

BAB II

OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS

A. Objek Penciptaan

Penciptaan film fiksi *action thriller* “Mencari Sulaiman” berawal dari pengamatan banyaknya tindak kriminal yang terjadi dilingkungan masyarakat, akibat lemahnya hukum yang ada membuat naiknya tingkat kejahatan. Garis besar cerita menyajikan cerita perkelahian di dalam Lapas atau penjara. Film ini juga mengisahkan seorang pemuda yang melakukan perbuatan yang melanggar hukum. Lingkungan atau suasana dalam penjara yang dingin dipilih sebagai bingkai guna mendukung ketegangan yang ingin dicapai pada film fiksi *action thriller* “Mencari Sulaiman”.

Lembaga Pemasyarakatan (disingkat Lapas) adalah tempat untuk melakukan pembinaan terhadap narapidana dan anak didik Pemasyarakatan di Indonesia. Sebelum dikenal istilah lapas di Indonesia, tempat tersebut disebut dengan istilah penjara. Lembaga Pemasyarakatan merupakan unit pelaksana teknis di bawah Direktorat Jendral Pemasyarakatan Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (dahulu departemen kehakiman). Penghuni Lembaga Pemasyarakatan bisa narapidana (napi) atau Warga Binaan Pemasyarakatan (WBP) bisa juga yang setatusnya masih tahanan, maksudnya orang tersebut masih berada dalam proses peradilan dan belum ditentukan bersalah atau tidak oleh hakim. Pegawai negeri sipil yang menangani pembinaan narapidana dan tahanan di Lembaga Pemasyarakatan, atau dahulu lebih dikenal dengan istilah sipir penjara.

Konsep pemasyarakatan pertama kali digagas oleh Menteri Kehakiman Sahardjo pada tahun 1962. Menyatakan bahwa tugas jawatan kepenjaraan bukan hanya melaksanakan hukuman, melainkan juga tugas yang jauh lebih berat adalah mengembalikan orang-orang yang dijatuhi pidana ke dalam masyarakat.

Lembaga Pemasyarakatan mendapat kritik atas perlakuan terhadap para narapidana, pada tahun 2006, hampir 10% di antaranya meninggal dalam lapas. Sebagian besar napi yang meninggal karena telah menderita sakit sebelum masuk

penjara, dan ketika dalam penjara kondisi kesehatan mereka semakin parah karena kurangnya perawatan, rendahnya gizi makanan, serta buruknya sanitasi dalam lingkungan penjara. Lapas juga disorot menghadapi persoalan beredarnya obat-obatan terlarang dikalangan napi dan tahanan, serta kelebihan penghuni. Namun kebalikan dari hal tersebut di atas, pada tahun 2010 terkuak kasus narapidana yang memiliki ruang karaoke pribadi dalam sel kurungannya dan memiliki fasilitas pendingin udara (AC) dan dilengkapi kulkas beserta 1 set computer jaringan guna memudahkan aktivitasnya mengontrol kegiatannya di luar rutan melalui internet.

Sumber: (https://id.wikipedia.org/wiki/Lembaga_Pemasyarakatan). Diunggah 8 februari 2017. Pukul: 20.30 WIB.

1. Naskah “*Mencari Sulaiman*”

a. Judul

Film fiksi *action thriller* ini diberi judul “Mencari Sulaiman” kata *Mencari* yang berarti berusaha mendapatkan, (menemukan, memperoleh). sedangkan *Sulaiman* diambil dari sebuah nama anak laki-laki yang berasal dari bahasa afrika yang memiliki arti kedamaian. Sehingga “Mencari Sulaiman” sebagai judul pada karya film ini memiliki arti yaitu berusaha mendapatkan atau menemukan kedamaian. Sesuai dengan cerita karya film ini, seorang tokoh utama dalam cerita merasa hidupnya tidak tenang karena orang yang telah membunuh ayahnya masih hidup dan masih mengancam keselamatan hidup dari tokoh utama sehingga Juned (tokoh protagonis) harus membalikkan keadaan demi memperoleh ketenangan dalam hidupnya dengan cara mencoba mengakhiri nyawa Sulaiman (tokoh antagonis), seorang mafia yang telah membunuh ayahnya.

b. Tema

Tema adalah garis besar atau gagasan dasar dari sebuah cerita. Tema akan menuntun jalan cerita dari awal hingga akhir. Skenario ini memiliki tema “tentang balas dendam”. Titik berat permasalahan dalam cerita adalah kejahatan yang disebabkan oleh amarah dan keinginan untuk memiliki kehidupan yang tenang.

c. Premis

Premis merupakan rumusan intisari cerita sebagai landasan ideal dalam menentukan arah tujuan cerita. Premis adalah sasaran yang hendak dicapai oleh cerita. Skenario ini memiliki premis “Ketenangan dalam hidup bisa didapat dengan mengikhhlaskan”. Karya film “Mencari Sulaiman” memiliki pesan untuk hidup dalam keikhlasan, untuk bersyukur atas segala yang telah kita terima dalam hidup. Bila rasa ikhlas tidak kita terapkan dalam keseharian, semuanya akan terasa berat, hidup menjadi tidak tenang.

d. Sinopsis

Juned dan pamannya yang bernama Akbar tinggal disebuah rumah sederhana di pinggiran kota, dimana setelah kematian ayahnya, Akbarlah yang merawat Juned. Suatu hari ketika Juned sedang sendirian dirumah ia diserang oleh beberapa pria yang tidak dikenal, namun Juned berhasil mengalahkan mereka. Saat itu juga pamannya Akbar, baru pulang dari kerjanya sebagai supir truk sampah terkejut melihat rumahnya yang berantakan. Ia mengenali orang-orang yang menyerang keponakannya adalah anak buah dari musuh lamanya, Sulaiman. Akbar menceritakan semuanya tentang Sulaiman, orang yang dulu telah membunuh ayah Juned. Juned berencana untuk bisa menghentikan ancaman dari Sulaiman sekaligus membalaskan dendam atas kematian ayahnya. Juned sengaja menjebloskan dirinya ke penjara dengan cara menusuk seorang petugas lapas yang sedang bertugas. Di penjara Juned berada satu sel dengan Samsul, seorang yang menjadi tersangka dalam kasus pembunuhan. Sifat Samsul yang terbuka membuat Juned merasa dekat dengan Samsul sampai ia menceritakan semua rencananya di penjara itu. Dibantu Samsul, Juned berusaha menemukan Sulaiman. Namun ternyata Juned dijebak oleh Samsul, yang ternyata adalah Sulaiman itu sendiri, sehingga upaya Juned untuk membunuh Sulaiman gagal. Juned telah masuk perangkap Sulaiman sehingga mencelakakan Juned sendiri. Akbar pamanyapun juga ikut terseret dan menerima kekalahan mereka. Juned dan pamannya Akbar tergeletak tak berdaya didalam sel yang sama dengan Juned, akan tetapi Juned dan Akbar masih bisa diselamatkan oleh petugas *cleaning*

service penjara yang ternyata Gufron ayah Juned yang ternyata masih hidup dan menyelamatkan nyawa Juned dan pamannya.

e. Skenario

(Terlampir)

B. Analisis Objek Penciptaan

1. Analisis Cerita

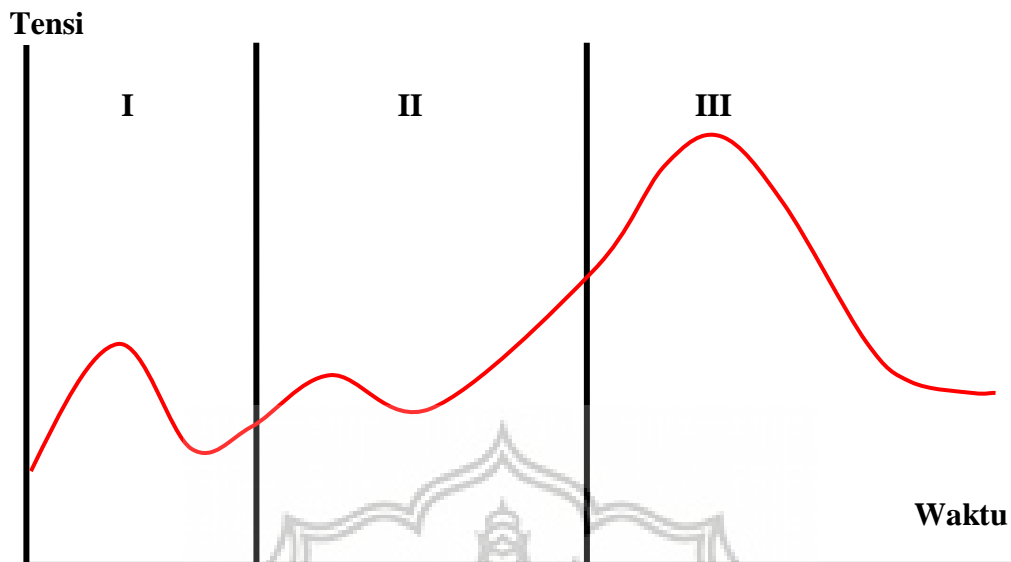
Skenario film fiksi *action thriller* “Mencari Sulaiman” ini kisah yang sering dijumpai di tengah-tengah masyarakat. Karya film ini bercerita tentang balas dendam seorang anak atas kematian ayahnya yang dialami oleh seorang anak muda bernama Juned yang telah melakukan sesuatu hal yang melanggar hukum demi menghilangkan rasa sakit hati yang di alaminya. Rasa sakit dalam pikiran maupun hati adalah suatu hal yang biasa dialami oleh manusia, bahkan setiap manusia pernah mengalami rasa sakit hati yang mendalam yang harus di obati oleh manusia itu sendiri.

Skenario karya film ini memiliki alur maju dan cerita berjalan sepenuhnya dibawa oleh tokoh utama, dari bentuk penceritaan seperti ini akan dikemas dengan membatasi informasi cerita kepada penonton. Penonton hanya mengetahui serta mengalami peristiwa seperti apa yang diketahui dan dialami oleh karakter yang bersangkutan.

2. Analisis Dramatik

Alur cerita pada film *action thriller* “Mencari Sulaiman” ini terbagi dari tiga babak, yaitu pengenalan, masalah atau konflik, dan penyelesaian.

Skema tangga dramatik



Grafik 2.1. Skema tangga dramatik film "Mencari Sulaiman"

Adegan pengenalan terjadi ketika peristiwa di dalam rumah Juned (tokoh utama) saat itu terjadi perkelahian antara Juned dan dua pria dewasa tidak dikenal yang akhirnya Juned berhasil melumpuhkan kedua pria tersebut. Babak I atau *opening* berisi pengenalan tokoh (protagonis dan antagonis) dan awal permulaan konflik. Pada tahap ini juga terdapat *point of attack* yaitu ketika protagonis mengambil keputusan untuk "menerjang" hambatan problema utama. Pada skenario "Mencari Sulaiman" tahap ini dimulai dari awal cerita hingga Juned bertemu dengan Samsul. Ketegangan sudah mulai dibangun pada adegan awal untuk menarik perhatian penonton dengan menyuguhkan adegan *fight* antara Juned dan dua orang kaki tangan Sulaiman. Akbar kemudian datang dan memberi informasi masalah mengenai masalah yang dihadapinya. Emosi Juned langsung terpancing untuk membunuh Sulaiman. Juned memutuskan untuk balas dendam kepada Sulaiman yang menjadi *point of attack* dalam skenario ini. *Suspense* juga muncul pada saat Juned dilarang bertemu Sulaiman oleh sipir.

Babak II atau *middle* yaitu berisi masalah-masalah yang terus dihadapi oleh protagonis hingga klimaks. Pada babak ini tensi dramatiknya terus ditingkatkan sehingga masalah-masalah yang dihadapi semakin berat bobotnya. Pada skenario film "Mencari Sulaiman" babak II dimulai dari adegan kantin

ketika Juned berkelahi dengan salah satu narapidana hingga mencapai klimaks cerita yaitu ketika Juned berhasil mengalahkan dua penjaga sel Sulaiman.

Babak III atau *ending* yaitu penyelesaian masalah. *Ending* pada cerita “Mencari Sulaiman” yaitu ketika Juned dilumpuhkan dan menyadari telah ditipu oleh Samsul yang merupakan Sulaiman itu sendiri.

3. Tensi Dramatik

Brander Mathews, seperti dikutip oleh Adhy Asmara dalam buku *Apresiasi Drama* (1983), menekankan pentingnya tensi dramatik. Perjalanan cerita satu lakon memiliki penekanan atau tegangan (tensi) sendiri dalam masing-masing bagianya. Tegangan ini mengacu pada persoalan yang sedang dibicarakan atau dihadapi. Dengan mengatur nilai tegangan pada bagian-bagian lakon secara tepat maka efek dramatik yang dihasilkan akan semakin baik. Pengaturan tensi dramatik yang baik akan menghindarkan lakon dari situasi yang monoton dan menjemukan. Titik berat penekanan tegangan pada masing-masing bagian akan memberikan petunjuk laku yang jelas bagi aktor sehingga mereka tidak kehilangan intensitas dalam bermain dan dapat mengatur irama aksi. Bagian-bagian tensi dramatik yaitu:

a. Eksposisi

Bagian awal atau pembukaan dari sebuah cerita yang memberikan gambaran, penjelasan dan keterangan-keterangan mengenai tokoh, masalah, waktu, dan tempat. Hal ini harus dijelaskan atau digambarkan kepada penonton agar penonton mengerti. Nilai tegangan dramatik pada bagian ini masih berjalan wajar-wajar saja. Tegangan menandakan kenaikan tetapi dalam batas wajar karena tujuannya adalah pengenalan seluruh tokoh dalam cerita dan kunci pembuka awalan persoalan.

b. Penanjakan

Sebuah peristiwa atau aksi tokoh yang membangun penanjakan menuju konflik. Pada bagian ini, penekanan tegangan dramatik mulai dilakukan. Cerita sudah mau mengarah pada konflik sehingga emosi para tokoh pun harus mulai menyesuaikan.

Penekanan tegangan ini terus berlanjut sampai menjelang komplikasi.

c. Komplikasi

Penggawatan yang merupakan kelanjutan dari penanjakan. Pada bagian ini salah seorang tokoh mulai mengambil prakarsa untuk mencapai tujuan tertentu atau melawan satu keadaan yang menimpanya. Pada tahap komplikasi ini kesadaran akan adanya persoalan dan kehendak untuk bangkit melawan mulai dibangun. Penekanan tegangan dramatik mulai terasa karena seluruh tokoh berada dalam situasi yang tegang.

d. Klimaks

Nilai tertinggi dalam perhitungan tensi dramatik dimana penanjakan yang dibangun sejak awal mengalami puncaknya. Semua tokoh yang berlawanan bertemu di sini.

e. Resolusi

Mempertemukan masalah-masalah yang diusung oleh para tokoh dengan tujuan untuk mendapatkan solusi atau pemecahan. Tensi dramatik mulai diturunkan. Semua pemain mulai mendapatkan titik terang dari segenap persoalan yang dihadapi.

f. Konklusi

Tahap akhir dari peristiwa lakon biasanya para tokoh mendapatkan jawaban atas masalahnya. Pada tahap ini peristiwa lakon diakhiri. Meskipun begitu nilai tensi tidak kemudian nol tetapi paling tidak berada lebih tinggi dari bagian eksposisi karena pengaruh emosi atau tensi yang diperagakan pada bagian komplikasi dan klimaks.

(Sumber : www.latarbelakang.com › Seni Teater 10). Diunggah 20 Desember 2016. Pukul 22.16 WIB.

4. Analisis Tokoh.

a. Juneidi panggilan Juned (Protagonis)

Fisiologis	Psikologis	Sosiologis
Laki-laki	Pemberani	Seorang yatim piatu dimana ayahnya dibunuh oleh sulaiman. Juned sekarang tinggal bersama pamannya (Akbar), seorang supir truk sampah di LAPAS dengan tingkat ekonomi rendah.
27 tahun	Gegabah	
Berat 70 kg	Mudah emosi, sensitif	
Tinggi 175 cm	Pendendam	
Kulit sawo matang	Keras kepala	
Rambut pendek, cepak	Cerdik	

Tabel 2.1 3D Tokoh Juned

b. Sulaiman (Antagonis)

Fisiologis	Psikologis	Sosiologis
Laki-laki	Watak keras	Bos preman/ mafia yang sedang menjalani hukuman penjara karena telah membunuh ayah Juned
50 tahun	Dewasa	
Berat 85 kg	Pembawaan tenang	
Tinggi 165 cm	Mudah emosi	
Kulit sawo matang	Pintar dalam segala hal menipu musuh	
Rambut hampir botak	Berani	

Tabel 2.2 3D Tokoh Sulaiman

c. Akbar (Protagonis)

Fisiologis	Psikologis	Sosiologis
Laki-laki	Mudah mengalah	seorang supir truk sampah yang sering mengambil sampah dari dalam rumah tahanan.
48 tahun	Pembawaan tenang	
Berat 60 kg	Sensitif dengan masalahnya	

Tinggi 170 cm	Mudah putus asa	sekaligus pamannya Juned.
Kulit sawo matang	Tegar	
Rambut pendek, sedikit ubanan	Penyayang	

Tabel 2.3 3D Tokoh Akbar

d. Samsul (penyamaran Sulaiman), (Antagonis)

Fisiologis	Psikologis	Sosiologis
Laki-laki	Banyak bicara	Seorang narapidana yang satu ruangan dengan Juned. Ia membantu Juned untuk menghilangkan rasa bersalahnya.
50 tahun	Licik	
Berat 85 kg	Mudah panic	
Tinggi 165 cm	Suka cari aman	
Kulit sawo matang	Suka menolong	
Rambut hampir botak	Cerdik	

Tabel 2.4 3D Tokoh Samsul

e. Sugeng (Protagonis)

Fisiologis	Psikologis	Sosiologis
Laki-laki	Mudah emosi	Seorang narapidana yang selalu mengalami kesialan. Ia ingin mengajak duel Juned, karena Juned telah memukulnya. Namun akibat prilakunya yang ceroboh, ia selalu gagal.
28 tahun	Tidak mau kalah	
Berat 68 kg	Ceroboh	
Tinggi 168 cm	Sensitif	
Kulit sawo matang	Orang yang sangat tertutup	
Rambut pendek agak keriting	Penyendiri	

Tabel 2.5 3D Tokoh Sugeng

f. Gufron (Protagonis)

Fisiologis	Psikologis	Sosiologis
Laki-laki	Pintar	Seorang mafia dan sebagai ayah Juned, setelah ia membuat kematian palsu, gufron mencoba menyamar menjadi <i>cleaning service</i> di penjara dimana sulaiman ditahan.
50 tahun	Pembawaan tenang	
Berat 70 kg	Sensitif	
Tinggi 170 cm	Mudah putus asa	
Kulit sawo matang	Tegar	
Rambut pendek, sedikit ubanan	Penyayang	

Tabel 2.6 3D Tokoh Gufron

