

**IRONI SEBAGAI PEMBENTUK KONFLIK  
DALAM SKENARIO PROGRAM CERITA “TANPA TANYA”**

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



disusun Oleh :  
Rudy Setyawan  
NIM: 0810341032

JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA

2015

**IRONI SEBAGAI PEMBENTUK KONFLIK  
DALAM SKENARIO PROGRAM CERITA “TANPA TANYA”**

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



disusun Oleh :  
Rudy Setyawan  
NIM: 0810341032

JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA

2015





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
**FAKULTAS SENI MEDIA REKAM**  
**JURUSAN TELEVISI**  
 Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188  
 Telepon (0274) 384107  
 www.isi.ac.id

**Form VIII : Pernyataan Mahasiswa**

**SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda-tangan dibawah ini :

Nama : RUDY SETYAWAN  
 No. Mahasiswa : 08103A1032  
 Angkatan Tahun : 2008  
 Judul Penelitian/ : IRANI SEBAGAI PEMBENTUK KONFLIK  
 Perancangan karya : DALAM ~~RE~~ SKENARIO PROGRAM CERITA  
"TANPA TANYA"

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penelitian/Perancangan karya seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserijanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya 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.

Yogyakarta, 16 Januari 2015

Yang menyatakan



RUDY SETYAWAN

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

*Kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan semangat dan kasih sayang  
“Bapak Sismoyo dan Ibu RA Suciati”, Tuhan ajariku hidup lewat anda berdua  
Adik-adikku tersayang yang kelak menjadi manusia lebih bermanfaat dari saya  
Keluarga dan sahabat yang selalu mendukung saya, indahnyanya kebersamaan  
dan  
terkasih Adinda Lynda Flaurudy di surga, helping others and teach how to smile,  
sure I'll always keep it as my path of life*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat dan kasihnya sehingga penulis bisa menyelesaikan perkuliahan dan Penciptaan Karya Tugas Akhir dengan judul Ironi Sebagai Pembentuk Konflik Dalam Skenario Program Cerita “Tanpa Tanya” dengan lancar.

Penyusunan laporan dan penciptaan karya ini sebagai salah satu syarat kelulusan mata kuliah Tugas Akhir sekaligus syarat kelulusan perkuliahan. Tugas Akhir adalah mata kuliah terakhir untuk mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan dalam sebuah karya sebagai syarat utama kelulusan. Penulisan laporan dan penciptaan karya juga bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan wawasan kreativitas dalam mengaplikasikan konsep menjadi sebuah karya.

Penciptaan Tugas Akhir ini akan sulit terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih atas terwujudnya Karya Tugas Akhir ini kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan kasih-Nya.
2. Almamater tercinta Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Keluarga yang selalu memberi dukungan dan paling penulis banggakan.
4. Adinda Lynda Flaurudy terkasih di surga.
5. Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing I.
6. Dyah Arum Retnowati, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II dan Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam.
7. Latief Rakhman Hakim, M.Sn., selaku Dosen Wali.
8. Lucia Ratnaningdyah Setyowati, S.IP., M.A., selaku Dosen Penguji Ahli.
9. Drs. Alexandri Luthfi R, MS., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
10. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., selaku Sekretaris Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam.
11. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

12. Staf Pengajar dan seluruh karyawan Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
13. Teman-teman angkatan 2008 Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
14. *Quality checkers* karya-karya penulis; Shabrina Nora, Pimpim Alexandra, Oval Roy, Yuanita Yu, Janu Ojan, Oky Septya, dan Reski Kumis.
15. Narasumber Ahli gangguan obsesif kompulsif; Weldian Cicana, M.Psi., Spy Mandrasari, S.Psi., dan *Focus Consultant* Yogyakarta.
16. Melawati Nur Kamilah yang telah memberikan dukungan moral kuatnya.
17. Teman-teman yang telah memberikan referensi dan pinjaman alat guna menunjang penyusunan Tugas Akhir; Fanie Eka, Yanti Budi, Anggi Jun, Ebit Jatayu, Yochan, Akbar Kit, Emi, Ardian & Berlian, Yusuf Priambodo, Raditya, Jeihan Angga, Arief Rahman Hakim, Bene, Tannin, dan Galif.
18. Teman-teman yang telah membantu produksi segmen penguat konsep Tanpa Tanya.
19. Teman-teman berbagai angkatan dan jurusan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
20. Seluruh penghuni *Oren Mansion* angkatan pertama hingga sekarang.
21. Teman-teman komunitas; Angkringan IDWS, Gelaren, Koper Putih, *Yojico*, *Hello Project* Indonesia, dan Klub Buku Indonesia.
22. Keluarga Mak Badar dengan segala perhatian yang telah diberikan.
23. Semua pihak yang telah memberikan segala dukungan selama ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Laporan Karya Tugas Akhir ini. Kritik dan saran diharapkan guna menambah wawasan penulis dan perbaikan di masa yang akan datang. Semoga Laporan Karya Tugas Akhir yang telah dibuat dapat memberikan manfaat positif dan menambah wawasan bagi semua pihak.

Yogyakarta, 27 Januari 2015

**Rudy Setyawan**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
ABSTRAK .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Ide Penciptaan Karya .....	3
C. Tujuan dan Manfaat .....	5
D. Tinjauan Karya .....	5
<b>BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS</b>	
A. Objek Penciptaan .....	10
1. Gangguan Obsesif Kompulsif .....	10
2. Jenis-Jenis Gangguan Obsesif Kompulsif .....	12
3. Penanganan Gangguan Obsesif Kompulsif .....	14
4. Batasan Objek Penciptaan .....	16
<b>BAB III LANDASAN TEORI</b>	
A. Skenario .....	17
B. Konflik .....	18
C. Ironi .....	20
D. Sudut Pandang Orang Pertama .....	22
E. Plot .....	23
F. <i>Voice Over</i> .....	23
G. <i>Surprise</i> .....	24

H. Tiga Dimensi Tokoh .....	24
I. <i>Genre</i> Drama .....	25
<b>BAB IV KONSEP KARYA</b>	
A. Konsep Estetik .....	26
B. Desain Program .....	27
C. Desain Produksi .....	28
1. Tema .....	28
2. Judul .....	28
3. Sinopsis .....	28
D. Konsep Teknis .....	30
1. Ironi Sebagai Pembentuk Konflik .....	30
2. Tiga Segmen Sudut Pandang Orang Pertama .....	33
<b>BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA</b>	
A. Tahap Perwujudan Karya .....	34
B. Pembahasan Karya .....	38
1. Tokoh Penderita Gangguan Obsesif Kompulsif .....	38
2. Ironi Pembentuk Konflik .....	49
a. Ironi Dramatik .....	49
b. Ironi Situasi .....	68
c. Ironi Karakter .....	89
d. Ironi dalam Konflik Utama .....	95
3. Tiga Segmen Sudut Pandang Orang Pertama .....	97
4. <i>Surprise</i> .....	114
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	122
B. Saran .....	123
DAFTAR SUMBER RUJUKAN.....	124
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Promo <i>Kick Ass</i> .....	5
Gambar 1.2 Poster Promo <i>Toshi Densetsu no Onna</i> .....	7
Gambar 1.3 Poster Promo <i>5 Centimeters Per Second</i> .....	8



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. *Treatment* Tanpa Tanya

Lampiran 2. Desain Poster Publikasi Seminar Tugas Akhir

Lampiran 3. Desain Undangan Seminar Tugas Akhir

Lampiran 4. Desain Sampul Buku Panduan Seminar Tugas Akhir

Lampiran 5. Desain *X-Banner* Seminar Tugas Akhir

Lampiran 6. Foto Dokumentasi Seminar Tugas Akhir

Lampiran 7. Kelengkapan Form



## ABSTRAK

Kehidupan manusia tidak lepas dari permasalahan yang terjadi dalam kehidupan. Permasalahan dapat berupa pertentangan yang menimbulkan konflik. Pertentangan yang timbul merupakan suatu ironi kehidupan. Akan menjadi menarik jika mengemas ironi menjadi sebuah karya skenario. Penciptaan skenario program cerita lepas “Tanpa Tanya” bertujuan untuk memberikan hiburan sekaligus informasi mengenai eksistensi gangguan obsesif kompulsif (*obsessive compulsive disorder/ OCD*). Ironi sebagai pembentuk konflik menjadi konsep dasar penciptaan cerita dalam skenario “Tanpa Tanya”. Ironi yang digunakan dalam penciptaan adalah ironi dramatik, situasi, dan karakter. Sudut pandang orang pertama dari tiga tokoh utama membangun *multiplot* dan kedekatan emosional tokoh dengan pembaca atau penonton. *Multiplot* dengan tema keluarga, persahabatan, dan percintaan dikemas dalam tiga subjudul cerita.

Objek penciptaan karya seni ini adalah seorang tokoh utama dan tokoh pendukung yang mengalami gangguan obsesif kompulsif berjenis *checkers*. Gangguan tersebut dapat menimbulkan gangguan atau penyakit lain yang dapat menyebabkan kematian. Perilaku penderita gangguan ini ditampilkan beserta dampak yang ditimbulkan. Seorang tokoh psikolog dimunculkan untuk memperjelas informasi mengenai gangguan obsesif kompulsif. Pembaca atau penonton diharapkan akan tanggap terhadap gangguan obsesif kompulsif. Pemahaman mengenai gangguan tersebut menjadikan “Tanpa Tanya” sebuah skenario program cerita lepas televisi yang menghibur sekaligus bermanfaat bagi khalayak.

Kata Kunci: ironi, konflik, *multiplot*, *OCD*, skenario

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Televisi menjadi media yang efektif untuk menyampaikan tayangan informatif dan hiburan. Program cerita yang ditayangkan di televisi adalah salah satu contoh penyampaian karya cerita dalam sebuah media audio visual. Tayangan program cerita atau film televisi tak dapat dipungkiri telah dapat menarik perhatian khalayak. Keberhasilan suatu program cerita tak bisa lepas dari peranan skenario cerita yang menarik. Skenario adalah acuan dari penciptaan sebuah karya film. Secara tidak langsung bisa disimpulkan bahwa penulis skenario adalah roh dari terciptanya skenario yang baik ataupun menarik. Skenario tersebut yang pada akhirnya memiliki andil dalam terciptanya karya audio visual yang baik maupun menarik. Skenario yang akan dibuat dalam penciptaan adalah skenario film lepas televisi berjudul Tanpa Tanya.

Tidak ada konflik maka tidak ada cerita. Konflik identik dengan suatu permasalahan, baik permasalahan antar tokoh maupun permasalahan tokoh dengan perasaannya sendiri. Konflik apa yang ada dan bagaimana cara konflik disajikan menjadi unsur menarik atau tidaknya keseluruhan cerita bagi penonton. Skenario Tanpa Tanya ingin membentuk konflik dengan konsep ironi. Ironi dalam kajian bahasa berarti kejadian atau situasi yang bertentangan dengan yang diharapkan atau yang seharusnya terjadi. Ironi menyatakan ketahuan dan ketidaktahuan. Ironi juga menyatakan pertentangan antara yang diharapkan dan dipahami dengan hasil atau kenyataan yang sebenarnya. Hal-hal kuat yang saling bertentangan dalam diri seseorang juga merupakan sebuah ironi. Beberapa hal yang melekat pada ironi tersebut menarik untuk digunakan sebagai konsep penciptaan karya dan menjadi alasan untuk diterapkan dalam penciptaan skenario Tanpa Tanya.

Perasaan apa yang dirasakan oleh tokoh, masalah apa yang ada pada diri tokoh, dan bagaimana tokoh menyikapi keadaan, hal tersebut berhubungan dengan sudut pandang tokoh. Sudut pandang orang pertama tokoh dapat menciptakan

kedekatan emosional tokoh dan penonton. Tayangan program cerita di televisi seringkali menggunakan *voice over* tokoh untuk menunjukkan suara hati tokoh atau sudut pandang tokoh. *Voice over* antar tokoh biasanya dimunculkan menyilang atau bersahut-sahutan. Maksud dari menyilang adalah kemunculan *voice over* seorang tokoh bisa muncul lagi setelah kemunculan *voice over* tokoh lain. Akan menjadi hal yang berbeda dan menarik jika *voice over* tokoh sudah mendapatkan waktunya masing-masing. Skenario Tanpa Tanya memiliki tiga tokoh utama, maka akan dimunculkan tiga waktu atau segmen kemunculan *voice over* tokoh. Sudut pandang orang pertama dari tiga tokoh utama diharapkan bisa membawa penonton ke dalam perasaan tokoh dan timbul rasa penasaran pada perasaan tokoh berikutnya.

Penonton menginginkan cerita yang bisa memberikan rasa penasaran, simpati ataupun rasa iba/empati terutama pada cerita yang memiliki *genre* drama. Kedekatan *genre* drama dengan realita kehidupan sehari-hari menjadi faktor mengapa penonton lebih bisa mudah memahami maupun terbawa ke dalam cerita yang disajikan. Diperlukan hal menarik dalam sebuah cerita, baik dari tokohnya maupun alur cerita secara keseluruhan. Seorang tokoh dalam cerita yang memiliki penyakit tertentu seringkali bisa menarik empati penonton. Skenario Tanpa Tanya ingin menyajikan seorang tokoh yang menderita gangguan obsesif kompulsif/*obsessive compulsive disorder (OCD)*. *OCD* masih jarang diangkat ke dalam program cerita televisi.

Masih jarangya tokoh penderita *OCD* dalam cerita selain bisa menimbulkan empati juga bisa menimbulkan rasa penasaran pada penonton. *OCD* dipilih karena meski tidak secara langsung memberikan dampak kematian, *OCD* memberikan kesukaran dan rasa cemas berlebihan yang dapat menimbulkan penyakit lain penyebab kematian seperti penyakit jantung. Penciptaan tokoh penderita *OCD* juga bisa memberikan informasi kepada penonton tentang gangguan yang seringkali tidak diketahui oleh penderitanya ataupun masyarakat karena telah dianggap sebagai kebiasaan sehari-hari. Ketidaktahuan tokoh penderita *OCD* dan tokoh lain serta respon tidak menyenangkan tokoh lain terhadap keanehan tokoh penderita *OCD* adalah sebuah ironi.

Sebuah karya mungkin memiliki kesamaan dengan karya lain. Tokoh Mindy Macready pada film *Kick Ass* adalah contoh tokoh dengan ironi karakter. Mindy adalah seorang gadis imut berusia sebelas tahun yang ternyata adalah pembunuh kejam dengan karakter samaran bernama *Hit Girl*. Tanpa Tanya memiliki tiga tokoh utama yang semuanya diciptakan dengan ironi karakter dalam diri mereka. Faktor pembeda antara tokoh Mindy dalam film *Kick Ass* dan tokoh Tanpa Tanya adalah cara pembentukan ironi pada tokoh dengan segmen sudut pandang tiga tokoh utama. Dengan adanya sudut pandang tokoh, ironi pada tokoh lebih menguatkan pada perasaan tokoh. Setiap tokoh memiliki hal kuat yang saling bertentangan dalam diri mereka, misalnya saja orang yang selalu berpikir untuk melakukan kejahatan padahal sifat aslinya adalah orang yang baik.

Tokoh yang mengalami gangguan obsesif kompulsif pernah diciptakan dalam serial televisi Jepang berjudul *Toshi Densetsu no Onna*. Tokoh dalam drama tersebut yang mengalami gangguan obsesif kompulsif adalah Katsuura. Katsuura sering menata benda-benda di lokasi kejadian perkara sesuai urutan yang dianggapnya rapi. Gangguan obsesif kompulsif pada Katsuura berjenis *orders* (menata benda sesuai urutan atau simetris). Ada juga tokoh dalam film *The Aviator* bernama Howard Hughes yang sangat menjaga kebersihan. Howard Hughes mengalami gangguan obsesif kompulsif jenis *washers and cleaners* (membersihkan tangan atau sesuatu hingga yakin tak terkontaminasi kuman atau penyakit). Seorang tokoh dalam skenario Tanpa Tanya yang mengalami gangguan obsesif kompulsif jenis *checkers* (mengecek sesuatu berulang-ulang hingga merasa benar, tenang, atau aman) adalah faktor pembeda dengan tokoh Katsuura dan Howard Hughes.

## B. Ide Penciptaan Karya

Ironi yang ada dalam kehidupan manusia menjadi ide penciptaan karya skenario Tanpa Tanya. Ironi adalah sesuatu yang dekat dengan kehidupan dan menarik untuk diangkat menjadi sebuah karya. Manusia terkadang menilai sesuatu sebelum tahu apa yang sebenarnya terjadi. Tercipta sebuah kesalahpahaman jika dipertemukan kondisi ketahuan dan ketidaktahuan. Kesalahpahaman tidak akan

menjadi suatu masalah jika ada penjelasan yang jelas. Permasalahan berada pada pihak yang salah paham tersebut bisa mendapat penjelasan, tidak bisa mendapat penjelasan, dan atau memang tidak ingin mendengarkan penjelasan. Berawal dari permasalahan ketahuan dan ketidaktahuan tersebut maka timbul ide untuk memakai ironi sebagai konsep penciptaan skenario Tanpa Tanya. Ketahuan dan ketidaktahuan serta kesalahpahaman menjadi hal menarik jika diwujudkan dalam sebuah cerita karena hal tersebut adalah sebuah ironi yang menciptakan konflik.

Hasil yang ingin didapatkan terkadang berbeda dengan apa yang diinginkan. Menjadi sebuah ironi jika hasil yang didapatkan memang berbeda dengan apa yang ingin diraih. Keadaan yang berbalik tersebut menimbulkan konflik bagi yang mengalaminya. Seseorang terkadang memiliki sesuatu yang kuat dan saling bertentangan di dalam diri. Ucapan terkadang tak sejalan dengan tindakan, keinginan untuk berbuat sesuatu terkadang bertentangan dengan sifat asli, dan orang yang dianggap jahat ternyata baik. Hal-hal tersebut seringkali terjadi dalam kehidupan manusia dan menjadi ide penciptaan karya skenario Tanpa Tanya.

Bagaimana seseorang menilai orang lain, bagaimana orang bisa benar-benar bisa memahami orang lain. Suatu permasalahan yang akan bisa mudah dipecahkan jika orang bisa membaca pikiran orang atau menjadi orang tersebut. Bagaimana cara memahami perasaan orang tersebut menjadi sebuah ide bagi penciptaan karya skenario Tanpa Tanya. Apakah menciptakan tokoh yang bisa membaca pikiran tokoh lain, apakah memberikan visual curahan hati tokoh, dan apakah dengan *voice over* tokoh bisa menjadi pilihan untuk mengungkapkannya. Skenario Tanpa Tanya memilih untuk menggunakan *voice over* tokoh karena bisa dipergunakan untuk menciptakan segmen sudut pandang.

Seseorang terkadang memiliki suatu keanehan dalam tingkah lakunya. Apakah memang sebuah sifat atautkah orang tersebut memiliki gangguan atau penyakit tertentu menjadi sebuah pertanyaan. Ada suatu penyakit yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu secara berulang-ulang. Penyakit tersebut adalah gangguan obsesif kompulsif/*obsessive compulsive disorder (OCD)*. Gangguan obsesif kompulsif menjadi ide penciptaan tokoh dalam skenario Tanpa



Dave Lizewski (Aaron Taylor Johnson) adalah remaja biasa. Dave ingin menjadi seorang pahlawan super. Usaha pertama Dave adalah dengan membeli sebuah kostum. Dave mulai menjalankan misinya sebagai pahlawan super namun dia harus mengalami penusukan. Setelah sembuh dari lukanya, Dave mulai beraksi lagi. Dave membantu seseorang yang dikeroyok oleh gerombolan berandalan. Aksi Dave direkam oleh orang yang melihat perkelahiannya. Rekaman perkelahian Dave tersebar di internet dan mulai dikenal masyarakat dengan julukan *Kick Ass*.

Dave dimintai tolong oleh Katie untuk berhadapan dengan Rasul yang telah melukainya. Dave dengan kostum *Kick Ass* berhadapan dengan Rasul yang ternyata adalah gembong narkoba. Dave tak berdaya melawan Rasul. Tiba-tiba datang seorang gadis kecil berkostum yang menolong Dave. Gadis yang menyebut dirinya sebagai *Hit Girl* (Chloe Moretz) tersebut membunuh gerombolan Rasul. Semenjak kejadian tersebut, *Kick Ass* berhubungan dengan *Hit Girl* dan ayahnya yang berinisial *Big Daddy* (Nicholas Cage). *Big Daddy* adalah mantan polisi yang memiliki dendam dengan Frank D'Amico dan berniat menghabisinya.

Dave berniat untuk berhenti menjadi *Kick Ass* dan mengungkapkan cintanya pada Katie. Dave dijebak oleh *Red Mist* untuk mencari keberadaan *Hit Girl* dan *Big Daddy*. *Big Daddy* terbunuh oleh gerombolan ayah *Red Mist* yaitu Frank D'Amico. Dave membantu *Hit Girl* yang ternyata bernama asli Mindy Macready untuk membalas dendam. *Kick Ass* dan *Hit Girl* mengobrak-abrik markas Frank D'Amico. *Hit Girl* berhasil menghabis anak buah Frank D'Amico namun dia kalah kuat dengan Frank. *Hit Girl* tak berdaya dan ingin dibunuh oleh Frank namun tiba-tiba muncul *Kick Ass* yang menembakkan basoka ke Frank. Frank D'Amico meninggal dan *Red Mist* ingin suatu saat nanti membalas dendam.

Tokoh Mindy adalah tokoh yang diciptakan dengan ironi karakter. Dia adalah seorang anak berusia sebelas tahun yang imut namun dia juga adalah seorang pembunuh kejam. Ketakutan Mindy saat akan dibunuh oleh Frank memperlihatkan sisi lain Mindy yang memang masih berusia belia. Ironi karakter tersebut menjadi referensi konsep ironi karakter pada tokoh-tokoh yang tercipta di skenario Tanpa Tanya. Ironi karakter pada tanpa Tanya lebih menguatkan pada

hal hal-hal kuat yang berlawanan pada diri tokoh. Hal berlawanan tersebut adalah benturan sifat dan sikap yang diperkuat dengan penggunaan *voice over*.

## 2. *Toshi Densetsu no Onna*

Produser : Yokochi Ikuhide, Toda Koichi, Yamaki Kaoru

Sutradara : Hoshino Kazunari, Tsukamoto Renpei, Akiyama Jun

Penulis : Goto Noriko

Produksi : TV Asahi

Episode : 9

Otonashi Tsukiko (Nagasawa Masami) adalah seorang wanita yang bekerja sebagai detektif di kepolisian. Dia selalu menghubungkan setiap kasus yang ditanganinya dengan mitos.



Gambar 1.2. Poster promo *Toshi Densetsu no Onna*

Hal ini yang membuat komandan timnya yang tidak percaya akan mitos jadi sering naik pitam. Meskipun selalu menggunakan teori yang irasional, Otonashi selalu bisa memecahkan masalah setiap kasus yang ditangani oleh timnya. Otonashi tak pernah menyerah untuk membuktikan bahwa mitos memang nyata. Beberapa hal irasional yang menimpa timnya membuat beberapa anggota timnya memereyayi bahwa mitos memang mengambil andil dalam beberapa kasus kriminalitas. Otonashi dibantu oleh Katsuura Hiroto dalam setiap kasus yang ditangani oleh timnya. Katsuura adalah tim forensik *MPD* (*Metropolitan Police Departement*). Pada episode-episode akhir muncul sosok *Tengu* (dewa legenda Jepang) yang menguatkan keyakinan Otonashi bahwa mitos memang benar-benar nyata.

Karakter Katsuura Hiroto menggambarkan sosok seorang pria yang mengalami *Obsessive compulsive disorder (OCD)* jenis *orders*. Katsuura selalu merapikan susunan barang-barang di tempat kejadian perkara yang yang

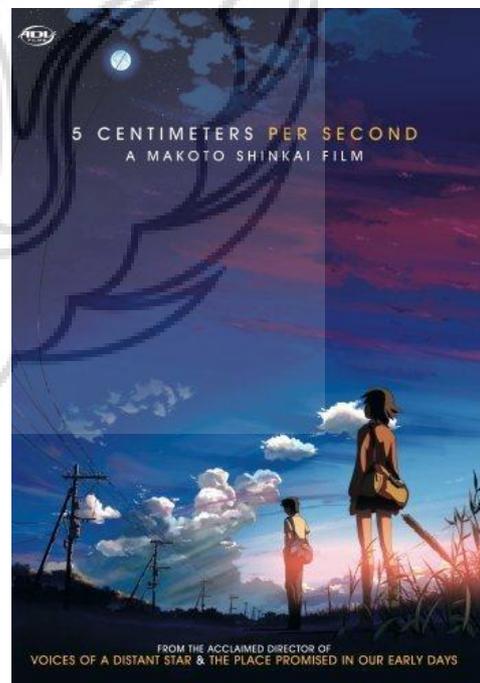
dianggapnya tidak sesuai. Reflek Katsuura ini seringkali membuat tim investigasi geram. Namun berkat reflek Katsuura, seringkali ditemukan beberapa kunci akan pengungkapan kasus. *Obsessive compulsive disorder* jenis *orders* adalah perilaku merapikan susunan benda-benda yang dianggap tidak rapi atau tidak pada susunan yang tepat (contohnya seperti urutan volume buku).

Drama ini menjadi tinjauan penciptaan tokoh penderita *OCD*. Katsuura menjadi referensi tokoh dengan gangguan obsesif kompulsif. Perbedaan yang ada dari drama ini dan Tanpa Tanya adalah penciptaan tokoh penderita *OCD* dengan jenis yang berbeda pada Tanpa Tanya yaitu *checkers*. Gangguan obsesif kompulsif berjenis *checkers* adalah perilaku berulang-ulang mengecek sesuatu supaya hal buruk tidak terjadi. Tokoh Kalia dalam Tanpa Tanya mengecek pengait kunci kotak pensilnya untuk memastikan kotak pensilnya telah terkunci. Kalia seringkali menghabiskan waktunya hanya untuk memastikan hal yang sama tersebut.

### 3. 5 Centimeters Per Second

Produser : Makoto Shinkai  
 Sutradara : Makoto Shinkai  
 Penulis : Makoto Shinkai  
 Produksi : CoMix Wave Inc.

*5 Centimeters Per Second* menceritakan tentang persahabatan antara Takaki Tono dan Akari Shinohara. Mereka dipertemukan di bangku Sekolah Dasar. Mereka menjadi dekat karena mempunyai beberapa kesamaan. Mereka terpisah saat SMP. Akari harus pindah ke Tochigi karena pekerjaan orang tuanya. Pada usia mereka yang ke-13, mereka berniat untuk bertemu. Jarak jauh yang ditempuh dan cuaca salju yang menghambat laju kereta menjadi konflik tersendiri. Takaki sudah menyiapkan



Gambar 1.3. Poster Promo  
*5 Centimeters Per Second*

sebuah surat untuk Akari, demikian pula dengan Akari. Takaki akhirnya sampai di Tochigi, dia tidak yakin bahwa Akari masih menunggunya di stasiun. Ternyata Akari masih menunggunya. Mereka berdua meluapkan rasa rindu yang ada. Di saat perpisahan mereka, mereka tak sanggup memberikan surat yang telah mereka siapkan.

Kanae Sumita adalah teman SMA Takaki. Dia menyukainya namun enggan untuk mengungkapkan. Alasan Kanae adalah karena ia sering melihat Takaki termurung sambil mengetik *SMS* tanpa tahu dia mengirimkannya kepada siapa maupun dikirim atau tidak. Pada tahun 2008, Takaki menjadi seorang *programmer*. Namun ia keluar karena tekanan pekerjaan. Akari akan segera menikah. Takaki dan Akari bersimpangan di sebuah rel kereta. Namun Takaki tak melihat lagi wanita yang diyakininya sebagai Akari setelah rel kereta terbuka.

Film animasi *5 Centimeters Per Second* memiliki hal menarik yang menjadi referensi penciptaan yaitu segi penggunaan *voice over* tokoh dan pembagian cerita dalam tiga buah segmen subjudul. Film animasi tersebut menggunakan *voice over* tokoh untuk menjelaskan alur cerita. *5 Centimeters Per Second* menggunakan tiga tokoh utama sebagai penggerak alur cerita. *Voice over* antar tokoh digunakan sahut-menyahut dan saling berhubungan. Pembagian cerita dalam tiga buah segmen subjudul membangun *multiplot*.

Skenario tanpa Tanya menggunakan *voice over* tokoh dan membagi cerita ke dalam tiga buah segmen sebagai pembentuk sudut pandang orang pertama. Perbedaan Tanpa Tanya dan *5 Centimeters Per Second* adalah pada segmen sudut pandang dan semua tokoh utama yang pernah bertemu secara fisik sehingga semua tokoh memiliki hubungan benang merah yang jelas. *Voice over* tokoh pada Tanpa Tanya tidak dibuat sahut-menyahut. *Voice over* tokoh sudah memiliki waktunya masing-masing dan tidak akan muncul lagi setelah kemunculan *voice over* tokoh lain.