

**MEMBANGUN KONFLIK BATIN TOKOH UTAMA  
DENGAN MENGGUNAKAN ALUR *FLASHBACK*  
PADA SKENARIO FILM “SIMPUR”**

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



Disusun oleh  
**Egi Surachmah Yusran**  
NIM: 1410716032

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

2019

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni yang berjudul :

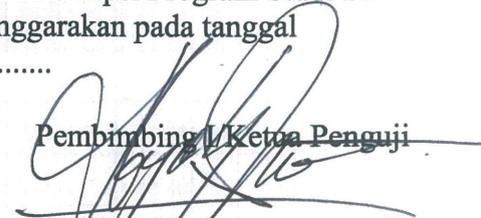
### MEMBANGUN KONFLIK BATIN TOKOH UTAMA DENGAN MENGGUNAKAN ALUR FLASHBACK PADA SKENARIO FILM “SIMPUR”

yang disusun oleh  
**Egi Surachmah Yusran**  
NIM 1410716032

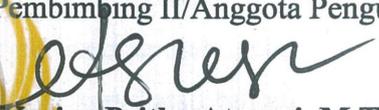
Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S1  
Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal

14 JAN 2019

Pembimbing I/Ketua Penguji

  
**Dyah Arum Retnowati, M.Sn.**  
NIP. 19710430 199802 2 001

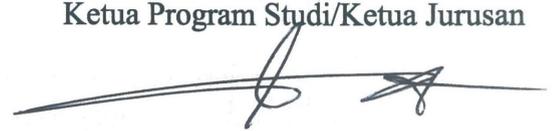
Pembimbing II/Anggota Penguji

  
**Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.**  
NIP . 19760123 200912 2 003

Cognate/Penguji Ahli

  
**Sazkia Noor Anggraini, M.Sn.**

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan

  
**Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A.**  
NIP.19780506 200501 2 001

Mengetahui

Dekan,  
Fakultas Seni Media Rekam

  
**Marsudi, S.Kar., M.Hum.**  
NIP 19610710 198703 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Egi Surachmah Yusran  
NIM : 1410716032  
Judul Skripsi : Membangun Konflik Batin Tokoh Utama dengan menggunakan alur Flashback pada skenario film "Simpur"

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

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

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 28-12-2019  
Yang Menyatakan:



Nama Egi S. Yusran  
NIM 1410716032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Egi Sutachmah Yusran  
NIM : 1410716032

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

.....  
Membangun konflik batin tokoh utama dengan menggunakan  
alur flashback pada skenario film "Simbur"  
.....

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

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 28 - 12 - 2018

Yang Menyatakan,

  
Nama Egi surachm:  
NIM 1410716032



**HALAMAN PERSEMBAHAN**

*Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :*

*Papah dan mamah tercinta, kalian adalah sumber  
kebahagiaan dan kekuatanku selamanya  
Dimas, adik laki-laki kesayangan satu-satunya yang  
aku punya  
Para pembaca yang kelak akan merasakan perjuangan  
yang sama~*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah sehingga dapat menyelesaikan dengan lancar masa perkuliahan beserta Tugas Akhir sebagai syarat dalam mencapai gelar S-1 di Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penciptaan karya seni ini merupakan salah satu syarat wajib untuk kelulusan kuliah. Tugas Akhir sendiri merupakan mata kuliah yang terakhir selama kuliah yang harus di selesaikan, dan pada tugas akhir ini ilmu-ilmu yang sudah di dapatkan selama masa perkuliahan di pertanggung jawabkan.

Tugas akhir “Membangun Konflik Batin Tokoh Utama dengan Menggunakan Alur *Flashback* Pada Skenario Film Simpur” dapat di selesaikan dengan lancar dan baik. Selama proses penyelesaiannya tentu mendapat banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Atas dukungan dan bantuan yang begitu banyak, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada Allah SWT yang sudah memberikan umur panjang, kesehatan serta kelancaran sampai dengan sekarang sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Kemudian penulis ingin mengucapkan begitu banyak terima kasih yang tak terkira pada kedua orang tua yang sudah mendukung dari awal sampai akhir, dan terima kasih banyak atas rasa cinta dan kasih sayang yang begitu besar, hingga sampai kini membuat saya menjadi orang yang besar juga. Terima kasih juga untuk Dimas adik kesayangan yang sudah setia menemani. Terima kasih untuk semua keluarga di Sampit yang selalu mengirimkan doanya. Terima kasih juga saya ucapkan kepada Boy yang memiliki hati begitu tulus. Sekali lagi penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Marsudi, S.Kar., M. Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Ibu Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Mas Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku dosen wali
4. Ibu Dyah Arum Retnowati, M.Sn., selaku dosen pembimbing 1

5. Ibu Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., selaku dosen pembimbing 2
6. Ibu Lucia Ratnaningdyah Setyowati, S.IP., M.A. selaku dosen pembimbing pra Proposal Tugas Akhir
7. Seluruh Dosen dan karyawan Jurusan Televisi dan Film Fakultas Seni Media Rekam
8. Om Ulit selaku om kesayangan yang menginspirasi
9. Jodi selaku sepupu yang rela sibuk membantu
10. Pak Basarudin selaku Narasumber yang menjabat sebagai sekertaris desa Simpur
11. Ibu Rukmini selaku warga desa Simpur
12. Ratih dan Raisa selaku kedua saudara yang sangat setia
13. Yoyok selaku sahabat
14. Tiwi selaku teman dekat yang selalu setia berjalan bersama selama Tugas Akhir
15. Serta seluruh pihak yang tidak bisa di sebutkan satu persatu

Akhir kata penulis sangat berharap hasil karya penulisan skenario film “Simpur” dapat bermanfaat bagi pihak manapun. Semoga karya-karya skenario selanjutnya terus menjadi yang lebih baik dari sebelumnya.

Yogyakarta, 19 Desember 2018

Egi S. Yusran

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR ISTILAH.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Ide Penciptaan Karya.....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Tinjauan Karya.....	5
1. <i>We Need To Talk About Kevin</i> .....	5
2. <i>Forrest Gump</i> .....	8
3. Tanah Surga Katanya.....	11
<b>BAB II. OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS</b>	
A. Objek Penciptaan.....	14
1. Desa Simpur.....	14
2. Sosiologi Desa Simpur.....	15
3. Permasalahan Warga Desa Simpur.....	16
B. Analisis Objek.....	18

### BAB III. LANDASAN TEORI

A. Film.....	21
B. Skenario.....	22
C. Elemen Pembentuk Cerita.....	25
1. Karakter Tokoh.....	25
2. Alur Cerita.....	26
3. Struktur Tiga Babak.....	27
D. Konflik.....	29
E. <i>Flashback</i> .....	29

### BAB IV. KONSEP KARYA

A. Konsep Karya.....	31
1. <i>Flashback</i> .....	31
2. Konflik Batin Tokoh Utama.....	36
3. Struktur Tiga Babak.....	37
4. Format Penulisan Skenario.....	39
B. Desain Produksi.....	42

### BAB V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

A. Perwujudan Karya.....	44
1. Tentang Cerita.....	44
2. Observasi.....	46
3. Riset.....	47
4. Sinopsis.....	47
5. Profil Tokoh.....	47
6. <i>Treatment</i> .....	47
7. Skenario.....	47
B. Pembahasan Karya.....	47
1. <i>Flashback</i> .....	48
2. Konflik Batin Tokoh Utama.....	60

3. Karakter Tokoh Utama..... 64  
4. Struktur Tiga Babak..... 66

BAB VI. PENUTUP

A. Kesimpulan..... 68  
B. Saran..... 69

DAFTAR PUSTAKA..... 71

LAMPIRAN



**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1.1 Poster Film <i>We Need To Talk About Kevin</i> .....	5
Gambar 1.2 Poster Film <i>Forrest Gump</i> .....	8
Gambar 1.3 Contoh Skenario film <i>Forrest Gump</i> .....	10
Gambar 1.4 Poster Film Tanah Surga Katanya.....	11



**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Bagan Struktur Tiga Babak.....	27
Tabel 4.1 Tabel Urutan Penceritaan Skenario Film “Simpur”.....	33
Tabel 4.2 Bagan Urutan Plot Skenario Film “Simpur”.....	36
Tabel 4.3 Struktur Tiga Babak Aristoteles.....	39
Tabel 4.4 Tabel Format Skenario Elizabeth Lutters.....	41
Tabel 5.1 Bagan Plot Penceritaan Skenario Simpur.....	48



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. *Treatment*
- Lampiran 2. Poster Karya Tugas Akhir
- Lampiran 3. Transkrip Wawancara Bersama Sekertaris Desa Simpur
- Lampiran 4. Transkrip Wawancara Bersama Rukmini Warga Desa Simpur
- Lampiran 5. Poster Acara Seminar Tugas Akhir
- Lampiran 6. *Design* Undangan Acara Seminar Tugas Akhir
- Lampiran 7. Foto Kegiatan Acara Seminar Tugas Akhir
- Lampiran 8. *Fotocopy* Buku Tamu Seminar Tugas Akhir
- Lampiran 9. Rangkuman Notulensi Acara Seminar Tugas Akhir
- Lampiran 10. *Form* Kelengkapan Syarat Tugas Akhir



**DAFTAR ISTILAH**

1. *Flashback* : kilas balik
2. *News* : berita
3. *Logos* : ilmu atau pengetahuan
4. *Socius* : kawan atau teman
5. *Audio* : komponen suara
6. *Visual* : komponen gambar
7. *Personal Direction* : arahan atau pentunjuk
8. *Premise* : pokok pemikiran
9. *Teaser* : cuplikan adegan dalam sebuah film yang durasinya kurang dari satu menit
10. Jamban : tempat mandi dan buang air di pinggir sungai
11. Batang : jembatan yang menjuru ke sungai untuk akses dari darat menuju sungai
12. Menyadap : mengeluarkan getah karet langsung dari pohonya
13. Ninik : panggilan nenek dalam bahasa Kalimantan
14. Ka'i : panggilan kakek dalam bahasa Kalimantan
15. Ulin : Kayu khas dari Kalimantan
16. Panggung : Rumah tinggi khas Kalimantan

## ABSTRAK

Daerah yang berada jauh dari kota biasanya dikatakan sebagai desa. Desa yang sulit di jangkau dan tidak memiliki akses yang mudah akan dikatakan sebagai desa yang terpencil. Akibat dari desa yang terpencil adalah infrastruktur yang buruk, kekurangan fasilitas kesehatan, dan kurangnya lapangan pekerjaan karena hanya mengandalkan pekerjaan alam seperti bertani. Masyarakat yang tinggal di desa terpencil tentu akan kesulitan dalam menghadapi perekonomian. Satu-satunya cara jika masyarakat ingin kehidupan dan perekonomian yang lebih baik adalah dengan pindah ke kota.

Melalui hal tersebut, maka tercipta sebuah Karya Seni berbentuk skenario film berjudul “Simpur” dengan konsep “Membangun Konflik Batin Tokoh Utama dengan Menggunakan Alur *Flashback* pada skenario film Simpur”. Simpur merupakan sebuah desa yang menjadi objek penciptaan karya seni ini. Desa Simpur merupakan desa yang ditinggalkan oleh masyarakatnya karena letaknya yang terpencil di pedalaman Kalimantan Tengah, infrastruktur yang buruk, tidak ada fasilitas kesehatan serta tidak ada lapangan pekerjaan.

Konsep penceritaan pada skenario film Simpur menggunakan alur *flashback*, yang bertujuan untuk membangun konflik batin tokoh utama. *Flashback* akan diletakan secara silih berganti dengan keadaan masa kini pada skenario sehingga menjelaskan alasan tokoh utama mengalami konflik batin.

Kata Kunci : Skenario, *Flashback*, konflik batin

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan industri film dan televisi tidak akan pernah lepas dari peran seorang penulis skenario. Sebelum ditulis menjadi skenario akan ada banyak ide atau gagasan pilihan dari pembuat film, hal tersebut menjadi tugas seorang penulis skenario untuk mengembangkan ide menjadi sebuah cerita. Hanya dengan durasi yang singkat, seorang penulis skenario harus mampu menyampaikan pesan melalui cerita. Lutters mengungkapkan bahwa :

Namun, pekerjaan penulis skenario tidak hanya berhenti sampai di kertas, karena selain harus memikirkan agar cerita enak dibaca serta tulisan (gunanya untuk dibaca produser, *broadcast*, kru, pemain,dll), yang lebih penting lagi penulis skenario juga harus ikut membayangkan bagaimana visualisasi tulisan tersebut bila menjadi tontonan sinetron atau film. Hal ini tentunya membutuhkan pengetahuan dramaturgi serta kepekaan membayangkan gambar yang akan dihasilkan oleh tulisan kita sehingga sanggup menjadi tayangan yang diminati penontonya (Lutters 2010, 14-15)

Selain peran seorang penulis skenario, kualitas isi cerita juga menjadi pengaruh besar terhadap keberhasilan sebuah film, oleh karena itu penulis skenario harus memahami cerita dan membuat susunan kata-kata yang baik agar pembacanya dapat membayangkan jika cerita tersebut divisualkan .

Film cerita umumnya dituntut penontonya untuk menyampaikan dengan jelas apa pokok pikiran yang disampaikan oleh pembuatnya. Sehingga tema cerita yang menarik juga menjadi salah satu faktor untuk mendapatkan kualitas film yang baik. Sebagian besar cerita film pada umumnya mengangkat tema percintaan, komedi, dan *horror*. Namun pada saat ini tak jarang isu-isu dari suatu daerah juga diangkat untuk cerita film. Seperti Denias Senandung Diatas Awan (2006), Serdadu Kumbang (2011), dan Marlina Pembunuh Empat Babak (2017) dan masih banyak lainnya. Hal itu merupakan tanda bahwa pada saat ini tema cerita yang diangkat mulai meluas

dan berkembang, sehingga penonton tidak hanya disuguhkan cerita yang menghibur namun juga memiliki nilai informasi dari suatu daerah.

Daerah adalah wilayah yang biasanya mengandung kesamaan dalam ciri-ciri tertentu. Suatu daerah pada umumnya memiliki banyak penduduk. Pada daerah Kalimantan khususnya Kalimantan Tengah masih ditemukan beberapa desa yang memiliki masalah kekurangan penduduk dimana kondisi suatu desa itu memiliki jumlah penduduk yang sangat sedikit, bahkan setiap tahunnya angka kepala keluarga semakin menurun. Salah satu desa di Kalimantan Tengah yang mengalami permasalahan kekurangan penduduk adalah Desa Simpur, terletak di Kecamatan Kota Besi, Kabupaten Kotawaringin Timur, Kalimantan Tengah. Simpur merupakan desa yang sangat terpencil dan tertinggal, dikelilingi hutan hujan Kalimantan dan aliran sungai Mentaya yang panjang. Membutuhkan waktu delapan jam dari ibu kota Kalimantan Tengah yaitu Palangkaraya untuk sampai di Desa Simpur, dengan akses melewati sungai waktu yang di tempuh akan lebih cepat yaitu enam jam. Jika melewati akses darat, sampai di Kecamatan Kota Besi kita akan tetap melanjutkan dengan akses sungai untuk menuju Desa Simpur, dikarenakan letak Simpur berada di tepian sungai Mentaya dan dikelilingi hutan hujan yang belum di buka untuk jalan raya.

Tahun 1990 desa Simpur masih menjadi salah satu desa yang sejahtera, meskipun belum mendapat aliran listrik dari pemerintah daerah dikarenakan sulitnya kondisi geografis maupun akses ke Simpur, meski demikian warga desa Simpur tetap mampu hidup berkecukupan hasil dari kayu dan rotan yang mereka dapatkan di hutan sekitarnya, juga dari ikan yang melimpah di sungai Mentaya. Seiring waktu berjalan, hutan disekitar Simpur lambat laun berkurang. Pasokan kayu dan rotan pun habis, dikarenakan minimnya pengetahuan mereka tentang tebang dan tanam. Kedatangan investor asing yang menawarkan untuk membeli tanah yang berkepemilikan pun menjadi salah satu masalah yang kemudian mereka hadapi. Satu persatu tanah berkepemilikan yang masih ditumbuhi hutan pun dijual kepada investor asing. Desa Simpur perlahan mulai mengalami krisis ekonomi karena seluruh

warga Simpur penghasilanya bergantung dari kayu dan rotan yang sudah mulai habis. Sampai satu per satu warga Simpur akhirnya meninggalkan kampung mereka yang sudah tidak menjanjikan kehidupan mereka disana. Saat ini desa Simpur menjadi desa dengan penduduk yang sangat minim. Banyak dari mereka yang meninggalkan rumah-rumahnya begitu saja. Sekolah yang sudah dibangun pun mulai sepi dan perlahan tutup. Bangunan sekolah menjadi usang serta peralatan yang tidak terpakai lagi. Pelayanan kesehatan umum tidak beroperasi lagi. Saat ini masih ada beberapa warga yang memilih tetap tinggal di desa tersebut dengan sisa-sisa kehidupan yang sangat sulit dan sepi dengan beberapa alasan yaitu, makam keluarga mereka di tanah tersebut harus tetap di jaga dan mereka tidak akan meninggalkan tanah kelahiran yang telah menghidupi mereka serta menyimpan banyak kenangan tentang keluarga mereka yang nantinya akan menjadi cerita kepada anak dan cucu mereka.

Perjuangan dan alasan untuk bertahan di tengah sisa-sisa kehidupan yang sulit dan sepi dari salah satu warga desa Simpur itu menginspirasi sebuah karya seni berbentuk skenario film yang akan diciptakan dengan mengangkat kisah, penyesalan seorang laki-laki yang kehilangan istrinya karena masih bertahan di desa Simpur. Karya ini akan memberikan nilai-nilai tentang kehidupan yang harus diterima dan dijalani meskipun penyesalan selalu datang terlambat.

## **B. Ide Penciptaan Karya**

Berawal dari Desa Simpur yang memiliki cerita masa lalu menarik yaitu bagaimana desa tersebut yang dahulunya ramai dan berpenghuni namun perlahan-lahan ditinggal oleh warganya karena kurangnya akses dan pekerjaan yang layak, sehingga saat ini hanya segelintir orang yang masih bertahan tinggal di desa tersebut dengan keterbatasan. Beberapa orang yang masih bertahan tentu memiliki alasan mengapa tetap bertahan di desa terpencil tersebut. Salah satunya adalah karena di desa tersebutlah ia dilahirkan dan dibesarkan, di desa tersebut banyak kenangan akan keluarganya yang sudah

lama meninggal. Berangkat dari alasan-alasan tersebut maka diangkatlah cerita tentang seorang laki-laki yang tinggal di desa Simpur dan bertahan meskipun desa tersebut sudah sepi dan ditinggalkan. Laki-laki itu mampu bertahan dengan segala keterbatasan di daerah itu, ia mampu bertahan dengan keadaan yang sangat sepi, namun ia hidup dengan penyesalan yang mendalam akan keputusannya untuk bertahan di desa itu.

Konflik batin yang dialami oleh laki-laki tersebut berupa penyesalan akan keputusannya untuk tetap tinggal di desa itu sampai-sampai ia harus kehilangan istrinya. Kehidupannya di masa sekarang diliputi rasa penyesalan akan masa lalu, sehingga setiap memori kejadian di masa lalu semakin menghantuinya. Di masa lalu itulah diceritakan akan kejadian apa yang membuat laki-laki itu menyesal seumur hidupnya.

Karya seni ini berbentuk Skenario Film Fiksi yang menerapkan alur *flashback* dalam penceritaannya. Alur *flashback* pada skenario film ini bertujuan untuk menceritakan kejadian yang terjadi di masa lalu sehingga konflik batin yang dialami tokoh terbangun dengan kuat. Tahap awal penceritaan akan dibangun dengan cerita yang sedang dialami tokoh utama, kemudian cerita bergerak menuju ingatan-ingatan akan masa lalu yang terjadi.

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

Tujuan yang ingin dicapai dari penciptaan karya seni ini yaitu:

1. Menciptakan karya skenario yang mengangkat tema suatu daerah dengan menggunakan alur *flashback* dalam membangun konflik batin
2. Menciptakan sebuah cerita yang berasal dari daerah Kalimantan Tengah
3. Mengangkat kisah nyata yang terjadi di suatu daerah yang terpencil dan hampir hilang

Manfaat yang ingin dicapai dari penciptaan karya seni ini yaitu:

1. Menjadikan skenario “Simpur” sebagai alternatif tentang cerita kehidupan nyata di daerah yang hampir hilang

2. Skenario “Simpur” ini menawarkan cerita tentang sejarah suatu daerah
3. Menyadarkan masyarakat tentang pentingnya kepedulian sosial untuk membantu masyarakat yang berada di daerah tertinggal
4. Sebagai cerminan agar masyarakat lebih mencintai daerahnya dan jangan meninggalkan tanah kelahirannya

#### **D. Tinjauan Karya**

Tinjauan karya merupakan salah satu hal yang penting dalam sebuah penciptaan karya. Sebuah karya muncul karena ada karya sebelumnya, sehingga karya sebelumnya itu bisa dijadikan sebagai rujukan terhadap karya yang selanjutnya akan dibuat. Karya semacam itu bukanlah karya yang meniru karya sebelumnya namun hanya dipilih sebagai rujukan karena mempunyai beberapa hal yang mirip. Kemiripan tersebut dilihat dari berbagai aspek tertentu, namun selain kemiripan juga harus ada perbedaannya agar tidak dianggap sebagai karya tiruan. Pembuatan skenario film “Simpur” ini terdapat tinjauan karya yang akan dijadikan referensi dalam mengambil beberapa aspek kesamaan. Pemilihan referensi karya tersebut adalah dari film bergenre fiksi. Beberapa film tersebut adalah *We Need to Talk About Kevin*, *Forrest Gump*, dan Tanah Surga Katanya.

##### **a. *We Need To Talk About Kevin (2014)***

Film ini diadaptasi dari novel Lionel Shriver dengan judul yang sama. Film ini mengisahkan tentang seorang remaja bernama Kevin (Ezra Miller) yang dijebloskan kedalam penjara setelah pembunuhan massal yang dilakukannya terhadap teman-temannya di sekolah. Ibunya Eva (Tilda Swinton) yang dulunya merupakan seorang penulis wisata sukses, kini hidup sendiri di dalam sebuah rumah kecil, dan bekerja di sebuah agen perjalanan yang berlokasi di dekat penjara yang menahan Kevin. Eva pun mulai mengingat kembali masa tumbuh kembang Kevin sejak kecil.



Gambar 1.1 Poster Film *We Need To Talk About Kevin*

Sutradara : Lynne Ramsay  
 Penulis skenario : Lynne Ramsay dan Rory Stewart  
 Pemeran : Tilda Swinton  
 Tahun rilis : 2011 (Pada saat *Cannes Film Festival*)

Film ini dibuka dengan menceritakan keadaan Eva dimasa sekarang. Dimana ia tinggal sendirian disebuah rumah kecil dan berada di tengah-tengah kegalauan yang ia rasakan. Setiap kali Eva tertidur, ia tak pernah bisa tertidur nyenyak karena ingatan akan Kevin anaknya selalu menghantuinya. Saat ingatan masa lalu datang, alur cerita bergerak menjadi *flashback*. Pada saat bagian *flashback*, barulah cerita mulai berjalan dengan struktur tiga babak.

Babak awal menceritakan bagian pengenalan masalah yaitu saat Eva berhubungan dengan suaminya dan Eva hamil namun diluar keinginannya. Kehamilan itu membuat Eva ragu karena ia belum siap mendapatkan anak, namun mau tak mau Eva harus siap karena Eva akhirnya melahirkan seorang bayi laki-laki dan ia beri nama Kevin. Permasalahan yang dialami Eva semakin bertambah karena sikap Kevin tumbuh dengan tidak normal, Kevin cenderung bersikap dingin kepada Eva, selalu membantah perkataan Eva, bahkan ada satu scene dimana saat

mereka pindah kerumah baru dan Eva menghias ruang kerjanya dengan menempel poster peta namun tiba-tiba ruang kerjanya di rusak oleh Kevin dan semua poster di lempar cat hingga tak berbentuk. Sikap Kevin terhadap Eva berbanding terbalik dengan sikap Kevin kepada ayahnya. Kehadiran Celia adik kandungnya membuat Kevin mulai sedikit berubah menjadi dekat dengan Eva namun hanya sementara karena Kevin merasa iri dengan Celia

Babak tengah kemudian menceritakan Kevin beranjak remaja namun sikapnya masih sangat dingin dan cenderung membenci Eva. Kevin juga mulai berani menyakiti Celia. Suatu hari Kevin mulai diperkenalkan kegiatan memanah oleh ayahnya, namun Kevin justru hendak memanah Eva dan beruntung terhalang kaca dapur. Hal itu membuat Eva dan suaminya semakin berpikir kalau ada yang salah dengan Kevin dan mereka berniat memasukan Kevin ke panti rehabilitasi anak yang bermasalah. Kevin diam-diam mendengar hal tersebut.

Babak akhir kemudian menceritakan Kevin yang akhirnya diam-diam membeli sebuah gembok besar lewat *online*. Kemudian tiba-tiba Eva yang sedang bekerja dihubungi pihak sekolah perihal kejadian yang dilakukan Kevin dan ternyata Kevin memanah teman-teman sekolahnya di ruang *gymnasium*. Eva datang kesekolah Kevin dengan panik dan tidak sengaja Eva melihat sebuah gembok besar yang dibeli Kevin saat polisi sedang berusaha membuka paksa ruangan *gymnasium* yang terkunci. Kevin pun keluar dan menyerahkan diri. Eva terlihat lunglai dan pucat pasi.

Penggunaan struktur tiga babak pada film *We Need To Talk About Kevin* digunakan pada saat cerita masuk bagian *flashback* sedangkan pada skenario film “Simpur” struktur tiga babak digunakan dari awal dimulainya cerita hingga akhir, ini bertujuan untuk mengungkapkan sebab dan akibat dari konflik batin yang dialami Ulit si tokoh utama.

b. *Forrest Gump* (1994)

Film ini diangkat berdasarkan novel tahun 1986 karya Winston Groom. *Forrest Gump* menceritakan tentang seorang pria bernama Forrest Gump. Forrest Gump sedang menunggu kedatangan bus di sebuah halte bernama Savanah. Sembari menunggu bus, Forrest Gump menceritakan kehidupan masa lalunya dari kecil hingga dewasa kepada setiap orang yang datang silih berganti di halte tersebut. Forrest Gump menceritakan tentang dirinya yang memiliki IQ yang sangat rendah dan dibawah rata-rata. Forrest Gump juga memiliki masalah dengan tulang belakangnya saat ia masih kecil, sehingga ia harus berjalan menggunakan penyangga kaki. Meskipun begitu, ibunya berusaha mendaftarkan Forrest Gump ke sekolah pada umumnya. Awalnya Forrest Gump ditolak karena dia termasuk anak yang kurang dan harusnya berada di sekolah luar biasa, namun ibunya bersikeras agar Forrest Gump bisa sekolah di sekolah umum, sampai akhirnya ia rela menjual dirinya ke kepala sekolah tersebut diam-diam tanpa sepengetahuan Forrest Gump agar Forrest Gump bisa masuk sekolah umum. Ternyata usaha dan pengorbanan ibunya tak sia-sia karena semenjak sekolah bakat dan kelebihan Forrest Gump mulai terlihat.



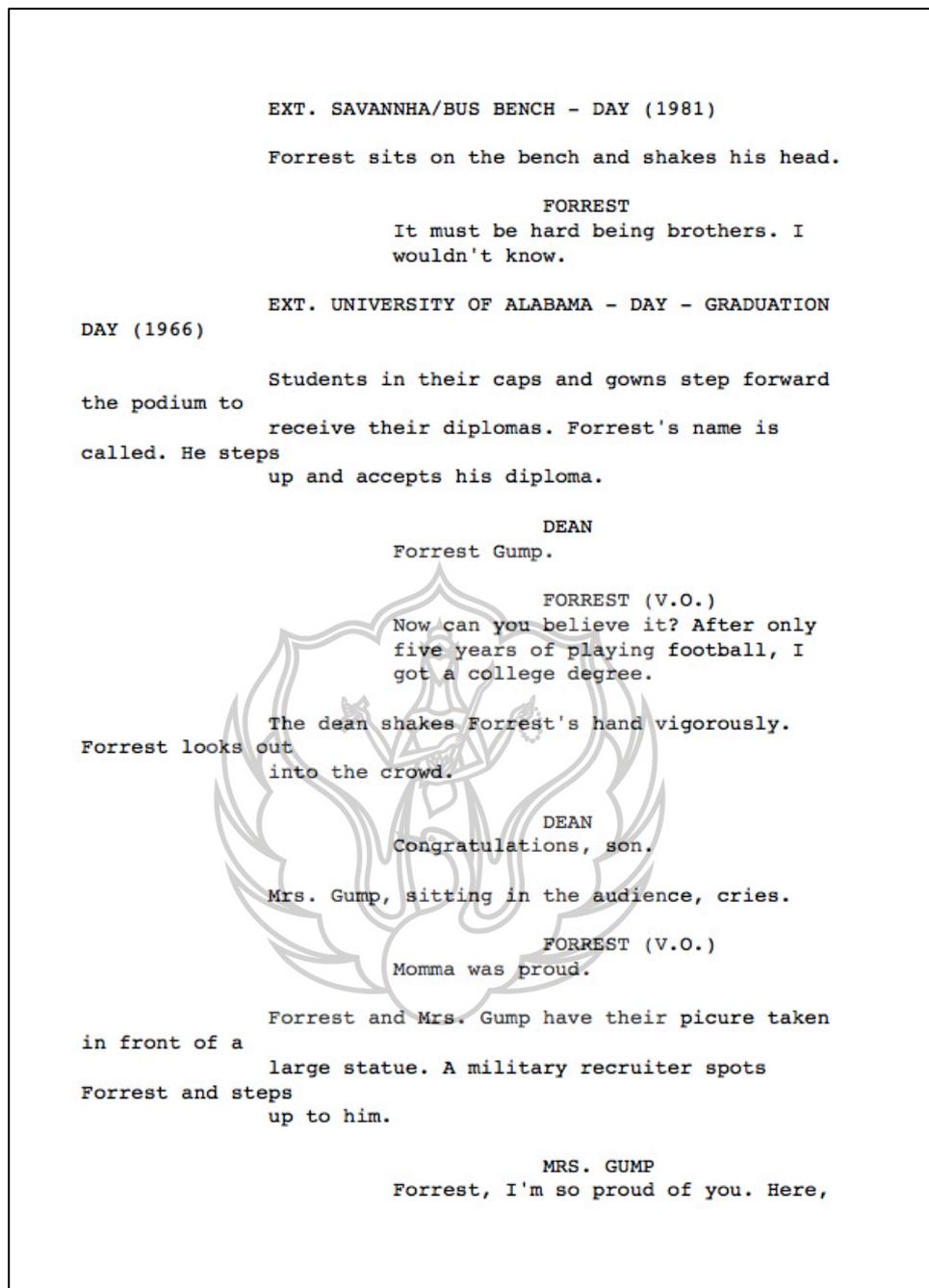
Gambar 1.2 Poster Film *Forrest Gump*

Sutradara : Robert Zemeckis  
Penulis naskah : Winston Groom  
Pemeran : Tom Hanks  
Tahun Rilis : 1994

Film *Forrest Gump* menggunakan unsur *flashback* dengan cerita yang dibawakan secara narasi oleh Forrest Gump tokoh utama. Cerita di buka dengan adegan saat Forrest Gump duduk di sebuah kursi di halte bus Savanah. Kemudian Forrest Gump menceritakan kisah hidupnya dari kecil sampai dewasa kepada orang yang datang silih berganti di halte bus tersebut. Pada film *Forrest Gump* pengantar dari masa sekarang ke masa lalu menggunakan *voice over* dari Forrest Gump sebagai tokoh utama dan sudut pandang orang pertama.

Format skenario film *Forrest Gump* pada bagian perubahan dari masa sekarang ke masa lalu hanya ditandai dengan pencantuman tahun. Peralihan dari *scene* masa sekarang ke masa lalu ditandai dengan perbedaan tahun, seperti pada tahun 19981 menunjukkan cerita berada pada masa yang sesungguhnya saat Forrest Gump sedang bercerita dengan lokasi halte bus Savanah, kemudian Forrest Gump masih terus bercerita ditunjukkan dengan *voice over*, lalu *scene* berikutnya tercantum tahun 1966 menunjukkan cerita mulai berpindah ke masa lalu atau bagian *flashback* dengan lokasi universitas Alabama.

Penggunaan narasi oleh tokoh utama pada film *Forrest Gump* berguna sebagai pengantar alur *flashback*, kemudian format penulisan *flashback* pada skenario film *Forrest Gump* hanya menggunakan pencantuman tahun sebagai penanda masa sesungguhnya dengan masa lalu. Seperti berikut :



Gambar 1.3 Contoh Skenario *Forrest Gump*

Peralihan dari *scene* masa lalu ke masa sekarang pada skenario film “Simpur” akan menggunakan transisi pada setiap akhir *scene*. Penulisan skenario pada film “Simpur” akan memakai transisi seperti

*Dissolve To* untuk menunjukkan perpindahan dari *scene* masa sekarang ke masa lalu.

Skenario film “Simpur” pengantar *flashback* tidak akan menggunakan narasi seperti film *Forrest Gump* namun menggunakan benda sebagai media yang memicu munculnya ingatan masa lalu tokoh utama. Benda yang di maksud adalah benda peninggalan dari istri Ulit tokoh utama. Melewati benda itulah memori masa lalu Ulit muncul dan cerita akan bergerak menjadi *flashback*

c. Tanah Surga Katanya (2012)

Film ini berlatar di Kalimantan Barat, tepatnya di Serawak yang merupakan perbatasan antara negara Indonesia dengan Malaysia. Hasyim adalah mantan sukarelawan Konfrontasi Indonesia Malaysia tahun 1965. Hisyam hidup dengan kesendiriannya setelah istri tercintanya meninggal, ia memutuskan untuk tidak menikah dan tinggal bersama anak laki-laki satu-satunya yang juga menduda, yaitu Haris dan dua orang anak Haris yang bernama Salman dan Salina.



Gambar 1.4 Poster Film Tanah Surga Katanya

Sutradara : Herwin Novianto

Penulis Naskah : Danial Rifki

Pemeran : Osa Aji Santosa, Fuad idris,  
 Tahun Rilis : 2012

Hidup di perbatasan Indonesia Malaysia memiliki persoalan tersendiri, karena masih didominasi oleh keterbelakangan dalam pembangunan dan pertumbuhan ekonomi. Masyarakat perbatasan harus berjuang setengah mati untuk mempertahankan hidup mereka, termasuk keluarga Hasyim, namun kesetiaan dan loyalitasnya pada bangsa dan Negara membuat Hasyim bertahan tinggal.

Haris yang merupakan anak Hasyim, memilih hidup di Malaysia karena menurutnya Malaysia jauh lebih memberi harapan bagi masa depannya. Dia juga bermaksud mengajak seluruh keluarga pindah ke Malaysia termasuk bapaknya. Astuti, seorang guru sekolah dasar di kota datang tanpa direncanakannya. Ia mengajar di sekolah yang hampir roboh karena setahun tidak berfungsi. Tak lama berselang dokter Anwar, seorang dokter muda datang ke daerah itu untuk membantu di bagian kesehatan. Salman dan Salina gembira hatinya karna kedatangan guru Astuti dan dr. Anwar, yang oleh penduduk dikenal dengan sebutan dokter intel.

Baru diketahui bahwa Hasyim mengidap penyakit yang membahayakan bagi hidupnya dan dokter intel mengharapkan Hasyim di bawa pengobatan yang lebih layak. Sakit yang diderita Hasyim bertambah parah, dan harus dilakukan perawatan intensif di rumah sakit, sayangnya rumah sakit berada sangat jauh dari daerah mereka dan harus menggunakan perahu. Saat di perjalanan bensin yang ada pada deasel perahu yang ditumpangi habis dan Hisyam sudah tidak kuat lagi menahan sakitnya hingga dipertengahan Hasyim pun meninggal.

Tema cerita yang mengangkat isu suatu daerah menjadi tema yang diangkat pada film *Tanah Surga Katanya* dan juga pada skenario film "Simpur". Karakter Hisyam sebagai orang yang sangat mencintai negaranya memiliki rasa nasionalisme dan kesetiaan yang tinggi sehingga dimata Haris, Hisyam terlihat egois. Ulit tokoh utama pada skenario film

“Simpur” akan dibentuk dengan karakter yang memiliki rasa kesetiaan yang tinggi sama seperti Hisyam, sehingga membuat orang sekitarnya merasa tokoh Ulit memiliki sifat yang egois.

Permasalahan keterbelakangan dalam pembangunan dan pertumbuhan ekonomi di suatu desa mempengaruhi kehidupan tokoh utama pada skenario film “Simpur” dan juga pada film *Tanah Surga Katanya*. Minimnya fasilitas kesehatan menjadikan Hisyam tokoh utama pada film *Tanah Surga Katanya* meninggal, sementara pada skenario film “Simpur” minimnya fasilitas kesehatan di desa menjadikan istri dari tokoh utama harus kehilangan nyawa sehingga berpengaruh terhadap karakter tokoh utama.

