

JURNAL TUGAS AKHIR

**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

JURNAL TUGAS AKHIR

**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

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*)

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 menyinggungnya. 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.

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 produser film televisi (FTV), harus memiliki kontrol dalam pembatasan informasi cerita pada filmnya, karena pembatasan informasi yang diberikan juga dapat mempengaruhi kualitas film.

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.

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 sosok 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 "Harvest Moon"* ini adalah misi karakter utama untuk merawat perkebunan dengan baik dan cara karakter utama bersosialisasi dengan orang lain.

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*

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

Film bergenre *Horror* yang diproduksi Starvision Plus tahun 2009 ini disutradarai oleh **Monty Tiwa** dan **dibintangi oleh Poppy Sovia, Migi Parahita, Sadha Triyudha, Mica 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*

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.

4. 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.

E. Objek Penciptaan

Objek penciptaan dalam skenario film televisi “Aksa Padhé” adalah petani. Petani adalah seseorang yang bergerak di bidang pertanian, utamanya dengan cara melakukan pengelolaan tanah dengan tujuan untuk menumbuhkan dan memelihara tanaman (seperti padi, bunga, buah dan lain lain), dengan harapan untuk memperoleh hasil dari tanaman tersebut untuk digunakan sendiri ataupun menjualnya kepada orang lain.

1. Petani

Ada dua paradigma yang menjelaskan kata “petani”, yaitu “*peasant*” dan “*farmer*”. Secara mudahnya, “*peasant*” adalah gambaran dari petani yang subsisten, sedangkan “*farmer*” adalah petani modern yang berusaha tani dengan menerapkan teknologi modern serta memiliki jiwa bisnis yang sesuai dengan tuntutan agribisnis. Indonesia dikenal sebagai negara agraris karena hampir sebagian penduduknya berprofesi sebagai petani. Tetapi profesi petani, dianggap profesi yang tidak diperhitungkan karena ekspektasi masyarakat Indonesia terhadap profesi petani adalah pekerjaan orang desa.

Petani di Indonesia merupakan sekelompok orang yang tinggal di desa dan bekerja dengan mengelolah lahan untuk memenuhi kehidupannya. Mereka adalah orang-orang yang hidup dari usaha budidaya dengan memanfaatkan sumber-sumber yang disediakan alam. Istilah *peasant* ditujukan kepada semua penduduk pedesaan secara umum, tetapi hanya terbatas kepada penduduk pedesaan yang bekerja sebagai petani saja. Istilah *peasant* juga menunjukkan golongan yang lebih terbatas, yaitu hanya kepada petani yang memiliki lahan pertanian, yang menggarap sendiri lahan tersebut untuk mendapatkan hasil yang digunakan untuk memenuhi keperluan hidupnya, bukan untuk dijual, atau yang di Indonesia biasa disebut sebagai petani pemilik penggarap.

2. Sistem Tanam Jajar Legowo 4:1

Sistem tanam *jajar legowo* merupakan cara tanam padi di sawah dengan pola beberapa barisan tanaman yang kemudian diselingi satu barisan kosong atau berselang-seling antara dua atau lebih (biasanya dua atau empat). Tanaman yang

seharusnya ditanam pada barisan yang kosong dipindahkan sebagai tanaman sisipan di dalam barisan.

Sistem *jajar legowo* dapat diartikan sebagai cara tanam padi sawah yang memiliki beberapa barisan dan diselingi satu barisan kosong. Baris tanaman (dua atau lebih) dan baris kosongnya (setengah lebar dikanan dan dikirinya) disebut satu unit *legowo*. Bila terdapat dua baris tanam per unit *legowo* maka disebut *legowo 2:1*, sementara jika empat baris tanam per unit *legowo* disebut *legowo 4:1* dan seterusnya. Tetapi, saat menerapkan sistem tanam *legowo* ini perlu diperhatikan tingkat kesuburan tanah pada area yang akan ditanami, jika tanah memiliki tingkat kesuburan yang baik maka lebih baik sangat dianjurkan menggunakan sistem *legowo 4:1* tipe 1.

3. Amnesia Disosiatif

Amnesia disosiatif merupakan ketidak mampuan seseorang untuk mengingat sesuatu dengan detail baik mengenai identitas diri sendiri atau pengalaman yang berhubungan dengan peristiwa traumatis dan sangat menekan. Penderita amnesia disosiatif umumnya memberikan gambaran tentang sebuah rentang atau rangkaian dalam ingatan mereka, mengenai kejadian yang ada pada masa lalu atau bagian-bagian kehidupan mereka. Amnesia disosiatif terjadi akibat hilangnya ingatan (*memory*) tertentu, yang terjadi akibat peristiwa traumatis. Amnesia disosiatif merupakan salah satu bagian dari gangguan disosiatif. Semiun mengatakan bahwa gangguan disosiatif adalah gangguan atau perubahan dalam fungsi integratif yang normal dari identitas, ingatan atau kesadaran. Dengan kata lain, dalam gangguan-gangguan disosiatif, ada suatu pemisahan yang berat atas fungsi-fungsi kepribadian sampai individu tidak menyadari atau kehilangan aspek-aspek yang penting dari kepribadiannya. Adapun penyebab terjadinya gangguan disosiatif adalah adanya penyebab psikologis yang berkaitan dengan kejadian *stressful*, trauma dan gangguan hubungan interpersonal (Semiun, 2006:390).

4. Hubungan dan Interaksi Sosial

Lingkungan sosial adalah lingkungan masyarakat, di mana dalam lingkungan masyarakat ini ada interaksi antara individu satu dengan individu lain. Keadaan masyarakat akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan

individu. Di dalam kehidupan sosial seorang petani terdapat konteks kehidupan bermasyarakat, yaitu suatu konsep bagi mereka yang dianggap bernilai tinggi bahwa manusia itu pada hakekatnya tidak berdiri sendiri akan tetapi dikelilingi oleh masyarakat. Hubungan sosial merupakan syarat utama terjadinya kegiatan yang berlangsung dalam suatu masyarakat. Abdulsyani mengemukakan dalam bukunya yang berjudul “Sosiologi Kelompok dan Masalah Sosial” mengemukakan bahwa interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan orang perorangan, antara kelompok dengan kelompok, maupun antara perorangan dengan kelompok (Abdulsyani, 1987:43).

Hubungan sosial atau interaksi sosial dapat dikatakan sebagai proses sosial, karena hubungan sosial atau interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya berbagai macam aktivitas sosial dan kehidupan seseorang tidak akan bisa lepas dari kehidupan sosial. Cara seseorang berinteraksi dengan masyarakat atau orang lain, akan sangat membantu dalam mencapai tujuannya.

5. Dunia Paralel

Dunia Paralel adalah sebuah dunia yang berjalan sejajar dengan dunia realita. Di samping kehidupan yang kita kenal dan kita jalani sekarang, ada satu atau lebih kehidupan lain yang juga berjalan secara bersamaan dalam dunia paralel. Ahli fisika Dr. Michio Kaku menuliskan dalam bukunya yang berjudul *“Hyperspace: A Scientific Odyssey Through Parallel Universes, Time Warps, and the 10th Dimension”*, *our universe may be one of an infinite number of parallel universes, each connected to the others by an infinite series of wormholes. Travel between these wormholes is possible but extremely unlikely* (Kaku, 1994:246). Dr. Michio Kaku juga menganalogikan keberadaan dunia paralel bagi kita seperti adanya daerah luar kolam bagi seekor ikan gurami yang tinggal dalam sebuah kolam. Ikan gurami tersebut tidak bisa melihat daerah luar kolam karena keterbatasan 'teknologi' yang ia miliki. Demikian juga, manusia belum bisa melihat alam semesta lainnya dengan alasan yang sama. Meski ikan gurami nggak bisa melihat kehidupan lain di luar kolam, tapi dia bisa tahu ada kehidupan lain dari getaran yang ia rasakan melalui gelombang di permukaan air

kolam akibat tetesan air hujan. Getaran yang dirasakan ikan gurami itu adalah gravitasi dan cahaya dari alam semesta lain.

Dasar teori dunia paralel adalah tidak terbatasnya jagat raya yang memberikan kemungkinan adanya alam semesta lain. Jadi, bukan tidak mungkin selain di galaksi yang kita tinggali ada kehidupan yang juga sedang berlangsung. Contoh, ketika seseorang, sebut saja Abdi yang sedang dihadapkan pada suatu pilihan dan mengharuskan dia memilih antara A, B, C, D, atau E, maka akan terciptalah Abdi di dunia lain dengan masing-masing pilihan yang berbeda. Pada dunia pertama Abdi memilih A, pada dunia kedua dia memilih B, dan juga seterusnya sampai pilihan E. Selain itu muncul juga dunia dimana Abdi memutuskan untuk tidak memilih apa-apa (dengan asumsi, jika salah nilainya minus), atau dunia lain lagi dimana Abdi memutuskan untuk lari meninggalkan ruang kelas (dengan asumsi, tiba-tiba badannya panas dan harus pulang), atau dunia lain dengan situasi yang tidak terhingga. Hal tersebut berlaku untuk setiap manusia maka jumlah dunia paralel yang ada bisa dihitung, yaitu jumlah manusia yang ada di muka bumi dikali jumlah pilihan-pilihan yang ada di tiap detik kehidupan tiap individu.

F. Analisis Objek

Tokoh utama adalah tokoh yang memegang peranan utama cerita. Tokoh utama, merupakan penyebab atau sumber terjadinya cerita. Arah pengisahan tertuju kepada tokoh utama. Frekuensi keterlibatan tokoh utama dalam setiap peristiwa lebih tinggi dibandingkan dengan tokoh lain. Peran tokoh utama dalam skenario ini adalah seorang petani dalam konotasi "*peasant*", yakni seorang petani dari suatu desa kecil yang memiliki lahan pertanian dan menggarap lahannya sendiri tanpa bantuan alat modern. Pengambilan konotasi "*peasant*" untuk seorang petani yang diperankan oleh tokoh utama dalam skenario ini, juga menyesuaikan dengan logika *setting* lokasi yang akan dibangun dalam skenario ini. *Setting* lokasi dalam skenario ini, akan mengambil latar belakang sebuah desa terpencil yang penduduknya masih menggunakan cara tradisional untuk kegiatan sehari-hari.

Awal cerita, tokoh utama tidak ditunjukkan perannya sebagai seorang petani, bahkan pembaca atau penonton (jika skenario sudah diproduksi menjadi sebuah film/film televisi) diberikan informasi bahwa tokoh utama hanya seorang pemuda biasa yang terdampar di sebuah pulau kecil dan menderita amnesia disosiatif. Amnesia disosiatif yang diderita tokoh utama, disebabkan oleh trauma yang muncul akibat melihat orang tuanya dibunuh oleh orang terdekatnya. Tokoh utama belajar menjadi seorang petani dari seorang petani tua yang merupakan penduduk asli pulau kecil tempat di mana tokoh utama diceritakan terdampar. Petani tua tersebut, mengajarkan salah satu sistem tanam yang disebut dengan *jajar legowo*. Sistem tanam ini dapat menghasilkan padi dengan kualitas dan kuantitas yang cukup baik. Sistem tanam *jajar legowo* ini, yang nantinya akan diajarkan oleh tokoh utama kepada penduduk di desa tempatnya mengabdikan sebagai seorang petani. Di desa tersebut, tokoh utama akan menjalani kehidupan sosial dengan berbagai macam konflik di dalamnya, baik konflik internal maupun konflik eksternal. Tokoh utama mulai menjalin hubungan baik dengan warga desa melalui interaksi sosial, salah satu cara interaksi sosial yang dilakukan oleh tokoh utama adalah dengan proses jual beli (berdagang) di pasar.

Tokoh utama dalam skenario ini, memerankan dua karakter yang menjalani kehidupan berbeda masa atau waktu (masa sekarang dan masa lalu). Salah satu konflik dalam skenario ini adalah kehidupan tokoh utama sebagai seseorang yang terjebak dalam dunia paralel. Dunia paralel yang dialami tokoh utama terhubung dengan kehidupan masa depannya. Keinginan kuat tokoh utama di masa depan yang ingin memberikan suatu petunjuk kepada tokoh utama di masa lalu, secara tidak langsung membuka gerbang dimensi ruang dan waktu, sehingga membawa mereka ke dunia paralel.

G. Desain Program

Kategori Program	: Cerita
Jenis Televisi	: Swasta Nasional
Judul Program	: “Aksa Padhé”

Isi Program	: Kisah seorang pemuda yang diberi kesempatan untuk melihat dan merasakan kehidupan masa depannya, agar tidak salah dalam mengambil keputusan nantinya.
Tujuan	: Memberikan suatu pembelajaran tentang pentingnya mengambil keputusan yang benar, agar tidak menyesal di kemudian hari.
Format Program	: Drama (Fiksi)
Sub. Format Program	: Film Televisi (FTV)
<i>Genre</i>	: Fantasi
Durasi Program	: 90 menit (<i>Commercial Break</i> , 20 menit)
<i>Target Audience</i>	: Dewasa
Kategori Produksi	: Non studio
Bahasa Dialog	: Bahasa Indonesia dan Bahasa Jawa (Jawa Timur), untuk dialog Bahasa Jawa (Jawa Timur) akan diberikan <i>subtitle</i> Bahasa Indonesia.

H. Desain Produksi

Tema : Tentang seorang pemuda yang diberi kesempatan untuk merubah masa depannya.

Judul : “Aksa Padhé”

“Aksa Padhé” merupakan bahasa Sansekerta yang mempunyai arti berbeda mata (penglihatan). Judul tersebut dipilih karena tokoh utama memerankan 2 karakter yang berbeda masa atau waktu.

Premis : Sebuah pilihan penentu masa depan.

Sinopsis : “Aksa Padhé”

Kisah seorang pemuda bernama Juna, yang mengalami kecelakaan kapal laut dan terdampar di sebuah pulau kecil bernama Pulau Barata. Juna menderita amnesia akibat trauma ketika melihat langsung kedua orang tuanya dibunuh oleh pamannya yang bernama Kana (di atas kapal laut sebelum terjadi kecelakaan). Ayah Juna yang bernama Pandu adalah kakak kandung Kana, tetapi karena urusan

pekerjaan, Kana sampai tega membunuh Pandu dan istrinya yang bernama Lina di depan Juna. Juna diselamatkan oleh Siran, Paiman, Paijan dan Paimo atau biasa disebut dengan para Sekawan. Juna lupa dengan nama aslinya, akhirnya para Sekawan memanggilnya dengan nama Jaka. Jaka tidak mengetahui bahwa, sebenarnya para Sekawan itu adalah roh penjaga Pulau Barata. Akhirnya, Jaka tinggal bersama para Sekawan di sebuah pondok yang berada di tengah hutan. Setelah beberapa hari tinggal bersama para Sekawan, Jaka sering melihat kejadian-kejadian di masa lalunya dengan jelas.

Selama tinggal bersama para Sekawan, Jaka diajarkan ilmu bercocok tanam oleh Siran. Siran tidak pernah melarang Jaka untuk pergi kemana pun, kecuali ke satu tempat yaitu bukit Jamanisan. Menurut cerita Siran, bukit tersebut adalah tempat sakral yang dijaga oleh sosok perempuan jahat. Sosok perempuan jahat yang dimaksud Siran itu adalah Ulupi. Sebenarnya, Ulupi juga salah satu roh leluhur penjaga Pulau Barata, sama seperti para Sekawan. Siran mempunyai prinsip, bahwa dunia roh dan dunia manusia tidak boleh menyatu dalam ikatan pernikahan. Selain itu, Siran juga mendapatkan amanat dari Juna di masa depan, agar dirinya di masa lalu (Jaka) tidak salah mengambil keputusan. Oleh sebab itu, Siran memunculkan mitos tersebut agar Jaka tidak sampai bertemu dengan Ulupi. Tapi, suatu hari Jaka melanggar larangan Siran tersebut. Siran yang marah, menghukum Jaka untuk menjadi petani di Desa Tirtomulyo yang letaknya cukup jauh dari bukit Jamanisan.

Siran menyuruh Jaka untuk menempati sebuah rumah kecil dan menjadi seorang petani, untuk membantu warga Desa Tirtomulyo. Semenjak tinggal di rumah tersebut, Jaka merasa dirinya hidup di dua masa yang berbeda. Jaka sebenarnya sedang melihat dan merasakan kehidupan masa depannya secara langsung. Di masa depan, amnesia yang diderita Juna sudah sembuh dan Juna sudah mengetahui identitas aslinya. Dalam kehidupan Juna, Desa Tirtomulyo sedang mengalami kekeringan hebat dan kekacauan akibat terjadi perampokan dimana-mana sampai pembunuhan kejam yang dilakukan oleh Kana. Juna menikah dengan Ulupi yang tengah hamil 2 bulan. Ulupi hamil karena diperkosa oleh Kana. Juna sebenarnya mengetahui hal tersebut tetapi Juna tetap menikahi

Ulupi, karena Juna mencintai Ulupi dengan tulus. Kana masih menyimpan dendam kepada Juna, karena Juna telah merebut cinta Ulupi darinya. Juna selalu dijadikan kambing hitam atas kejahatan yang dilakukan Kana, tetapi Rama selaku kepala Desa Tirtomulyo selalu membela Juna. Sampai suatu hari, Kana membunuh Rama dengan kejam dihadapan Juna. Kana menjadi kepala Desa Tirtomulyo menggantikan Rama. Di depan beberapa warga desa, Juna difitnah oleh Kana telah membunuh Rama, karena ditemukan barang bukti berupa kalung salib yang biasa dikenakan Juna disamping jasad Rama. Sebenarnya, Juna sudah lama memberikan kalung tersebut kepada Rama sebagai bukti persahabatan mereka. Di sisi lain, Jaka masih menjadi warga pendatang baru di Desa Tirtomulyo. Jaka bertemu dengan Rama yang merupakan seorang kepala Desa Tirtomulyo dan seorang preman bernama Kana yang tidak lain adalah pamannya sendiri. Jaka bersahabat dengan Rama, sedangkan Kana tidak senang dengan kedatangan Jaka. Sampai suatu hari, Jaka bertemu dengan Ulupi di bukit Jamanisan. Secara tidak langsung, Jaka kembali melanggar larangan Siran. Setelah pertemuan itu, Jaka mulai muncul perasaan suka kepada Ulupi. Tetapi, Jaka mengetahui bahwa Kana juga mempunyai perasaan suka kepada Ulupi. Kana semakin membenci Jaka, karena mengetahui bahwa Jaka suka kepada Ulupi.

Tidak lama kemudian, Jaka mengalami suatu kejadian aneh. Antara sadar dan tidak, Jaka melihat secara langsung Juna dihajar sampai akhirnya dibunuh oleh Kana. Jaka merasakan sakit seperti yang dirasakan oleh Juna, disitulah Jaka mengerti bahwa dia dan Juna saling terhubung. Motif Kana membunuh Juna, karena Kana masih sakit hati karena tidak bisa memiliki Ulupi. Setelah Jaka sadar, Jaka berusaha menolong Ulupi yang akan diperkosa Kana, tetapi di tengah perjalanan Jaka bertemu dengan Siran. Siran menjelaskan semua kebenaran tentang Ulupi dan kejadian yang dialami Jaka. Siran juga mengatakan bahwa, kehidupan Juna itu adalah kehidupan masa depan Jaka yang salah dalam mengambil keputusan. Jaka tidak terlalu menghiraukan penjelasan Siran, karena Jaka sudah mengerti bahwa dia sebenarnya adalah Juna. Di atas bukit, Jaka melihat Kana sedang berusaha memperkosa Ulupi. Jaka mengambil sebuah batu besar, tetapi Jaka takut untuk memukulkan batu tersebut ke kepala Kana. Jaka

kembali melihat kehidupan Juna yang juga takut pada saat ingin menyelamatkan Ulupi dari tindakan Kana. Akibatnya, Kana berhasil memperkosa Ulupi dan Juna yang harus menanggung aib itu. Siran datang, untuk menguatkan hati Jaka agar tidak takut dalam mengambil keputusan. Akhirnya, Kana tewas dengan luka parah di kepala. Setelah Kana tewas, Jaka diberikan 2 pilihan oleh Siran yaitu tetap tinggal di pulau Barata tetapi, tidak boleh menikah dengan Ulupi atau pergi dari pulau Barata untuk memulai hidup baru. Jaka memilih untuk pergi dari pulau Barata dan kembali menjadi Juna.

Treatment: "Aksa Padhé"

1. EXT. HUTAN. MALAM

JUNA meminta tolong SIRAN, untuk memperbaiki keputusan yang telah diambilnya.

2. BLACK SCREEN

Monolog interior, JAKA bingung sedang berada di mana.

3. PANTAI. SIANG

JAKA melihat 4 orang (SIRAN, PAIMAN, PAIJAN dan PAIMO) yang tidak dia kenal menghampirinya. JAKA merasa ketakutan dan langsung kabur.

4. EXT. HUTAN-TEPI SUNGAI. SIANG

JAKA berlari menyusuri hutan. Sesampainya di tepi sungai, JAKA berkenalan dengan SIRAN, PAIMAN, PAIJAN dan PAIMO (para Sekawan). Ternyata, JAKA menderita amnesia. Para Sekawan mengajak JAKA untuk tinggal di pondok mereka, sampai ingatannya pulih.

5. INT. KAMAR TIDUR, PONDOK SEKAWAN. MALAM

SIRAN memberikan secangkir teh kepada JAKA, agar tidurnya bisa nyenyak.

6. INT. KAMAR TIDUR, RUMAH PANDU. PAGI

JUNA disuruh ibunya (LINA) untuk segera sarapan.

7. INT. RUANG MAKAN, RUMAH PANDU. PAGI

JUNA sarapan pagi bersama ayah (PANDU) dan ibunya (LINA). KANA (adik PANDU) datang dengan maksud ingin membeli bisnis agrowisata milik PANDU. PANDU menolak tawaran KANA dengan cara kasar.

8. INT. KAMAR TIDUR, PONDOK SEKAWAN. PAGI

JAKA disuruh SIRAN untuk segera sarapan.

9. INT. RUANG MAKAN, PONDOK SEKAWAN. PAGI

JAKA dan para Sekawan sarapan pagi bersama. Sebelum sarapan, SIRAN melarang JAKA untuk pergi ke bukit Jamanisan karena bukit tersebut adalah tempat sakral yang dijaga sosok perempuan jahat. Perempuan jahat tersebut, selalu meminta tumbal laki-laki yang berusaha naik ke atas bukit.

10. BLACK SCREEN

Terdengar suara ledakan yang sangat keras.

11. INT. KAMAR TIDUR, KAPAL LAUT. MALAM

JUNA bangun dari tidurnya karena kaget mendengar suara ledakan dan berlari keluar kamar.

12. INT. LORONG, KAPAL LAUT. MALAM

JUNA melihat, suasana lorong kapal yang ramai dengan para penumpang yang menyelamatkan diri karena air laut sudah mulai masuk kapal. JUNA berlari ke arah kamar PANDU dan LINA. KANA menembak PANDU dan LINA tepat di depan kamar mereka. Tidak lama kemudian gelombang air laut yang masuk ke kapal menghanyutkan tubuh JUNA dan KANA.

COMMERCIAL BREAK, 4”

13. EXT. LADANG PERTANIAN. PAGI

JAKA diajarkan sistem tanam padi jajar legowo oleh SIRAN.

14. EXT. HUTAN-JALAN, BUKIT JAMANISAN. SORE

JAKA dan PAIMO sedang mencari kayu bakar. PAIMO lari ketakutan karena melihat seekor katak. JAKA berlari mengejar PAIMO, tiba-tiba terdengar suara perempuan sedang menangis dari arah bukit Jamanisan. PAIMO ketakutan dan langsung kabur meninggalkan JAKA.

15. INT. RUANG MAKAN, PONDOK SEKAWAN. MALAM

JAKA mengejar PAIMO sampai ke ruang makan pondok Sekawan. Para Sekawan yang lain sedang menikmati makanannya. JAKA menceritakan kejadian yang dialaminya kepada SIRAN. SIRAN marah karena JAKA telah melanggar

perintahnya. Akhirnya, SIRAN memberi hukuman kepada JAKA untuk menjadi petani di Desa Tirtomulyo.

16. EXT. HUTAN. MALAM

JAKA berjalan dengan SIRAN menyusuri hutan. Terlihat jalanan yang dilewati JAKA dan SIRAN penuh kabut tebal, sehingga menghalangi pandangan JAKA.

17. EXT/INT. LADANG PERTANIAN-RUANG TAMU, RUMAH JAKA. MALAM

JAKA dan SIRAN berjalan melewati sebuah ladang pertanian yang ditanami padi belum siap panen. Tidak jauh dari ladang pertanian tersebut, JAKA melihat sebuah rumah kecil bergaya klasik sekitar tahun 1940 an, dengan perabotan yang masih tertata rapi. SIRAN meminta JAKA, untuk merawat rumah miliknya tersebut dan menjadi seorang petani untuk membantu warga Desa Tirtomulyo. Sebelum pergi meninggalkan JAKA, SIRAN kembali berpesan agar JAKA menjauhi bukit Jamanisan.

18. EXT. PUNCAK, BUKIT JAMANISAN. SORE

JUNA melihat ULUPI diperkosa oleh KANA, tetapi JUNA tidak bisa berbuat apa-apa untuk menolong ULUPI.

19. INT. ALTAR, GEREJA. SIANG

JUNA menikah dengan ULUPI yang tengah hamil 2 bulan. Tiba-tiba KANA menendang bangku gereja, lalu pergi meninggalkan ruangan gereja.

20. INT. RUANG TAMU, RUMAH JAKA. SORE

JAKA merasa bosan di rumah, akhirnya dia memutuskan untuk pergi mencari kayu bakar di hutan.

21. EXT. HALAMAN DEPAN, RUMAH JUNA. PAGI

JUNA ditangkap oleh dua orang polisi, atas tuduhan penebangan hutan secara liar.

22. A. EXT. HUTAN. SORE

JAKA melihat KANA dan dua orang anak buahnya sedang menebang pohon di hutan.

23. INT. LORONG, KAPAL LAUT. MALAM

KANA menembak PANDU dan LINA tepat di depan kamar mereka.

24. B. EXT. HUTAN. SORE

JAKA berusaha mencegah perbuatan KANA, tetapi KANA memukul JAKA sampai tidak sadarkan diri.

25. EXT. HALAMAN DEPAN, KANTOR POLISI. MALAM

JUNA bebas dari tahanan disambut oleh ULUPI dan RAMA. RAMA menjelaskan bahwa pelaku sebenarnya adalah KANA.

26. A. INT.KAMAR TIDUR, RUMAH JAKA. PAGI

JAKA membalutkan perban dikepalanya. Tidak sengaja, JAKA melihat ada seekor katak yang masuk di kamarnya.

27. EXT. HUTAN-JALAN, BUKIT JAMANISAN. SORE

PAIMO yang lari ketakutan setelah melihat seekor katak.

28. B. INT. KAMAR TIDUR, RUMAH JAKA. PAGI

Setelah selesai membalutkan perbannya, JAKA keluar dari rumah dan bermaksud ingin bertemu dengan PAIMO.

29. INSERT:**EXT. JALAN, DESA TIRTOMULYO. PAGI**

JUNA berlari menggendong ULUPI yang sedang pingsan.

30. EXT. HALAMAN DEPAN, RUMAH DOKTER UTARI. PAGI

JUNA meminta tolong DOKTER UTARI, untuk memeriksa keadaan ULUPI.

31. INT. RUANG TUNGGU, RUMAH DOKTER UTARI. SIANG

JUNA diberi kabar oleh DOKTER UTARI bahwa keadaan ULUPI dan kandungannya baik-baik saja.

COMMERCIAL BREAK, 4”**32. EXT. HUTAN. PAGI**

JAKA berjalan menyusuri hutan yang diselimuti kabut tebal.

33. INT. PONDOK SEKAWAN. PAGI

JAKA kebingungan mencari para Sekawan, yang seakan menghilang.

34. EXT. HALAMAN DEPAN, RUMAH SLAMET. SORE

JUNA mendengar suara tembakan dari dalam rumah SLAMET. Ternyata SLAMET, telah dibunuh oleh KANA. KANA mengancam akan membunuh

JUNA dan ULUPI, jika JUNA berani buka mulut tentang kejahatan yang dilakukan KANA kepada warga desa yang lain.

35. HUTAN. PAGI

JAKA berlari menyusuri hutan, bermaksud untuk mencari keberadaan para Sekawan. Langkah JAKA terhenti karena dari jauh terlihat samar-samar SIRAN yang sedang berjalan perlahan lalu menghilang.

36. INT. RUANG TAMU, RUMAH JUNA. SORE

JUNA baru sampai di rumah, ULUPI terlihat marah karena JUNA pergi seharian tidak memberi kabar sebelumnya. ULUPI marah, lalu pergi dari rumah.

37. INSERT:

A. EXT. HUTAN. PAGI

JAKA berlari tidak tentu arah.

A. EXT. JALAN, TEPI DANAU. SORE

JUNA berlari sambil kebingungan mencari keberadaan ULUPI.

38. EXT. BATU BESAR, HUTAN. PAGI

JAKA menemukan peci milik SIRAN tergeletak di atas batu besar, lalu melihat sekeliling.

39. EXT. TEPI DANAU. SORE

JUNA menemani ULUPI duduk di tepi danau dan menjelaskan semuanya kepada ULUPI. Ternyata, JUNA pergi seharian karena mencari hadiah untuk ulang tahun ULUPI. Akhirnya ULUPI memaafkan JUNA.

40. INSERT:

EXT. HALAMAN DEPAN, RUMAH JUNA. MALAM

JUNA memeluk ULUPI yang tampak kedinginan.

41. A. INT. KAMAR TIDUR, RUMAH JAKA. MALAM

JAKA melingkari tanggal 4 Januari pada kalender yang ada di kamarnya, lalu tidur di atas tempat tidur.

42. EXT. HALAMAN DEPAN, RUMAH SLAMET. SORE

JAKA bermimpi, tentang ancaman KANA yang akan membunuh JUNA dan ULUPI.

43. B. INT. KAMAR TIDUR, RUMAH JAKA. PAGI

JAKA bangun dari tidurnya, melihat kalender yang menunjukkan tanggal 10 April. JAKA bergegas keluar dari kamar.

44. EXT. LADANG PERTANIAN. PAGI

JAKA sedang memanen padi dan bertemu dengan RAMA. RAMA melihat hasil panen padi milik JAKA. RAMA meminta JAKA untuk menjual hasil panennya di pasar, Desa Tirtomulyo.

45. EXT. JALAN, DESA TIRTOMULYO. PAGI

JUNA berjalan pulang dari membeli makanan untuk ULUPI. Di tengah jalan, JUNA bertemu dengan RAMA. RAMA membicarakan tentang kekeringan yang sedang dialami Desa dan SLAMET yang tewas terbunuh.

46. A. EXT. PASAR, DESA JAMANISAN. PAGI

JAKA menempati lapak dagang yang sudah disediakan oleh RAMA. Setelah itu RAMA pergi sebentar untuk pergi ke kamar mandi. Tiba-tiba, KANA datang dan langsung membuat onar.

47. EXT. HALAMAN DEPAN, RUMAH JUNA. MALAM

JUNA melihat KANA dan dua anak buahnya berdiri di depan pintu rumah. KANA meminta bahan makanan yang dimiliki JUNA. ULUPI terlihat ketakutan dengan kedatangan KANA. Anak buah KANA mengambil paksa bahan makanan milik JUNA. KANA yang merasa tidak puas karena bahan makanan yang dimiliki JUNA sedikit, akhirnya membenturkan kepala JUNA ke daun pintu rumah. RAMA datang dan mengusir KANA beserta anak buahnya dari rumah JUNA.

48. B. EXT. PASAR, DESA JAMANISAN. PAGI

JAKA yang emosi berusaha melawan KANA. RAMA menahan emosi JAKA dan menyuruh KANA beserta anak buahnya pergi.

COMMERCIAL BREAK, 4”

49. EXT. TERAS DEPAN, MUSHOLA. SORE

JAKA duduk di pelataran teras depan mushola. Terlihat RAMA baru selesai sholat ashar berjamaah dan langsung menemui JAKA. JAKA bermaksud menanyakan tentang KANA kepada RAMA.

50. A. EXT. TERAS DEPAN, GEREJA. SIANG

JUNA baru selesai ibadah hari minggu. RAMA datang menghampiri JUNA. RAMA pamit kepada JUNA untuk pergi ke luar pulau, untuk urusan pekerjaan. JUNA melihat, kalung dengan liontin huruf “J” pemberiannya masih melingkar di pergelangan tangan kanan RAMA.

51. INT. GUBUK, LADANG PERTANIAN. PAGI

JAKA dan RAMA lomba menghisap rokok paling cepat. Akhirnya, RAMA yang menang. JAKA memberikan kalung dengan liontin huruf “J” miliknya kepada RAMA sebagai hadiah, sekaligus tanda persahabatan mereka. RAMA juga memberikan gelang tasbih miliknya kepada JAKA.

52. B. EXT. TERAS DEPAN, GEREJA. SIANG

JUNA beradu tos dengan RAMA. JUNA melihat RAMA pergi meninggalkan lingkungan gereja dengan perasaan khawatir.

53. INT. RUANG MAKAN, RUMAH JUNA. MALAM

JUNA menyiapkan makan malam untuk ULUPI, tetapi ULUPI merasa tidak enak badan. JUNA menyuruh ULUPI untuk istirahat di kamar.

54. INT. KAMAR TIDUR, RUMAH JUNA. MALAM

JUNA membawakan ULUPI secangkir teh. ULUPI menyukai teh buatan JUNA. JUNA menemani ULUPI sampai terlelap.

55. INT. RUANG TAMU, RUMAH JAKA. PAGI

JAKA membuka pintu, ternyata RAMA yang datang berkunjung. Maksud kedatangan RAMA, ternyata ingin meminta JAKA untuk memberi penyuluhan kepada warga desa tentang cara bercocok tanam baik. JAKA menyetujui permintaan RAMA.

56. INT. AULA, BALAI DESA TIRTOMULYO. PAGI

JAKA dan RAMA memberikan penyuluhan secara lisan tentang tata cara bercocok tanam dengan baik kepada warga desa.

57. MONTAGE:**A. EXT. LADANG PERTANIAN. PAGI**

JAKA mengajarkan cara membajak ladang kepada warga desa.

B. EXT. LADANG PERTANIAN. SIANG

JAKA mengajarkan cara menanam bibit padi dengan sistem tanam jarak legowo kepada warga desa.

C. EXT. LADANG PERTANIAN. SORE

JAKA dan warga desa menyiram pupuk ke padi yang sudah berusia 7 hari.

D. EXT. LADANG PERTANIAN. MALAM

JAKA dan warga desa mencari belut di ladang.

58. EXT. TEPI SUNGAI-JALAN, BUKIT JAMANISAN. PAGI

JAKA dan RAMA sedang memancing. Tiba-tiba, dari kejauhan JAKA melihat seorang gadis (ULUPI) memakai dress putih sedang melihat ke arah sungai lalu berjalan pergi menuju hutan. JAKA yang penasaran, mengikuti gadis tersebut (ULUPI) sampai di jalan dekat bukit Jamanisan. JAKA melihat gadis tersebut naik ke atas bukit, JAKA teringat perkataan SIRAN.

59. INT. RUANG TAMU, RUMAH JAKA. MALAM

Sebelum pergi meninggalkan JAKA, SIRAN kembali berpesanan agar JAKA menjauhi bukit Jamanisan.

60. EXT. JALAN-PUNCAK, BUKIT JAMANISAN. PAGI

JAKA kembali berjalan mengikut gadis tersebut (ULUPI). JAKA melewati jalanan yang ditutupi kabut tebal. Sesampainya di puncak bukit, gadis tersebut (ULUPI) ternyata sedang melihat pemandangan Desa Tirtomulyo. JAKA berkenalan dengan gadis tersebut (ULUPI) dan namanya adalah ULUPI.

COMMERCIAL BREAK, 4”

61. INT. RUANG TAMU, RUMAH JUNA. MALAM

JUNA melihat pintu rumah terbuka. Saat JUNA hendak menutup pintu, ada orang yang nempel pundak JUNA. JUNA berbalik badan dan melihat orang memakai topeng hitam (KANA) yang langsung memukul JUNA sampai tidak sadarkan diri.

62. A. INT. RUANG TAMU, RUMAH RAMA. MALAM

JUNA mulai sadar dan membuka matanya secara perlahan. JUNA melihat, RAMA dan ULUPI duduk di sebuah sofa panjang dalam keadaan tangan, kaki terikat dan mulut tertutup lakban hitam. JUNA berusaha menyelamatkan mereka, tetapi tangan JUNA dipegang erat oleh dua orang anak buah KANA. KANA

muncul dan meletakan sepucuk pistol di atas meja. KANA menyuruh JUNA untuk memilih, diantara RAMA dan ULUPI siapa yang ingin diselamatkan karena peluru di dalam pistol tersebut tinggal satu. JUNA memegang pistol tersebut, karena dipaksa oleh KANA. JUNA melihat ke arah RAMA.

63. EXT. TERAS DEPAN, GEREJA. SIANG

JUNA beradu tos dengan RAMA. JUNA melihat RAMA pergi meninggalkan lingkungan gereja dengan perasaan khawatir.

64. B. INT. RUANG TAMU, RUMAH RAMA. MALAM

JUNA melihat RAMA tersenyum ke arahnya. RAMA berusaha melawan KANA. KANA yang emosi langsung menembak RAMA berulang kali, dengan pistol lain yang KANA bawa. JUNA mengarahkan pistol yang dia pegang ke arah KANA. KANA menantang JUNA untuk menembaknya. JUNA merasa takut dan tidak jadi menembak KANA.

65. A. INT. KAMAR TIDUR, RUMAH JAKA. SORE

JAKA berbaring di atas tempat tidur dan memikirkan ULUPI.

66. EXT. PUNCAK, BUKIT JAMANISAN. PAGI

JAKA berkenalan dengan ULUPI di atas bukit Jamanisan.

67. B. INT. KAMAR TIDUR, RUMAH JAKA. SORE

JAKA bangun dari tempat tidurnya dan berjalan keluar dari kamar.

68. EXT. PEMAKAMAN, DESA TIRTOMULYO. SIANG

JUNA mendatangi pemakaman RAMA. JUNA berdoa untuk RAMA, KANA datang menghampiri JUNA. KANA mengancam akan membunuh JUNA.

69. INT. KIOS BUNGA. SORE

JAKA membeli setangkai bunga untuk ULUPI.

70. EXT. PUNCAK, BUKIT JAMANISAN. SORE

JAKA melihat ULUPI sedang memandang langit senja. JAKA menyerahkan bunga kepada ULUPI. ULUPI dan JUNA melihat matahari terbenam bersama-sama.

71. EXT. JALAN, DESA TIRTOMULYO. PAGI

JUNA berjalan dengan membawa kantung kresek berisi makanan untuk ULUPI. Di tengah perjalanan, JUNA dilempari telur busuk oleh beberapa warga desa dan

menganggap JUNA sebagai pembunuh RAMA. JUNA berjalan menjauh dari warga desa.

72. EXT. JALAN, BUKIT JAMANISAN. MALAM

JAKA berjalan, pulang menuju rumahnya. Tiba-tiba KANA muncul dan memperingatkan JAKA untuk menjauhi ULUPI.

73. INT. RUANG TAMU-HALAMAN DEPAN, RUMAH JUNA. SIANG

JUNA melihat ruang tamu dalam keadaan berantakan. ULUPI sedang duduk di salah satu kursi ruang tamu sambil menangis ketakutan. ULUPI mengatakan bahwa KANA ke rumah untuk mencari JUNA. Terdengar suara gaduh dari halaman depan JUNA. JUNA keluar dari rumah, terlihat KANA, dua orang polisi dan beberapa warga desa sedang berada di halaman depan rumah JUNA. KANA yang telah menjadi kepala Desa Tirtomulyo, ingin menangkap JUNA atas tuduhan membunuh RAMA dengan barang bukti kalung milik JUNA yang ditemukan di samping jasad RAMA. JUNA, diborgol dan dibawa pergi oleh kedua polisi tersebut.

74. EXT. PUNCAK-JALAN, BUKIT JAMANISAN. SORE

JAKA melihat KANA dan ULUPI saling bermesraan sambil melihat langit senja. JAKA turun dari bukit dengan perasaan kecewa. JAKA melewati kabut tebal yang sangat mengganggu jarak pandangnya.

75. INT. GUDANG TUA. SIANG

JAKA sampai di sebuah gudang tua. JAKA melihat, JUNA dihajar sampai babak belur oleh KANA, dengan dua orang polisi yang ternyata juga anak buah KANA. JAKA merasakan sakit ketika JUNA dihajar oleh KANA. Kedua lengan JUNA di patahkan oleh dua orang polisi tersebut. Kondisi JUNA mulai lemah karena terlalu banyak mengeluarkan darah. JUNA melihat JAKA yang juga sedang menahan sakit. JUNA menghantamkan kepalanya ke perut KANA. KANA yang emosi, langsung mengeluarkan pistol dari balik jasanya dan menembak JUNA berulang kali. Pandangan JAKA dan JUNA, seketika berubah menjadi gelap.

COMMERCIAL BREAK, 4”

76. BLACK SCREEN

Terdengar teriakan minta tolong dari ULUPI.

77. A. EXT. JALAN-PUNCAK, BUKIT JAMANISAN. SORE

JAKA membuka matanya dan kembali mendengar teriakan minta tolong ULUPI. JAKA berlari menuju ke atas bukit. Di tengah jalan SIRAN muncul dan menghadang langkah JAKA. SIRAN menceritakan kebenaran tentang siapa sebenarnya ULUPI. SIRAN juga menjelaskan bahwa kehidupan JUNA itu adalah kehidupan masa depan JAKA. JAKA tidak terlalu menghiraukan perkataan SIRAN dan kembali berlari menuju puncak bukit. Sesampainya di puncak bukit, JAKA melihat KANA sedang berusaha memperkosa ULUPI. Dengan penuh emosi, JAKA mengambil sebuah batu dan hendak memukulkannya ke kepala KANA. Tetapi, JAKA merasa ragu saat akan memukul kepala KANA.

78. EXT. PUNCAK, BUKIT JAMANISAN. SORE

KANA berhasil memperkosa ULUPI karena JUNA ragu dan tidak cepat mengambil keputusan.

79. B. EXT. PUNCAK, BUKIT JAMANISAN. SORE

SIRAN menepuk pundak JAKA untuk menguatkan tindakan JAKA.

80. BLACK SCREEN

Terdengar suara pukulan benda tumpul berulang kali dan teriakan KANA.

81. C. EXT. PUNCAK, BUKIT JAMANISAN. SORE

JAKA melihat KANA tewas dengan darah yang terus keluar dari kepalanya. ULUPI memeluk JAKA sambil menangis. SIRAN memberikan 2 pilihan kepada JAKA yaitu, tetap tinggal di pulau barata tetapi tidak boleh menikah dengan ULUPI atau pergi dari Pulau Barata. JAKA memutuskan untuk pergi dari Pulau Barata dan kembali menjadi JUNA.

82. EXT. DERMAGA, PELABUHAN TANJUNG PERAK. PAGI

JUNA turun dari kapal dan tidak sengaja menabrak tubuh seorang perempuan (PALUPI). JUNA berkenalan dengan perempuan tersebut (PALUPI). Nama perempuan tersebut adalah PALUPI.

THE END

I. Tahapan Perwujudan Karya

Penciptaan karya skenario tidak terlepas dari tahapan-tahapan yang membantu memudahkan perwujudan karya tersebut secara maksimal. Pengembangan tahap penciptaan skenario skenario film televisi “Aksa Padhé” ini menggunakan metode penulisan skenario Elizaberth Lutters, sebagai berikut:

1. Tentang Cerita

Sebuah skenario terbentuk oleh berbagai faktor pendukung yang harus diperhatikan agar tercapai kesatuan yang utuh sesuai dengan cerita dan tujuan dibuatnya skenario tersebut. Beberapa faktor yang harus ditentukan sebelum membuat skenario film televisi “Aksa Padhé” antara lain, sasaran cerita, jenis cerita, ide cerita, tema, *premise*, alur atau plot, grafik cerita dan *setting* cerita.

a. Sasaran Cerita

Skenario film televisi “Aksa Padhé” ditujukan untuk kategori penonton dewasa. Hal ini berkaitan dengan konten cerita yang diangkat membutuhkan tingkat pemahaman dan pemikiran tertentu yang umumnya dimiliki oleh orang dewasa.

b. Jenis Cerita

Cerita yang diangkat dalam skenario film televisi “Aksa Padhé” merupakan karya fiksi, bergenre drama *mystery* dengan sedikit unsur *fantasy*. Secara keseluruhan cerita dalam skenario ini bertema kehidupan, ditambah dengan teka-teki yang harus dipecahkan untuk membangun alur ceritanya. Pemberian unsur *mystery* dan *fantasy* dalam genre drama menjadikan cerita lebih menarik. Pembaca atau penonton (jika skenario sudah diproduksi menjadi sebuah film/film televisi), dibawa untuk memecahkan teka-teki tentang siapa Jaka sebenarnya, apa hubungan antara Jaka dengan Juna dan inti dari keseluruhan cerita yang terdapat dalam skenario ini.

c. Ide Cerita

Ide cerita dalam skenario film televisi “Aksa Padhé” berangkat dari pemikiran seseorang tentang suatu “penyesalan”. Penyesalan akan datang ketika seseorang telah melakukan kesalahan, salah satunya adalah kesalahan dalam mengambil keputusan. Mengambil keputusan bisa diibaratkan seperti bermain

judi, ketika keputusan yang kita ambil itu benar maka kita akan untung tetapi jika keputusan yang kita ambil itu salah maka akan rugi. Ada *quote* yang mengatakan bahwa “penyesalan selalu datang di belakang”, tetapi penyesalan tidak akan datang jika kita bijak sebelum mengambil keputusan. Diceritakan, kehidupan Juna yang merupakan gambaran kehidupan masa depan Jaka, tidak menemui kebahagiaan walaupun telah menikah dengan Ulupi. Kehidupan Juna selalu di bawah tekanan dari Kana, sampai akhirnya Juna dibunuh oleh Kana. Kana adalah tokoh antagonis yang menjadi hambatan terbesar di kehidupan tokoh utama (Jaka dan Juna). Sebelum kematiannya, Juna menyesal atas keputusan yang diambilnya dan berharap agar Jaka tidak sampai salah dalam mengambil keputusan.

d. Tema

Tema yang diangkat dalam skenario film televisi “Aksa Padhé” adalah tentang seorang pemuda yang diberi kesempatan untuk merubah masa depannya. Pemuda tersebut diberikan suatu anugrah berupa gambaran tentang masa depannya, agar pemuda tersebut tidak salah memilih keputusan nantinya. Diceritakan, pemuda tersebut menjalani dua kehidupan di masa atau waktu yang berbeda. Cerita dengan dua kehidupan dalam satu tokoh ini, didasari oleh sebuah pemikiran tentang dunia paralel. Dunia paralel merupakan variasi lain dari realitas diri kita, jadi semua hal berlangsung pada saat yang bersamaan namun dengan realitas yang berbeda.

e. Judul

“Aksa Padhé” merupakan bahasa Sansekerta yang mempunyai arti berbeda mata (penglihatan). Judul tersebut dipilih karena tokoh utama memerankan 2 karakter yang berbeda masa atau waktu. Dalam skenario ini, arti dari judul berbeda mata (penglihatan) diwujudkan dengan perbedaan sudut pandang penceritaan antara plot Jaka dan Juna. Plot Jaka menggunakan sudut pandang orang pertama dengan *angle* kamera *point of view* (POV) sebagai cara penerapannya. Sedangkan, plot Juna menggunakan sudut pandang orang ketiga dengan *angle* kamera objektif sebagai cara penerapannya. Penggunaan sudut pandang orang ketiga pada plot Juna, dimaksudkan sebagai pandangan Jaka ketika melihat kehidupan Juna.

f. *Premise*

Premise cerita dalam skenario film televisi “Aksa Padhé” adalah sebuah pilihan penentu masa depan. Bagi sebagian orang menentukan masa depan merupakan pilihan yang sulit, butuh banyak pertimbangan agar tidak menyesal di kemudian hari. Kesulitannya adalah kita tidak pernah tahu apa yang akan terjadi di masa depan. Diceritakan, Jaka mendapatkan anugrah untuk bisa melihat gambaran masa depannya melalui kehidupan Juna. Kehidupan Juna adalah gambaran kehidupan masa depan Jaka yang salah dalam mengambil keputusan. Terdapat satu tokoh protagonis, bernama Siran yang bertanggung jawab untuk menuntun Jaka agar tidak salah dalam mengambil keputusan. Siran berharap, Jaka bisa belajar dari kehidupan yang dialami Juna dan mengambil keputusan dengan benar untuk mendapatkan masa depan yang lebih baik.

g. Plot atau Alur

Skenario film televisi “Aksa Padhé” akan menggunakan jenis plot non-linier (*nonlinear*). Plot utama dalam skenario mengisahkan tentang konflik Jaka, dengan plot pendukungnya yang menceritakan konflik Juna. Konflik yang dialami Jaka dan Juna berbeda, walaupun sebenarnya mereka adalah satu tokoh yang sama. Juna adalah nama asli dari Jaka, nama “Jaka” hanya sebuah nama pemberian dari Siran, pada saat Juna mengalami hilang ingatan akibat kecelakaan. Cara penyusunan plot dalam skenario ini menggunakan cara penyusunan plot yang tidak urut berdasarkan waktu penceritaannya atau tidak sesuai kronologi kejadiannya, sehingga membuat penonton atau pembaca (jika skenario sudah diproduksi menjadi sebuah film/film televisi) harus menunggu sampai akhir cerita untuk mengerti hubungan antar setiap plot. Walaupun menggunakan plot non-linier (*nonlinear*), konflik yang dialami oleh Jaka dan Juna tetap saling berhubungan dalam satu alur maju.

h. Grafik Cerita

Grafik cerita dalam struktur dramatik skenario film televisi “Aksa Padhé” menggunakan grafik Aristoteles. Grafik tersebut memiliki empat komponen utama yaitu *Protasis* (pengenalan), *Epitasio* (penggawatan), *Catastasis* (klimaks) dan *Catastrophe* (penyelesaian) yang dituangkan dalam tiga babak. Pembabakan

dalam skenario ini sangat diperhitungkan, selain digunakan untuk mengatur tingkat dramatik cerita, juga digunakan untuk pembagian durasi atau pemotongan jeda iklan.

i. *Setting* Cerita

Setting cerita meliputi *setting* lokasi dan budaya. Skenario film televisi “Aksa Padhé” menggunakan *setting in door* dan *out door*. *Setting out door* terdiri dari ladang pertanian, danau, hutan, pantai, sungai, puncak bukit, jalanan desa, pasar tradisional dan sebagainya. *Setting in door* meliputi lorong kapal, kamar tidur, ruang makan, ruang tamu, dapur dan sebagainya. *Setting* latar belakang yang digunakan untuk tokoh Jaka dan Juna adalah, *setting* latar belakang kehidupan masyarakat perdesaan di pulau Jawa sekitar tahun 1990-2000. Sedangkan, untuk *wardrobe*, properti dan sarana prasarana pendukung lain akan disesuaikan dengan *setting* tahun tokoh Jaka dan Juna. Penjelasan lebih rinci tentang *setting* cerita, terlampirkan bersamaan dengan buku panduan skenario film televisi “Aksa Padhé”.

2. **Observasi**

Setelah menentukan faktor-faktor pendukung sebelum membuat skenario, tahap selanjutnya adalah melakukan observasi. Proses observasi dalam pembuatan skenario film televisi “Aksa Padhé”, meliputi berbagai hal terutama yang terkait dengan tokoh utama yaitu Jaka dan Juna.

Tokoh Jaka dan Juna memiliki latar belakang pekerjaan yang sama yaitu, seorang petani. Jaka adalah seorang pemuda yang menderita hilang ingatan (amnesia disosiatif) akibat kecelakaan kapal laut. Rasa trauma yang diperoleh Jaka setelah melihat kedua orang tuanya dibunuh oleh pamannya sendiri (Kana), membuat ingatan tentang identitas dirinya hilang. Tetapi rasa trauma tersebut, menjadikan Jaka seorang yang lebih berani dan kuat. Sedangkan, Juna adalah seorang petani yang sangat mencintai istrinya tetapi kecintaan Juna kepada istrinya, malah menjadikan Juna seorang yang terlihat lemah. Akibatnya, kehidupan Juna selalu di bawah bayang-bayang Kana.

Dari gambaran karakter Jaka dan Juna sebagai tokoh utama, kemudian dilakukan observasi tentang kehidupan seorang petani, psikologis seseorang yang

mengalami amnesia disosiatif, cara bersosialisasi seseorang kepada di lingkungannya dan juga konflik pribadi seseorang yang termasuk didalamnya adalah konflik rumah tangga. Konflik pribadi yang dialami tokoh utama akan tampak dominan pada cerita skenario ini.

3. Riset

Setelah data-data dari proses observasi didapatkan, selanjutnya data-data tersebut digali lebih jauh lagi tentang nilai kebenarannya melalui proses riset. Tokoh utama dalam skenario film televisi “Aksa Padhé” berprofesi sebagai seorang petani, tetapi konflik yang berhubungan langsung dengan bidang pertanian sangat sedikit, selebihnya merupakan konflik sosial dan pribadi seseorang. Walaupun sangat sedikit, untuk membangun konflik tersebut diperlukan riset tentang beberapa hal yang berhubungan dengan pertanian, misal riset tumbuhan yang sesuai dengan *setting* lokasi dalam skenario ini, riset tentang masa tanam suatu tumbuhan dan lain sebagainya. Sedangkan, riset yang lebih luas dilakukan untuk proses pendalaman karakter tokoh Jaka dan Juna yaitu psikologis seseorang yang mengalami amnesia disosiatif dan menjaga hubungan baik dengan orang lain yang ada lingkungan tempat tinggalnya.

J. Pembahasan Karya

Skenario film televisi “Aksa Padhé” memiliki konsep estetis yaitu penggunaan sudut pandang orang pertama dengan plot non-linier (*nonlinear*).

1. Unsur Naratif

Penggunaan sudut pandang orang pertama sebagai cara penyampaian cerita pada seluruh *scene* yang dimainkan oleh Jaka, memberikan informasi terbatas (*retricted narration*) kepada pembaca atau penonton (jika skenario sudah diproduksi menjadi sebuah film/film televisi) untuk mengikuti alur cerita dalam skenario ini.

2. Konflik

Penulisan skenario ini menggunakan dua jenis konflik yaitu konflik eksternal dan konflik internal. Walaupun menggunakan dua jenis konflik, tetapi

konflik eksternal lebih dominan dari pada konflik internal. Konflik eksternal lebih banyak digunakan untuk membangun cerita pada kehidupan Juna.

Konflik eksternal lebih dikenal dengan konflik sosial (*sosial conflict*). Konflik sosial merupakan konflik yang terjadi karena adanya interaksi antar manusia. Berbagai masalah manusia dalam hubungannya dengan manusia itu sendiri. Cerita pada kehidupan Juna tidak memiliki konflik internal, karena cerita kehidupan Juna adalah bayangan kehidupan Jaka di masa depan. Sedangkan, konflik internal dalam skenario ini terjadi pada cerita kehidupan Jaka. Perasaan bingung dan takut yang muncul menyebabkan terjadinya konflik internal dalam diri Jaka. Konflik internal atau lebih dikenal konflik kejiwaan, merupakan konflik yang terjadi dalam hati atau jiwa seorang tokoh dalam cerita.

3. Plot Non-Linier (*nonlinear*).

Pola plot atau alur yang digunakan dalam penulisan skenario ini adalah pola non-linier (*nonlinear*). Pola plot non-linier (*nonlinear*) merupakan pola yang alur kejadiannya disusun secara tidak urut atau tidak berdasarkan waktu penceritaannya. Secara keseluruhan, pemberian informasi dalam skenario ini tidak disusun secara urut atau tidak sesuai dengan kronologi cerita yang sebenarnya.

Terdapat beberapa *scene* Jaka dan Juna dalam skenario ini yang disusun secara bergantian. Alasan penyusunan *scene* Jaka dan Juna yang dilakukan secara bergantian karena, terdapat hubungan kausalitas pada *scene-scene* tersebut. Cara penyusunan tersebut juga menunjukkan bahwa, kehidupan Jaka dan Juna sebenarnya saling terhubung.

Plot non-linier (*nonlinear*) dalam skenario ini, memang menimbulkan kesan membingungkan, tetapi sebenarnya pembaca atau penonton (jika skenario sudah diproduksi menjadi sebuah film/film televisi) secara tidak langsung, hanya dipaksa untuk mengikuti alur sampai akhir cerita agar mengerti inti cerita yang sebenarnya.

4. Sudut Pandang Orang Pertama.

Cara penempatan sudut pandang orang pertama dalam skenario ini menggunakan teknik *angle kamera point of view* (POV), yang diambil dari sudut

pandang karakter Jaka. *Point of view* (POV) karakter Jaka menjadi sudut pandang dari sebagian besar cerita dalam skenario ini, sehingga pembaca atau penonton (jika skenario sudah diproduksi menjadi sebuah film/film televisi) dibawa untuk merasakan apa yang dilihat dan didengar oleh Jaka.

Penulisan adegan pada seluruh *scene* yang dimainkan oleh Jaka, disesuaikan dengan logika penglihatan seseorang ketika melakukan kegiatan, sehingga pada bagian *neben text* yang bisa menggambarkan hanya beberapa bagian tubuh Jaka seperti, tangan, badan dan kaki. Penggunaan sudut pandang orang pertama dengan teknik *angle kamera point of view* (POV) sebagai cara penyampaian cerita, menjadikan segala bentuk ekspresi Jaka tidak tertulis pada bagian *neben text*, tetapi tertulis pada dialog bagian *parenthetical*.

Parenthetical yang terdapat pada dialog Jaka berfungsi sebagai gambaran ekspresi Jaka saat melakukan sebuah dialog. Penggambaran ekspresi melalui *parenthetical* pada seluruh dialog yang diucapkan oleh Jaka, lebih kepada penekanan suara ketika Jaka mengucapkan suatu dialog.

Seluruh dialog pada setiap *scene* yang dimainkan oleh Jaka menggunakan *voice over* (V.O). Penggunaan *voice over* (V.O) pada dialog Jaka disebabkan karena, pada *scene* Jaka hanya terdengar dialog Jaka dan tidak terlihat sosok Jaka pada gambar (*shot*). Penggunaan *voice over* (V.O) pada seluruh dialog Jaka, karena pada seluruh *scene* Jaka tidak diperlihatkan segala bentuk ekspresi Jaka secara visual. Pembaca atau penonton (jika skenario sudah diproduksi menjadi sebuah film/film televisi) dituntut untuk merasakan segala bentuk ekspresi Jaka, hanya melalui dialog yang diucapkan oleh Jaka.

Selain menggunakan teknik *angle kamera point of view* (POV) sebagai cara penerapan sudut pandang orang pertama, dalam *scene* yang dimainkan oleh Jaka juga terdapat teknik monolog interior (*interior monologue*) sebagai cara penerapan sudut pandang orang pertama. Penggunaan *black screen* dalam monolog interior (*interior monologue*) yang dilakukan oleh Jaka, berfungsi sebagai simbol atau penggambaran pikiran Jaka yang sedang bingung,

Penerapan sudut pandang orang pertama dengan menggunakan teknik *angle kamera point of view* (POV) dan monolog interior (*interior monologue*) pada

seluruh *scene* yang dimainkan oleh Jaka, menjadikan pembaca atau penonton (jika skenario sudah diproduksi menjadi sebuah film/film televisi) tidak akan mengetahui segala bentuk ekspresi yang ditunjukkan oleh Jaka. Pembaca atau penonton (jika skenario sudah diproduksi menjadi sebuah film/film televisi) hanya dapat membaca ekspresi Jaka melalui dialog Jaka, pada bagian *parenthetical*.

Penerapan sudut pandang orang pertama dengan teknik *angle* kamera *point of view* (POV) dalam skenario ini, tidak digunakan sebagai cara penyampaian cerita pada seluruh *scene* yang dimainkan oleh Juna. Tujuannya, agar terdapat pembeda antara *scene* yang dimainkan oleh Jaka dan *scene* yang dimainkan oleh Juna. Diceritakan dalam skenario ini, Jaka dan Juna adalah satu orang yang sama. Maka diperlukan suatu pembeda, agar pembaca atau penonton (jika skenario sudah diproduksi menjadi sebuah film/film televisi) dapat mengikuti alur cerita kehidupan dari kedua tokoh utama (Jaka dan Juna). *Scene* Juna menggunakan sudut pandang orang ketiga. Penerapan sudut pandang orang ketiga pada seluruh *scene* yang dimainkan oleh Juna, menggunakan teknik *angle* kamera objektif. Penggunaan teknik *angle* kamera objektif tidak mewakili pandangan siapapun dalam skenario atau film, kecuali pandangan pembaca atau penonton (jika skenario sudah diproduksi menjadi sebuah film/film televisi).

5. Struktur Dramatik

Terdapat empat tahap dalam struktur dramatik (tangga dramatik) menurut Aristoteles yaitu, *protasis* (penjelasan peran dan motif lakon), *epitasio* (jalanan kejadian), *catastasis* (puncak laku dimana peristiwa mencapai titik klimaks) dan *catastrophe* (penutupan).

Bagian *protasis* dalam skenario ini terdapat pada *scene* 1-14. Secara keseluruhan pada *scene* 1-14, menceritakan tentang Jaka yang bertemu dan tinggal bersama para Sekawan (Siran, Paiman, Paijan dan Paimo). Diantara runtutan cerita Jaka bersama para Sekawan, terselip cerita tentang masa kecil Juna dan kedua orang tuanya yang dibunuh oleh Kana. Cerita tentang masa kecil Juna dan kedua orang tuanya yang dibunuh oleh Kana terdapat pada *scene* 6, 7, 11 dan 12.

Sebelum menginjak pada bagian *epitasio*, terdapat bagian *turning point I* atau titik belok I. Pada *turning point I*, menceritakan tentang Jaka yang melanggar perintah Siran, agar tidak mendekati bukit Jamanisan.

Bagian *epitasio* dalam skenario ini terdapat pada *scene 15-80*. Penyusunan *scene* pada bagian ini, disusun secara bergantian antara *scene Jaka* dan *scene Juna* dalam satu alur yang bergerak maju. Bagian *epitasio* juga dikenal sebagai *rising action* dalam struktur dramatik cerita. *Rising action* adalah peristiwa yang dibangun untuk mencapai klimak. Untuk mencapai sebuah klimak, peristiwa atau konflik yang dibangun harus semakin menanjak naik. Penyusunan *scene* yang dilakukan secara bergantian antara *scene Jaka* dan *Juna*, menjadikan cerita kehidupan Jaka dan Juna seolah-olah berjalan dalam waktu yang sama (beriringan). Walaupun demikian, konflik yang dibangun tetap menanjak naik, karena konflik dalam kehidupan Jaka dan Juna akan terasa bergerak lurus dalam satu alur.

Sebelum menginjak pada bagian *catastasis*, terdapat bagian *turning point II* atau titik belok II. *Turning point II* merupakan informasi atau petunjuk untuk adegan klimak dari tokoh Jaka. *Turning point II* menceritakan tentang Jaka yang berhasil membunuh Kana, pada saat Kana mencoba memperkosa Ulupi. *Turning point II* mempunyai fungsi tambahan yaitu, mempertinggi kecepatan aksi dan membuat bagian *catastasis* (klimak) lebih *intense* daripada bagian *epitasio*.

Bagian *catastasis* dalam skenario ini terdapat pada *scene 81*. Bagian ini merupakan *scene klimak* dari keseluruhan cerita. *Scene* ini menceritakan, tentang Jaka diberikan suatu pilihan sulit oleh Siran dan memutuskan untuk pergi meninggalkan pulau. Klimak bukan akhir dari cerita pada skenario ini, walaupun semua hubungan sebab akibat (kausalitas) selama bagian *protasis* (pengenalan) sampai *epitasio* (penggawatan) sudah terjelaskan pada saat *catastasis* (klimak), tetapi perlu adanya bagian *catastrofhe* (penyelesaian) sebagai anti-klimaks dalam skenario ini.

Bagian *catastrofhe* dalam skenario ini, terdapat pada *scene 82*. Diceritakan, Jaka yang memulai kehidupan barunya di kota Surabaya. Pada bagian ini juga menjadi anti-klimak pada skenario “Aksa Padhé”. Terdapat pada bagian ini, yaitu

pada saat Jaka/Juna bertemu kembali dengan Ulupi dan Siran. Jaka yang sudah ingat bahwa nama aslinya adalah Juna dan memutuskan untuk memulai hidup baru di kota Surabaya. Walaupun Jaka/Juna memutuskan untuk pergi dari pulau Barata tetapi, Jaka/Juna tidak bisa lepas dari bayang-bayang Ulupi dan Siran. Jaka/Juna bertemu dengan seorang perempuan bernama Palupi yang wajahnya sangat mirip dengan Ulupi dan mempunyai ayah yang wajahnya sangat mirip dengan Siran. Tetapi, Juna tidak sadar bahwa mereka sebenarnya Ulupi dan Siran, karena Jaka/Juna tidak ingat dengan semua kejadian yang dialaminya selama di pulau Barata.

Semua analisis, mulai dari penerapan sudut pandang orang pertama sampai struktur dramatik di atas, berlaku untuk seluruh penulisan skenario film televisi “Aksa Padhé”. Teknik penulisan yang digunakan dalam skenario ini, secara tidak langsung memberikan deskripsi cara pengambilan gambar atau sudut pandang kamera yang merefleksikan sudut pandang orang pertama dengan pola penyusunan plot secara non-linier (*nonlinear*). Pengambilan sudut pandang kamera dalam skenario ini tidak menekankan pada konsistensi tetapi lebih pada bagaimana sudut pandang orang pertama dalam cerita baik aspek keterbatasan maupun kelebihanannya dapat tersampaikan melalui bahasa visual. Sedangkan, pola penyusunan plot secara tidak urut atau tidak sesuai dengan waktu penceritaannya menjadikan pembaca atau penonton (jika skenario sudah diproduksi menjadi sebuah film/film televisi) lebih cermat dalam memahami setiap plot yang terdapat dalam skenario ini.

K. Kesimpulan

Penulisan skenario film televisi berjudul “Aksa Padhé” telah selesai dilaksanakan. Proses penciptaan skenario “Aksa Padhé” dilandasi atas dasar keresahan, ketika melihat banyaknya film televisi (FTV) yang memiliki banyak kesamaan dari segi genre, alur cerita sampai teknis. Genre yang digunakan untuk skenario “Aksa Padhé” adalah drama fantasi, karena dalam membangun alur cerita sebagian besar menggunakan unsur fantasi didalamnya. Unsur fantasi dalam skenario ini digunakan untuk membangun cerita dari tokoh utama yang menjalani

kehidupan masa lalu dan masa depannya secara bersamaan. Konflik dalam kehidupan masa lalu dan masa depan tokoh utama yang dibalut dengan unsur fantasi, menjadi pembeda dari karya-karya film televisi (FTV) yang sudah ada sebelumnya.

Penggunaan jenis plot dengan pola penyusunan non-linier (*nonlinear*), menjadikan cara bertutur cerita tidak urut berdasarkan waktu penceritaannya. Plot dalam penulisan skenario ini, terbagi menjadi dua yaitu plot Jaka dan plot Juna. Plot Jaka menceritakan kehidupan masa lalu Juna, sedangkan plot Juna menceritakan kehidupan masa depan Jaka yang salah mengambil keputusan. Kedua plot tersebut, disusun secara bergantian sehingga menimbulkan kesan tidak urut dan tidak terhubung satu dengan yang lain. Pembaca atau penonton (jika skenario sudah diproduksi menjadi sebuah film/film televisi) secara tidak langsung dipaksa untuk mengikuti alur cerita, mulai dari awal sampai akhir cerita agar mengetahui hubungan sebab akibat (kausalitas) dari plot Jaka dan plot Juna. Jadi, jika pembaca atau penonton (jika skenario sudah diproduksi menjadi sebuah film/film televisi) terlewat membaca atau mengikuti satu plot maka tidak akan paham alur cerita yang sebenarnya.

Penggunaan sudut pandang orang pertama sebagai cara penyampaian cerita pada plot Jaka, memberikan penceritaan terbatas (*restricted narration*) kepada pembaca atau penonton (jika skenario sudah diproduksi menjadi sebuah film/film televisi) karena informasi cerita yang diberikan hanya sebatas apa yang dilihat dan didengar oleh Jaka. Cara penerapan sudut pandang orang pertama pada plot Jaka, menggunakan teknik *angle kamera point of view* (POV). Teknik *angle kamera point of view* (POV) menjadikan *angle* kamera sebagai pengganti mata Jaka. Penulisan teknik *angle kamera point of view* (POV) yang terletak pada bagian *neben texts*, bertujuan agar pembaca skenario ini bisa mengerti bahwa semua adegan pada plot Jaka hanya sebatas penglihatan dan pendengaran Jaka. Sedangkan, penyampaian cerita pada plot Juna menggunakan sudut pandang orang ketiga dengan teknik *angle kamera objektif* sebagai cara penerapannya. Penggunaan sudut pandang orang ketiga pada plot Juna, karena kehidupan Juna sebenarnya adalah gambaran kehidupan masa depan Jaka dan menjadi bagian dari

cerita kehidupan Jaka. Selain itu, agar terdapat pembeda antara *plot/scene* yang dimainkan oleh Jaka dan Juna. Penciptaan skenario film televisi “Aksa Padhé”, diharapkan mampu memberikan suatu penyegaran di industri film televisi (FTV) Indonesia agar tidak selalu mengangkat cerita dan genre yang sama pada setiap judulnya, sehingga tidak memberikan efek jenuh untuk para pembaca atau penonton (jika skenario sudah diproduksi menjadi sebuah film/film televisi). .

L. Saran

Saran ditunjukkan kepada pembaca atau penonton (jika skenario sudah diproduksi menjadi sebuah film/film televisi) yang ingin merencanakan penciptaan sejenis baik dalam hal materi maupun teknis. Beberapa hal yang dapat menjadi saran membangun dan positif antara lain:

1. Penulis skenario sebaiknya memiliki kepekaan terhadap fenomena maupun hal menarik yang bisa menjadi ide penciptaan karya.
2. Konsep penceritaan sebaiknya dibuat dengan jelas dan matang, tentang bagaimana cerita akan diawali, dibangun, hingga diakhiri beserta konflik yang mengikutinya dan konsep penyajian yang membangunkannya.
3. Hubungan sebab akibat kejadian dalam cerita sebaiknya dipikirkan dengan baik agar pembaca atau penonton (jika skenario sudah diproduksi menjadi sebuah film/film televisi) tidak kehilangan alur cerita, walaupun disusun secara tidak urut.
4. Jika fokus cerita hanya kepada tokoh utama, sebaiknya tokoh utama memiliki karakter yang kuat untuk membangun konflik internal atau eksternal dalam cerita.
5. Jika tokoh utama memerankan dua karakter sekaligus dalam satu cerita, lebih baik terdapat suatu pembeda (bisa berupa latar/suasana yang berbeda, teknik pengambilan gambar yang berbeda dan lain-lain) disetiap karakter yang diperankannya, agar pembaca atau penonton (jika skenario sudah diproduksi menjadi sebuah film/film televisi) bisa lebih mudah memahami alur cerita.

6. Menulis adegan/*action* pada bagian *neben text* harus sesuai dengan gambaran visual yang akan dimunculkan dalam film dan menggunakan kalimat yang mudah dimengerti oleh orang lain.
7. Jangan malas untuk membaca ulang (*re-read*) dan menulis ulang (*re-write*), ketika skenario telah selesai.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. 1987. *Sosiologi Kelompok dan Masalah Sosial*. Jakarta: Fajar Agung
- Ajidarma, Seno Gumira. 2000. *Layar Kata*. Dalam Pernyataan Lewis Herman. Yogyakarta: Bentang
- Aronson, Linda. 2011. *The 21st-Century Screenplay: A Comprehensive Guide to Writing Tomorrow's Films*. Los Angeles, CA: Silman-James Press
- Blum, Richard A. 2001. *Television and Screen Writing: From Concept to Contract*. Boston: Focal Press
- Boeke, J.H. 1948. *Prakapitalisme di Asia* (terjemahan) dalam Raharjo. 2004. *Pengantar Sosiologi Pedesaan dan Pertanian*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Cangara, Hafied. 2011. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Grasindo Persada
- Costello, John. 2004. *Writing a Screenplay*. Harpenden: Pocket Essentials
- Harymawan, RMA. 1988. *Dramaturgi*. Bandung: CV.Rosda
- Field, S. 2005. *Screenplay*. New York: Bantam Dell.
- Kaku, Michiko. 1994. *Hyperspace: A Scientific Odyssey Through Parallel Universes, Time Warps and the 10th Dimension*. Oxford: Oxford University Press
- Lutters, Elisabeth. 2004. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT. Grasindo Persada
- Mascelli, Joseph V. 1886. *Angle – Kontinuiti – Editing – Close Up – Komposisi dalam Sinematografi*, terj. Biran, Misbach Yusa. Jakarta: Yayasan Citra
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi: Dengan Single Dan Multi Camera*. Jakarta: PT. Grasindo Persada
- Nurgiyantoro, Burhan. 1994. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta
- Nurgiyantoro, Burhan. 2002. *Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Sadikin, M. 2001. *Pengembangan Sektor Pertanian (Penanganan Komoditi Unggul)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

- Seger, Linda. 1987. *Making a Good Script Great*. New York: Samuel French Trade
- Semiun, Yustinus. 2006. *Kesehatan Mental 3*. Yogyakarta: Kanisius
- Set, Sonny & Sidharta, Sita. 2003. *Menjadi Penulis Skenario Profesional*. Jakarta: Grasindo
- Slamet. 2000. *Agrikultur*. LPN: IPB Bogor.
- Thompson, Roy. 1998. *Grammar of The Shot*. Boston: Focal Press
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- Pratiwi, Yuni, Nurhadi & Dawud. 2005. *Basaha dan Sastra Indonesia I*. Jakarta: Erlangga

SUMBER ONLINE

- http://www.kompasiana.com/alireza/stop-pembodohan-massal-lewat-sinetron-ftv_5520cfd9813311167719f7f2 diunduh pada tanggal 2 Mei 2015 pukul 20.58 WIB.
- http://www.academia.edu/9478197/JARAK_TANAM_JAJAR_LEGOWO_2_1/ diunduh pada tanggal 29 April 2016 pukul 14.48 WIB.

SUMBER MAJALAH

- Flanagan, Dennis. "Parallel Universes" *Scientific American*. May. 2003, 31-41.