802 2 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Media Rekam

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

**Marsudi, S.Kar., M.Hum.**

NIP: 19610710 198703 1 002



**HALAMAN PERNYATAAN**

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbilalamin, puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi karya seni yang berjudul Penggunaan Sudut Pandang Orang Pertama Dengan Plot Non-Linier Dalam Penciptaan Skenario Program Film Televisi “Aksa Padhé”. Banyak hambatan dan tantangan yang penulis alami dalam proses pengerjaannya, akan tetapi penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi karya seni ini dengan lancar. Berbagai hal yang terjadi selama proses penyusunan laporan dan penciptaan tugas akhir skripsi karya seni ini menjadi pembelajaran serta pengalaman yang berharga bagi penulis. Penyusunan laporan dan penciptaan tugas akhir skripsi karya seni merupakan syarat kelulusan guna mencapai gelar Sarjana Seni.

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

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.
2. Nabi Muhammad SAW sebagai panutan umat Islam.
3. Kedua orang tua, bapak Khalim dan ibu Yuni.
4. Marsudi, S.Kar., M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
5. Dyah Arum Retnowati, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam dan Dosen Pembimbing II.
6. Lucia Ratnaningdyah Setyowati, S.IP., M.A., selaku Dosen Pembimbing I

7. Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum, selaku Dosen Penguji Ahli.
8. Nanang Rakhmad Hidayat, M.Sn., selaku Dosen Wali.
9. Seluruh keluarga besar.
10. Staf pengajar dan seluruh karyawan Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
11. Teman-teman angkatan 2011 Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
12. Tim produksi yang terlibat dalam penciptaan “teaser” tugas akhir skripsi karya seni ini.
13. Danang, Ary, Gondo, Setro dan Pry, selaku teman sekaligus pemberi inspirasi penciptaan tugas akhir skripsi karya seni ini.
14. Benny, Pungky dan Kholid, selaku teman kontrakan.
15. Keluarga Minor.
16. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan selama ini.

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

Yogyakarta, 27 Juni 2016

Yogi Yuka Rozaki

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	x
MOTTO.....	xi
ABSTRAK .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Ide Penciptaan .....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
D. Tinjauan Karya.....	6
<b>BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS OBJEK</b>	
A. Objek Penciptaan.....	14
B. Analisis Objek .....	21
<b>BAB III LANDASAN TEORI</b>	
A. Film Televisi .....	23
B. Skenario .....	24
C. Unsur Naratif.....	25
D. Konflik.....	26
E. Plot (Alur) .....	27
F. Struktur Tiga Babak .....	30
G. Struktur Dramatik.....	31

H. Sudut Pandang.....	33
<b>BAB IV KONSEP KARYA</b>	
A. Konsep Estetik .....	38
B. Desain Program .....	39
C. Desain Produksi.....	39
D. Konsep Teknis.....	54
<b>BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA</b>	
A. Tahapan Perwujudan Karya .....	59
B. Pembahasan Karya .....	65
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	84
B. Saran .....	85
DAFTAR PUSTAKA .....	87
LAMPIRAN	





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Drama Seri <i>Modern Farmer</i> .....	6
Gambar 1.2 Poster Film Keramat .....	7
Gambar 1.3 Poster Film <i>Memento</i> .....	8
Gambar 1.4 Poster Film Tekken.....	12
Gambar 2.1 Sistem Tanam Jajar Logowo 4:1 tipe 1.....	17
Gambar 3.1 Struktur Tiga Babak.....	30
Gambar 3.2 Grafik Aristoteles menurut R.M.A. Harymawan .....	31
Gambar 4.1 Diagram Plot Skenario Film Televisi “Aksa Padhé”.....	57
Gambar 4.2 Bagan Plot Skenario Film Televisi “Aksa Padhé” .....	57
Gambar 5.1 Struktur Dramatik Skenario Film Televisi “Aksa Padhé” .....	74



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. *Form I-VII*
- Lampiran 2. Desain *Cover* Skenario
- Lampiran 3. Desain Poster Tugas Akhir Skenario
- Lampiran 4. Desain Poster Seminar Presentasi Tugas Akhir Skenario
- Lampiran 5. Desain Undangan Seminar Presentasi Tugas Akhir Skenario
- Lampiran 6. Desain *Cover Booklet* Seminar Presentasi Tugas Akhir Skenario
- Lampiran 7. Desain *X-Barner* Seminar Presentasi Tugas Akhir Skenario
- Lampiran 8. Foto-Foto Seminar Presentasi Tugas Akhir Skenario
- Lampiran 9. Daftar Hadir Peserta Seminar Karya Tugas Akhir Skenario
- Lampiran 10. Skenario *Teaser*



## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Ilmu itu lebih baik daripada harta. Ilmu menjaga engkau dan engkau menjaga harta. Ilmu itu penghukum (hakim) dan harta terhukum. Harta itu kurang apabila dibelanjakan tapi ilmu bertambah bila dibelanjakan.*

*-Khalifah Ali bin Abi Talib-*

*Ku persembahkan karya tugas akhir ini kepada kedua orang tua yang sangat ku sayangi. Merekalah alasanku untuk menggapai semua impianku dan merekalah yang telah memberikan segalanya untuk mendukung proses dalam kehidupan ku.*

*Semoga kalian semua tetap dalam lindungan Allah SWT.*

**MOTTO**

*“Gunakanlah setiap kesempatanmu hari ini. Berfikirlah tidak ada hari esok. Kesempatan bukan dikejar tapi diraih.”*



## ABSTRAK

Beragam judul Film Televisi atau FTV telah tayang di televisi swasta Indonesia, tapi sayangnya dari segi cerita hampir seluruhnya sama. Rating masih menjadi alasan kuat, karya Film Televisi tidak berkembang menjadi lebih baik. Perlu adanya inovasi baru untuk industri Film Televisi Indonesia, agar karya yang dihasilkan semakin beragam dan semakin baik.

Cerita dalam skenario “Aksa Padhé” yang terinspirasi dari sebuah *game* “*Harest Moon*”, diharapkan mampu menjadi inovasi baru untuk ragam cerita Film Televisi Indonesia. Kehidupan seorang petani muda yang mampu melihat dan menjalani kehidupan masa depannya. Sebuah cerita fantasi yang juga terinspirasi dari teori dunia paralel. Teori dunai paralel menyatakan bahwa, kita sebenarnya saling terhubung dengan diri kita yang lain dari masa depan atau masa lalu.

Sudut pandang orang pertama, digunakan sebagai cara penyampaian cerita pada penulisan skenario “Aksa Padhé”. Penulisan sudut pandang orang pertama dalam skenario ini, merupakan deskripsi adegan dari tokoh utama yang menggunakan teknik *angle* kamera POV (*Point Of View*). Selain menggunakan sudut pandang orang pertama, skenario ini juga menggunakan plot non-linier (*nonlinear*) sebagai alur penceritaannya. Plot non-linier (*nonlinear*) adalah plot yang disusun secara tidak urut atau tidak sesuai waktu penceritaannya. Pemakaian plot non-linier (*nonlinear*) menjadikan jalan cerita menjadi lebih bervariasi, karena tidak disajikan dengan waktu yang runtut. Cara penuturan cerita yang menggunakan *flash back*, *flash foward* dan ada beberapa hal dibuat tidak jelas di awal, menjadikan pembaca atau penonton (jika skenario sudah diproduksi menjadi sebuah film/film televisi) menunggu sampai akhir cerita.

Kata kunci: Skenario, Film Televisi, Sudut pandang orang pertama, Plot non-linier (*nonlinear*)

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Film televisi tergolong dalam fiksi (drama), format yang digunakan dalam film televisi merupakan interpretasi kisah kehidupan yang diwujudkan dalam suatu runtutan cerita dalam sejumlah adegan (*scene*). Menurut Naratama, adegan-adegan (*scene-scene*) tersebut akan menggabungkan antara realitas kenyataan hidup dengan fiksi atau imajinasi/khayalan para kreatornya (Naratama, 2004:60). Film televisi (FTV) di Indonesia merupakan salah satu program drama televisi yang digemari sebagian penonton di Indonesia. Tentunya hal ini bisa menjadi sebuah kebanggaan tersendiri, karena produksi program drama televisi dalam negeri lebih digemari dari pada drama seri luar negeri. Namun sangat disayangkan jika kebanggaan itu rusak karena kualitas tayangannya jauh dari kata baik. Baik buruknya sebuah tayangan, bisa dilihat dari bagaimana kita menyikapi pesan yang terkandung didalamnya. Tetapi FTV yang kita lihat sekarang, hanyalah sebuah drama yang terkadang tanpa pesan didalamnya. Memang tidak semua FTV berkualitas kurang baik. Akan tetapi besarnya jumlah FTV berkualitas kurang baik menutupi jumlah FTV berkualitas baik, yang mungkin jumlahnya hanya sedikit di Indonesia.

Ironi ini pernah menjadi pembicaraan publik, bahkan mantan Presiden Megawati pun pernah menyinggunginya. Dan sesungguhnya ada benarnya perhatian Presiden Megawati atas buruknya kualitas sinetron mengingat tayangan ini ditonton jutaan pemirsa. Jika buruknya kualitas sinetron/FTV tersebut dikonsumsi jutaan orang, maka jelaslah apa yang terjadi “Sebuah pembodohan massal!” (Kompasiana.com, 21-05-2015:20.38). Buruknya kualitas FTV saat ini, juga bisa diukur dari kurangnya nilai-nilai kesopanan serta tingginya nilai-nilai hedonisme. Ukuran lain juga bisa dilihat langsung dari sangat rendahnya penyajian sinema, seperti peran, adegan, dan dialog tidak masuk akal yang sering kali ditampilkan.

Sebuah peran dari salah satu FTV di SCTV, yang menampilkan seorang perempuan cantik yang berprofesi menjadi tukang bajaj (angkot). Dalam keadaan normal pastinya peran ini sangat tidak masuk akal. Sekarang bayangkan tukang bajaj cantik itu mengantar seorang pria kekar dan sangar.

Apa yang terjadi kemudian adalah si tukang bajaj cantik akan diculik dan kemungkinan besar diperkosa! Barangkali bisa disebut puluhan sinetron dimana perempuan cantik berperan mulai dari menjadi sebagai pembantu, supir angkot, tukang gorengan, kernet bis, bahkan sampai tukang gali kubur (Ali Reza, 2013, from [http://www.kompasiana.com/alireza/stop-pembodohan-massal-lewat-sinetron-ftv\\_5520cfd9813311167719f7f2](http://www.kompasiana.com/alireza/stop-pembodohan-massal-lewat-sinetron-ftv_5520cfd9813311167719f7f2), 21 April 2015).

Minimnya ragam cerita dan kurangnya kualitas film televisi (FTV) di Indonesia, akan membuat penonton film televisi (FTV) di Indonesia merasa jenuh. Sudah saatnya Industri film televisi (FTV) Indonesia memberikan suatu penyegaran, dengan karya-karya film televisi (FTV) yang lebih variatif dan berkualitas. Unsur pengambilan sudut pandang dan alur cerita sangat jarang diperhatikan dalam setiap produksi film televisi (FTV) di Indonesia. Sudut pandang di dalam sebuah karya film memiliki keunikan tersendiri dibandingkan sudut pandang di dalam karya lain seperti sebuah novel atau komik. Hal itu disebabkan oleh penggunaan kamera sebagai titik sudut pandang. Dalam film, sudut pandang selalu sama dengan mata kamera dan penonton tidak mempunyai cara lain selain mengikuti arah ke mana kamera ditujukan. Sudut pandang dalam film dipengaruhi oleh batasan informasi cerita yang diberikan. Film televisi (FTV) di Indonesia kurang memberikan batasan informasi, akibatnya penonton akan mudah menebak akhir cerita dari film tersebut. Para produsen film televisi (FTV), harus memiliki kontrol dalam pembatasan informasi cerita pada filmnya, karena pembatasan informasi yang diberikan juga dapat mempengaruhi kualitas film.

Gagasan baru dalam skenario dianggap tidak berharga jika tidak mengikuti selera penonton. Industri pertelevisian Indonesia khususnya film televisi (FTV) seharusnya tidak hanya berorientasi kepada *rating*, tapi juga pada kualitas program. Dengan menghadirkan suatu inovasi baru dalam sebuah program acara televisi khususnya film televisi (FTV) di Indonesia, diharapkan mampu meningkatkan antusias penonton televisi di Indonesia. Program acara atau tayangan yang ada di televisi merupakan hiburan yang paling populer untuk masyarakat Indonesia, termasuk film televisi (FTV). Hal ini disebabkan televisi memiliki sejumlah kelebihan, terutama kemampuannya dalam menyatukan antara fungsi audio dan visual, ditambah dengan kemampuannya memainkan warna.

Penonton akan leluasa menentukan saluran mana yang mereka senangi. Selain itu, televisi juga mampu mengatasi jarak dan waktu sehingga penonton yang tinggal di daerah-daerah terpencil dapat menikmati siaran televisi. Pendek kata, TV membawa bioskop ke dalam rumah tangga, mendekatkan yang jauh ke depan mata tanpa perlu membuang waktu dan uang untuk mengunjungi tempat-tempat tersebut (Cangara, 2011:144), sehingga sudah menjadi kewajiban para produsen program televisi dan stasiun televisi untuk membuat sebuah program acara televisi yang berkualitas bagi para penonton televisi di Indonesia.

## **B. Ide Penciptaan Karya**

Dasar pemikiran dan keresahan dalam menyikapi program film televisi (FTV) di Indonesia, menjadikan ide dasar untuk penciptaan karya skenario film televisi ini. Ide adalah proses awal mula dari pembuatan sebuah film, pengertian ide adalah gagasan sebuah cerita yang nantinya akan dituangkan menjadi sebuah cerita dalam skenario. Ide bisa didapatkan dari kisah pribadi penulis, novel, cerpen, film lain, dan juga produser itu sendiri. Ide cerita dari penulis bukan berarti 100 % adalah kisah pribadi penulis. Lutter mengatakan bahwa ide dapat ditemukan dimana saja dan dalam keadaan apa pun. Ide cerita bisa tercipta dari pengalaman pribadi, namun juga bisa berasal dari pengalaman orang lain (Lutters, 2004:46).

Objek cerita dalam karya skenario film televisi ini terinspirasi dari salah satu *game* simulasi buatan jepang yaitu "*Harvest Moon*". *Game* yang di Jepang bernama *Bokujou Monogatari* ini, secara garis besar menceritakan sesosok petani muda yang diminta merawat peternakan dan perkebunan milik kakeknya. Petani muda tersebut harus merawat dan mengembangkan perkebunan yang merupakan amanat dari kakeknya. Inspirasi cerita yang diambil dari *game* "*Harest Moon*" ini adalah misi karakter utama untuk merawat perkebunan dengan baik dan cara karakter utama bersosialisasi dengan orang lain. Tetapi, secara garis besar cerita dalam skenario ini, berkisah tentang seorang petani muda penderita amnesia disosiatif yang diberikan anugrah oleh Tuhan bisa melihat kejadian masa lalu dan masa depannya, agar tidak salah dalam mengambil keputusan. Konflik yang



dibangun dalam *game* “*Harvest Moon*” hanya terfokus dari konflik eksternal yang dialami karakter utama. Dalam penulisan skenario ini menggunakan dua jenis konflik yaitu, konflik internal dan eksternal yang dialami tokoh utama. Walaupun, konflik eksternal tokoh utama akan tampak dominan dalam cerita, tetapi konflik internal yang dialami tokoh utama juga akan ikut membangun unsur dramatik dalam cerita. Alasan pemilihan cerita yang terinspirasi dari *game* “*Harvest Moon*”, karena Indonesia dikenal sebagai negara agraris yang sebagian besar penduduk Indonesia mempunyai pencaharian di bidang pertanian atau bercocok tanam.

Cerita dalam skenario ini, juga menggunakan konsep atau teori dunia paralel. Dunia paralel adalah dunia yang tercipta saat suatu peristiwa terjadi, dimana dia merupakan lawan dari peristiwa itu. Misalnya, saat seseorang memutuskan untuk berbelok ke kiri, maka tanpa disadari dia telah menciptakan sebuah dunia paralel dimana dirinya mengambil keputusan yang berlawanan, dalam hal ini berbelok ke kanan. Konsep atau teori dunia paralel akan menjadi konflik yang dialami oleh tokoh utama yang merasa dirinya ada di dua masa yang berbeda.

Tidak hanya unsur cerita yang diperhatikan dalam penulisan skenario ini, tetapi juga penggunaan sudut pandang penceritaannya. Karya penulisan skenario film televisi ini menggunakan sudut pandang orang pertama sebagai cara penyampaian ceritanya. Pembaca atau penonton (jika skenario sudah diproduksi menjadi sebuah film/film televisi) diajak untuk berpartisipasi dan merasakan setiap peristiwa yang terjadi pada tokoh utama dalam cerita. Batasan informasi yang diperoleh dari cara sudut pandang, akan mempengaruhi alur cerita atau plot dalam skenario ini. Penggunaan sudut pandang orang pertama, akan didukung dengan plot non-linier (*nonlinear*). Fungsi plot non-linier (*nonlinear*) dalam penulisan skenario ini adalah menambah unsur penasaran (*curiosity*) pada penonton karena penyusunan plot yang disusun secara acak atau tidak urut berdasarkan waktu penceritaannya. Dengan penggunaan sudut pandang orang pertama dan didukung dengan plot non-linier (*nonlinear*) pada skenario ini,

diharapkan mampu menciptakan sebuah karya skenario yang memiliki esensi tersendiri dan menjadi suatu inovasi baru di industri film televisi Indonesia.

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

#### **1. Tujuan Penciptaan Karya**

- a. Menulis skenario film televisi yang mampu memberikan alternatif baru dari unsur tema dan penceritaannya.
- b. Menulis skenario film televisi yang melibatkan langsung pembaca/penonton dalam setiap adegan, seolah-olah pembaca/penonton menjadi tokoh utama dalam cerita.
- c. Menulis skenario film televisi dengan pola alur cerita non-linier untuk memberikan *mood* yang berbeda bagi pembaca/penonton.

#### **2. Manfaat Penciptaan Karya**

- a. Menjadi referensi baru untuk skenario film televisi di Indonesia yang memiliki alur cerita dari sudut pandang orang pertama dan pola penceritaan non-linier.
- b. Film televisi di Indonesia akan lebih variatif, dengan hadirnya tema dan genre yang berbeda disetiap ceritanya.
- c. Sebagai gambaran tentang kehidupan seorang petani yang dikemas secara menarik dalam bentuk sebuah skenario karya film televisi untuk masyarakat Indonesia.

## D. Tinjauan Karya

### 1. *Modern Farmer*

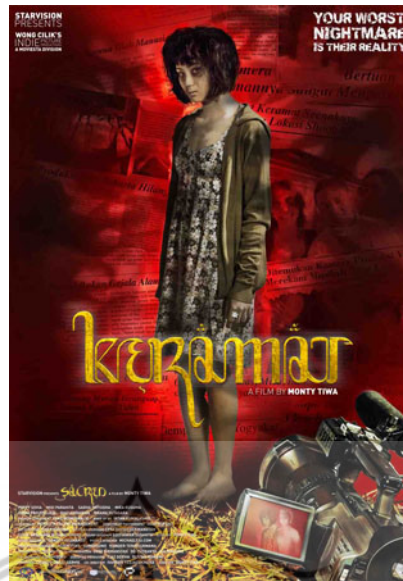


Gambar 1.1 Poster Drama Seri *Modern Farmer*

Drama seri bergenre *Romance*, *Comedy*, dan *Family*, disutradarai oleh Oh Jin-seok dan skenarionya ditulis oleh Kim Ki-ho. Drama ini menceritakan sebuah *band rock* yang bernama “*Excellent Souls*”. *Band* ini terdiri dari Lee Min-Ki (Lee Hong-Ki), Kang Hyeok (Park Min-Woo), Yoo Han-Cheol (Lee Si-Un) dan Han Ki-Joon (Kim Jae-Hyun). *Band* ini memutuskan untuk pindah ke pedesaan untuk menanam kubis agar dapat menghidupkan kembali band mereka. Unsur yang terkandung dalam drama seri ini adalah mimpi, cinta dan persahabatan.

Drama seri “*Modern Farmer*” memiliki *setting* lokasi pedesaan dengan sistem pertaniannya. *Setting* lokasi yang digunakan dalam drama seri ini mampu menunjukkan bahwa negara Korea Selatan masih mengandalkan pertanian sebagai mata pencaharian sebagian penduduk di desa. *Setting* lokasi dari drama seri “*Modern Farmer*” menjadi referensi untuk skenario film televisi “Aksa Padhé”, tetapi perbedaannya adalah *setting* lokasi pedesaan dan pertanian yang digunakan dalam skenario film televisi “Aksa Padhé” akan menyesuaikan dengan latar belakang budaya Indonesia, khususnya budaya yang berkembang di pulau Jawa.

## 2. Keramat



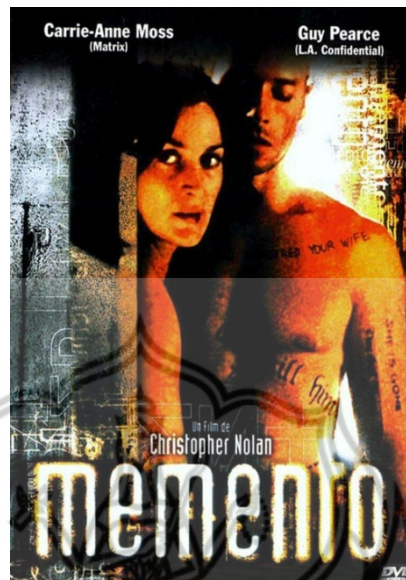
Gambar 1.2 Poster Film Keramat

Film bergenre *Horror* yang diproduksi Starvision Plus tahun 2009 ini disutradarai oleh Monty Tiwa dan dibintangi oleh Poppy Sovia, Migi Parahita, Sadha Triyudha, Miera Kusuma, Dimas Projosujadi, Diaz Ardiawan, & Brama Sutasara. Film yang menggunakan teknik pengambilan gambar subjektif dengan tema *Found Footage* ini mengisahkan tentang para *crew* film “Menari Di Atas Angin” beserta para pemainnya yang melakukan perjalanan ke Yogyakarta untuk mencari lokasi untuk *shooting* dan proses pra-produksi lainnya. Sesampainya di tempat terpecil di Yogyakarta ternyata banyak kejadian aneh yang terjadi di sana termasuk kejadian Migi (pemeran utama wanita), yang kesurupan lalu hilang dibawa ke alam gaib.

Film “Keramat”, memiliki ciri pengambilan gambar secara *hand-held* dengan sudut pengambilan gambar subjektif, seperti teknik pengambilan gambar pada film dokumenter, tayangan *reality show*, liputan berita, dan *behind the scene*. Teknik pengambilan gambar subjektif yang digunakan pada film ini, menjadi referensi pengambilan gambar untuk skenario film televisi “Aksa Padhé”. Tetapi dalam skenario ini, kamera akan berfungsi sebagai mata dari tokoh utama (mewakili pandangan tokoh utama) secara subjektif dari awal hingga akhir cerita,

sehingga semua peristiwa yang tampak pada cerita hanya sebatas penglihatan dan pendengaran tokoh utama.

### 3. *Memento*



Gambar 1.3 Poster Film *Memento*

Film bergenre *Mystery* dan *Thriller* ini, disutradarai oleh Christopher Nolan dengan produser Jennifer Todd dan Suzanne Todd. Film yang rilis pada tanggal 05 September 2000, berkisah tentang seorang pria bernama Leonard Shelby, seorang penderita *short term memory loss*, dia tidak bisa mengingat hal yang baru saja dia lakukan setelah kurang lebih beberapa menit. Penyakit itu, ia peroleh saat rumahnya dimasuki orang tidak dikenal yang membunuh dan memperkosa istrinya. Sang penyusup menyerang kepala Leonard, sehingga dia menderita penyakit tersebut. Kematian sang istri membuatnya bertekad mencari si pembunuh.

Penyusunan alur cerita dalam film ini menggunakan pola alur penceritaan secara non-linier (tidak urut), sehingga alur cerita akan tampak membingungkan. Contohnya pada scene 13, Leonard dan Burt sedang mengobrol di lobi penginapan tiba-tiba, setelah itu dilanjutkan di scene 14 yang menunjukkan Leonard sedang ada dikamar sebuah Motel, tanpa ada hubungan kausalitas dari scene sebelumnya. Alur dengan pola non-linier pada film ini, menjadi referensi

pola alur cerita untuk skenario film televisi “Aksa Padhé”, penyusunan pola waktu dalam alur cerita akan dibuat secara tidak urut. Jika dalam film “Memento” kisah masa lalu tokoh utama digambarkan dengan warna hitam putih yang sekaligus menjadi pembeda dengan *scene-scene* yang lain, dalam skenario film televisi “Aksa Padhé” tidak akan ada pembeda dalam setiap *scene*. Hal ini bertujuan agar menambah efek *curiosity* untuk pembaca atau penonton (jika skenario ini sudah diproduksi menjadi sebuah film televisi) dan semua kejadian akan terjelaskan pada akhir cerita.

Contoh beberapa *scene* dalam skenario film “Memento” yang menunjukkan pola alur non-linier :

**13 INT. DISCOUNT INN OFFICE - DAY**

Leonard enters , confident, smiling at the man behind the desk, BURT (fat, sweaty, 40's). Burt smiles back.

**BURT**

Hiya.

**LEONARD**

I'm Mr. Shelby from 304.

**BURT**

What can I do for you, Leonard?

**LEONARD**

I'm sorry... um... ?

**BURT**

Burt.

**LEONARD**

Burt, I'm not sure, but I may have asked you to hold my calls

**BURT**

You don't know?

**LEONARD**

I think I may have. I'm not good on the phone.

**BURT**

(nods)

You said you like to look people in the eye when you talk to them. Don't you remember?

**LEONARD**

That's the thing. I have this condition.

**BURT**

Condition?

**LEONARD**

I have no memory.

**BURT**

Amnesia?

**LEONARD**

No. It's different. I have no short-term memory. I know who I am and all about myself, but since my injury I can't make any new memories. Everything fades. If we talk for too long, I'll forget how we started. I don't know if we've ever met before, and the next time I see you I won't remember this conversation. So if I seem strange or rude, that's probably...

He notices that Burt is staring at him as if he were an exotic insect.

**LEONARD (cont'd)**

I've told you this before, haven't I?

**BURT**

(nods)

I don't mean to mess with you. It's just so weird. You don't remember me at all, and we talked a bunch of times.

Leonard shrugs.

**BURT (cont'd)**

What's the last thing you remember?

Leonard looks through Burt, thinking.

**LEONARD**

My wife.

**BURT**

(fascinated)

What's it like?

**LEONARD**

Like waking. Like you always just woke up.

**BURT**

That must suck. All... backwards

Leonard raises his eyebrows in enquiry.

**BURT** (cont'd)

Well, like.. you gotta pretty good idea of what you're gonna do next, but no idea what you just did.

(chuckles)

I'm the exact opposite.

**LEONARD**

(focuses on Burt)

How long have I been here?

**BURT**

Couple days.

**LEONARD**

So you're holding my calls?

**BURT**

As requested.

Leonard reaches into his pocket and pulls out his Polaroids

**LEONARD**

Okay, but this guy's an exception.

Leonard places the Polaroid of Teddy on the counter in front of Burt. Burt looks at it.

**LEONARD** (cont'd)

Know this guy?

**BURT**

Your friend, right?

**LEONARD**

What makes you think he's my friend?

**BURT**

Seen you together, that's all.

**LEONARD**

He's not my friend, Burt. But if he calls, or if he turns up here, then you give me a call in my room, okay?

**BURT**

Sure. But nobody else, right?

**LEONARD**

Just this guy.

Leonard indicates the Polaroid of Teddy.



LEONARD (cont'd)  
I hope my condition won't be a problem  
for you.

**BURT**  
Not if you remember to pay your bill.

Leonard smiles and reaches into his wallet.

E.C.U. of fingers rifling bills in a wallet. Leonard counts out some money and hands it to Burt. Burt takes the money, spotting something over Leonard's shoulder.

BURT (cont'd)  
That guy's here already.

Burt TAPS the POLAROID PHOTOGRAPH of Teddy which is sitting on the counter. Leonard picks up the photo and turns to see Teddy APPROACHING the glass door of the office.

**CUT TO:**

**14 INT. MOTEL ROOM 21 - DAY ##BLACK AND WHITE SEQUENCE**

Leonard, in boxer shorts and plaid work shirt, rips the note from his thigh. The note says "SHAVE".

#### 4. Tekken



Gambar 1.4 Poster Film Tekken

Film yang rilis pada tahun 2010 dan di sutradara Dwight H. Little ini, menceritakan tentang kisah seorang anak yang mengikuti sebuah pertandingan

bela diri untuk membalaskan dendam ibunya. Film yang terinspirasi dari sebuah *game* populer bernama TEKKEN, mengambil Jin Kazama sebagai tokoh utamanya. Dia juga salah satu karakter yang hebat dalam *game* TEKKEN. Adanya titik kehancuran dari dunia menyebabkan dunia terbagi menjadi 8 bagian. Salah satunya bernama Iron Fist, yang memiliki kota bernama TEKKEN *city*. Tempat di luar Iron Fist bernama Anvil. Masyarakat Anvil tidak diijinkan masuk ke Iron Fist. Hal ini menyebabkan banyak terjadi pemberontakan di Anvil. Untuk mengatasi hal ini, Heihachi Mishima, pemilik TEKKEN *city* membuat pasukan keamanan yang bernama Jackhammers. Pasukan yang dipercayakan pada anaknya, Kazuya Mishima ini bertugas untuk mengamankan seluruh Iron Fist termasuk di Anvil.

Alur cerita dan tokoh pada film “Tekken” dibuat sama seperti yang terdapat dalam *game* TEKKEN. Film ini menjadi salah satu referensi skenario film televisi “Aksa Padhé”, karena cerita dalam film “Tekken” juga berawal dari sebuah *game*. *Game* “*Harvest Moon*” menginspirasi konflik dan latar belakang pekerjaan tokoh utama sebagai seorang petani pada skenario film televisi “Aksa Padhé”. Dari inspirasi awal tersebut, cerita dikembangkan dengan menyesuaikan unsur budaya yang ada di Indonesia contohnya: penamaan tokoh dan dialog.