MEMBANGUN EFEK *CURIOSITY* DENGAN MENGGUNAKAN TEORI *INNER CONFLICT* DALAMSKENARIO FILM TELEVISI TRADISI UPACARA ADAT SEBLANG "TITISANE"

SKRIPSI KARYA SENI

Untuk memenuhi persyaratan
memperoleh Gelar Sarjana S-1
Program Studi Film danTelevisi

disusunoleh:
Linda Ristanti
NIM: 1410074132

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

2019

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Wanita terhebat, Wanita terbaik, Wanita terkuat. Dia adalah rumahku paling nyaman untuk meminta peluk kedamaian.

Kedamaian dan kasih sayangnya adalah penyejuk dalam kerja kerasku

Dan Kerja Kerasku ini untukmu

~Momi, I Love You

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kalancaran-Nya sehingga dapat menyelesaikan masa perkuliahan dan Tugas Akhir sebaga isyarat dalam mencapai gelar S-1 di Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penyusunan karya ini sebagai salah satu syarat wajib kelulusan matakuliah Tugas Akhir dan syarat wajib kelulusan perkuliahan. Tugas Akhir adalah matakuliah terakhir untuk mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah didapat selama masa perkuliahan. Adanya pertanggung jawaban dalam wujud tulisan juga bertujuan untuk mengembangkan wawasan kreativitas dalam mewujudkan konsep menjadi sebuah karya.

Proses penyelesaian Tugas Akhir dengan judul "Membangun Efek *Curiosity* Dengan Menggunakan Teori *Iner Conflict* Dalam Skenario Film Televisi Upacara Adat Seblang "Titisane" berjalan dengan lancar. Hal tersebut tidak akan berjalan dengan baik jika tidak ada dukungan dan bantuan dari beberapa pihak. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Marsudi, S.Kar.,M.Hum.
2. Ketuajurusan Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
3. Sekretaris Jurusan Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Arif Sulistiyono, M.Sn.
4. Dosen Pembimbing I, Dyah Arum Retnowati, M.Sn.
5. Dosen Pembimbing II, RR. Ari Prasetyowati,.S.H.,LL.M.
6. DosenWali, Lucia RatnaningdyahSetyowati,S.IP.,M.A,
7. Seluruh Dosen Jurusan Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh karyawan Jurusan Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Pak Ansori, Upacara Adat Seblang desa Olehsari

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

10. Mbah Misro, pengundang Jin dan Polo Pendem
11. Hari Puji Santoso, panitia Upacara Adat Seblang Olehsari
12. Misati, ibu penari seblang Olehsari
13. Diah, mantan Penari Seblang tahun 2017
14. Bapak Juli, keturunan Seblang sekaligus bapak dari Diah
15. Susi, penari Seblang tahun 2018
16. Faris, ketua panitia Upacara Adat Seblang tahun 2018
17. Ery Kristiana yang selalu siap untuk di membantu
18. Galeh Eka Prasetya yang bersedia menyumbangkan pikirannya, selalu membantu mensuport dan menemani.
19. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Akhir kata, penulis berharap hasil karya penulisan skenario cerita "Titisane" yang telah disusun dalam buku Desain Program serta karya skenario dapat bermanfaat bagi pembaca dan tentunya untuk perkembangan dunia pertelevisian Indonesia

Yogyakarta, 21 Januari 2019

Linda Ristanti

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN i
HALAMAN JUDUL ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
HALAMAN PERNYATAAN iv
HALAMAN PERSEMBAHAN vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR GAMBAR xi
ABSTRAK xii

BAB I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Penciptaan 1
B. Ide Penciptaan Karya 3
C. Tujuan dan Manfaat 4
D. Tinjauan Karya 5
BAB II. OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS
A. Objek Penciptaan 12
B. Analisis Objek 17
BAB III. LANDASAN TEORI
A. Program Film Televisi 20
B. Skenario 21
C. Konflik 22
D. *Inner Conflict* 23
E. *Curiosity* 23
F. Plot atau Alur Cerita 24
G. *Sub Plot* 24
H. Struktur Tiga Babak 25
I. Dialog 26
J. *Setting* Cerita 27
K. Karakter Tokoh 28
L. *Flashback* 29
BAB IV. KONSEP CERITA
A. Konsep Penciptaan 31
B. Penulisan Judul 31
C. Teori *Inner Conflict* sebagai pembangunan *curiosity* 32

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

D. *Sub Plot* 33
E. Flashback 36
F. Struktur Dramatik 37
G. Format Penulisan Skenario 40
H. Desain Program 43
I. Desain Produksi 43
BAB V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA
A. Tahapan Perwujudan Karya 46
B. Pembahasan Karya 49
BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN
A. Kesimpulan 74
B. Saran 74
DAFTAR PUSTAKA 76
LAMPIRAN

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Poster Byzantium	5
Gambar 2.	Poster Promo PK	7
Gambar 3.	Poster Promo Truth Or Dare	9
Gambar 2.1	Busana Seblang Bakungan	13
Gambar 2.2	Busana Seblang Olehsari	14
Gambar 3.1	Grafik Struktur Dramatik Misbach Yusa Biran	23
Gambar 4.1	Skema *sub* Plot Misbach Yusa Biran	30
Gambar 4.2	Skema contoh penerapan *sub* plot dalam cerita "Titisane	31
Gambar 4.4	Skema paradigm *turning* point	34
Gambar 4.5	Contoh skema paradigm *turning point* pada cerita "Titisane	35

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Setiap daerah pasti memiliki tradisi yang diturunkan dari nenek moyang dan harus dilestarikan oleh penerusnya. Indonesia memiliki bermacam-macam tradisi, salah satunya tradisi Upacara Adat Seblang yang berasal dari Banyuwangi tepatnya di desa Olehsari. Sampai sekarang tradisi ini masih dilestarikan dengan maksud dan tujuan tertentu yaitu sebagai tolak bala atau *selamatan* desa agar terhindar dari bencana.

Melalui hal tersebut tercipta sebuah Karya Seni "Membangun Efek *Curiosity* Dengan Menggunakan Teori *Inner Conflict* Dalam Skenario Film Televisi Tradisi Upacara Adat Seblang "Titisane" yang menggunakan persyaratan upacara adat seblang olehsari sebagai objek penciptaan Karya Seni ini. Persyaratan utama dalam melakukan upacara ialah pelaku seni atau penari seblang harus dilakukan oleh gadis yang masih perawan dan memiliki keturunan darah penari seblang.

Karya seni berbentuk skenario film televisi. Skenario adalah karya dalam bentuk tertulis, dan menjadi bahan acuan dalam pembuatan film. Konsep estetik penciptaan karya seni ini menggunakan tipe konflik *Inner Conflict* untuk membangun efek *curiosity* penonton. Selain itu dengan adanya *Inner Conflict* akan mengajak penonton merasakan tekanan yang dialami oleh tokoh utama. *Inner Conflict* akan ditempatkan pada *Sub* plot yang mengiringi jalannya plot utama. Penggunaan *Sub* plot bertujuan untuk memberikan informasi dan memperkuat karakter tokoh dalam cerita.

Kata Kunci: Skenario, Upacara Adat Seblang Olehsari, *Inner Conflict*, *Curiosity*

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

BAB 1
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Film televisi merupakan salah satu tontonan yang menjadi primadona bagi masyarakat. Di balik keberhasilan sebuah cerita film televisi terdapat seorang penulis skenario yang dapat menyampaikan pesan melalui cerita singkat yang penuh makna. Seorang penulis skenario tidak hanya sebatas memiliki ide kemudian menuangkannya dalam sebuah tulisan, melainkan harus mendeskripsikan *visual* agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh penonton dengan baik. Selain itu, kualitas isi cerita juga menjadi pengaruh besar terhadap keberhasilan film televisi. Skenario adalah intisari atau roh dalam sebuah film, dibutuhkan tema cerita yang menarik untuk dituangkan ke dalam skenario. Cerita film televisi yang ditayangkan di televisi lokal maupun nasional sebagian besar mengangkat tema percintaan, perselingkuhan, maupun persahabatan. Di luar tema tersebut, masih banyak permasalahan atau isu-isu yang sedang hangat diperbincangkan yang dapat diangkat ke dalam cerita film televisi, salah satunya tentang tradisi.

Tradisi merupakan suatu adat kebiasaan turun temurun (dari nenek moyang) yang masih dijalankan dalam masyarakat. Sebagian besar setiap daerah yang ada di Indonesia memiliki tradisi, dan setiap tradisi memiliki makna yang berbeda beda. Salah satunya adalah tradisi yang digelar warga sebagai keperluan bersih desa dan tolak bala agar desa tetap aman dan tentram. Hampir setiap daerah memiliki tradisi tersebut namun beda daerah beda pula nama tradisinya. Banyak masyarakat yang masih mempercayainya. Salah satunya yaitu masyarakat di desa Olehsari tepatnya Banyuwangi. Mereka mempunyai tradisi yang disebut Tari Seblang.

Tari Seblang pada dasarnya merupakan tarian khas suku using yang ada di Banyuwangi. Seblang singkatang dari "Sebele Ilang" yang mempunyai arti sialnya hilang (http://www.banyuwangibagus.com/2014/11). Tari Seblang Olehsari harus dibawakan oleh wanita muda atau gadis yang masih perawan.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gadis tersebut harus mempunyai darah seblang atau "Titisane" yang artinya keturunan dari penari seblang sebelumnya.

"Titisane" merupakan salah satu syarat yang harus di terapkan dalam pemilihan pelaku tradisi. Jika dilanggar, dipercaya telah melanggar sebuah pamali di dalam lingkungan masyarakat tersebut. Dengan demikian, Pamali Jawa dapat dimaknai secara substansial sebagai pantangan dari masyarakat Jawa yang harus dihindari oleh anggota masyarakatnya sendiri. Seperti penerapan "Titisane" sebagai pelaku Tari Seblang Olehsari yang dipercayai masyarakat apabila dilanggar akan berdampak sial atau memberikan bencana bagi desa Olehsari.

Sebuah tradisi khususnya tradisi Tari Seblang Olehsari memiliki banyak problematik didalamnya, sehingga dapat membantu dalam pengembangan konflik cerita. Mengangkat tema tradisi Tari Seblang ini bukan semata-mata hanya untuk menambah wawasan seorang penulis skenario. Penulis juga melihat kepercayaan masyarakat adanya mitos "Sial" apabila sebuah tradisi tidak dilakukan sesuai prosedur yang sudah ditetapkan dari nenek moyang. Selain itu terdapat sesuatu yang menarik dalam Upacara Seblang sendiri, yaitu mengenai persyaratan "harus perawan". Pada skenario cerita film televisi ini penulis ingin merepresentasikan manusi di zaman sekarang "keserakahan akan menghancurkan semuanya termasuk masa depan seorang gadis". Penjelasan tersebut menjadi sangat menarik untuk dikembangkan ke dalam skenario cerita film televisi.

Perihal ini, permasalahan dalam "Titisane" penari seblang menjadi ide segar dan menarik untuk diangkat ke dalam cerita film televisi di antara cerita cinta maupun persahabatan yang sering diangkat. Berbagai problematik yang terdapat pada Upacara Seblang akan diolah menjadi sebuah cerita film televisi yang menarik dengan menggunakan tipe *Inner conflict*.

Tipe *Inner conflict* digunakan sebagai cara bertutur penulis skenario dalam menciptakan konflik batin yang digunakan sebagai gebrakan dalam adegan atau *scene* tertentu. Teori *Inner conflict* bertujuan sebagai alternatif untuk membuat penonton turut berempati dan seolah merasakan ketegangan yang sama dengan apa yang dirasakan tokoh utama. Selain itu penulis menggunakan teori *Inner conflict* sebagai pembangun *curiosity* atau rasa penasaran penonton terhadap

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

skenario film televisi "Titisane". Konflik batin yang diciptakan dapat dimunculkan dengan kegelisahan tokoh utama, pertentangan dalam diri yang mengakibatkan kondisi tidak stabil. Adanya konflik-konflik tersebut akan membuat cerita lebih dramatis, dan tidak membuat penonton merasa bosan.

Skenario film televisi "Titisane" mengangkat tentang tradisi Upacara Seblang. Secara umum tema tentang tradisi masih jarang di temukan dalam sebuah film televisi, tetapi karya yang bertema tradisi bisa dijumpai pada karya-karya film fiksi, dokumenter ataupun dokumenter televisi. Begitu banyak tradisi, khususnya di Indonesia yang bisa diangkat menjadi sebuah karya film, namun untuk tradisi Upacara Seblang sendiri masih belum pernah diangkat untuk dijadikan ide dalam sebuah film, khususnya film televisi.

.

B. Ide Penciptaan Karya

Penggunaan latar belakang di atas, muncul ide untuk menciptakan sebuah skenario tentang tradisi dalam Upacara Seblang yang berjudul "Titisane". "Titisane" diambil dari bahasa using yang mempunyai arti keturunan. "Titisane": syarat utama untuk melakukan Upacara Seblang. Film televisi ini menceritakan tentang seorang gadis yang mempunyai darah seblang namun tidak bisa meneruskan keturunannya sebagai penari seblang karena sudah tidak memenuhi persyaratan yaitu sudah tidak perawan. Peran keluarga dalam cerita turut mempengaruhi cerita menjadi lebih hidup.

Cerita "Titisane" diciptakan tokoh utama karakter protagonis bernama Sekar (15 tahun) yaitu seorang anak tunggal, berasal dari keluarga terpandang di desanya. Dan karakter antagonis bernama Sugik (34 tahun) yaitu Paman dari Sekar. Konflik utama yang dimunculkan adalah ketika Sekar terpilih menjadi penari seblang dan meneruskan tanggung jawab keluarga sebagai penari seblang, namun Sekar tidak bisa memenuhi tanggung jawab karena sudah tidak perawan. Sekar tidak perawan disebabkan oleh Pamannya.

Tokoh utama memiliki dilema dalam dirinya sendiri antara keinginan dan keadaan yang saling bertentangan. Berawal dari kegelisahan tokoh utama yang harus meneruskan keturunan sebagai penari seblang namun tidak bisa dilakukan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

karena sudah tidak perawan. Secara tidak langsung tokoh utama memiliki goncangan dalam diri akibat pertentangan yang terjadi dalam dirinya. Maka penggunaan teori *Inner conflict* dipilih sebagai metode penciptaan naskah skenario "Titisane".

Begitu penting kemampuan penonton yang bernama *curiosity* atau keingintahuan ini, hingga penulis skenario harus memelihara dan mengolahnya dengan baik sampai ke akhir cerita. Pembangunan *curiosity* dalam cerita ditunjukkan pada tiga dimensi Sekar. Sekar seorang gadis yang *introvert,* dan pendiam, namun kepribadiannya bisa berubah ketika ia bertemu dengan Bagas yang merupakan teman dan sekaligus laki-laki yang disukainya. Penulis akan mengolah konflik secara berlapis sehingga membuat penonton ingin tahu penyelesaiannya.

Proses dalam pembuatan karya skenario "Titisane" sangat diperlukan pengetahuan tentang pemahaman pamali dan tradisi secara global terlebih dahulu. Setelah itu memahami lebih spesifik tentang persyaratan tradisi Upacara Seblang yang harus dipenuhi. Persyaratan menjadi objek dalam cerita ini karena menjadi sesuatu yang harus dipenuhi dan membuat tokoh utama dilema.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Secara umum tujuan dari pembuatan skenario cerita "Titisane" sebagai berikut :

a. Menciptakan skenario dengan judul "Titisane" tentang persyaratan upacara seblang dari Desa Olehsari yang diharapkan dapat divisualisasikan dalam film televisi.
b. Menciptakan konflik dalam skenario dengan tipe *Inner conflict*.
c. Menciptakan efek *Curiosity* dengan menggunakan *Inner conflict*.

2. Manfaat

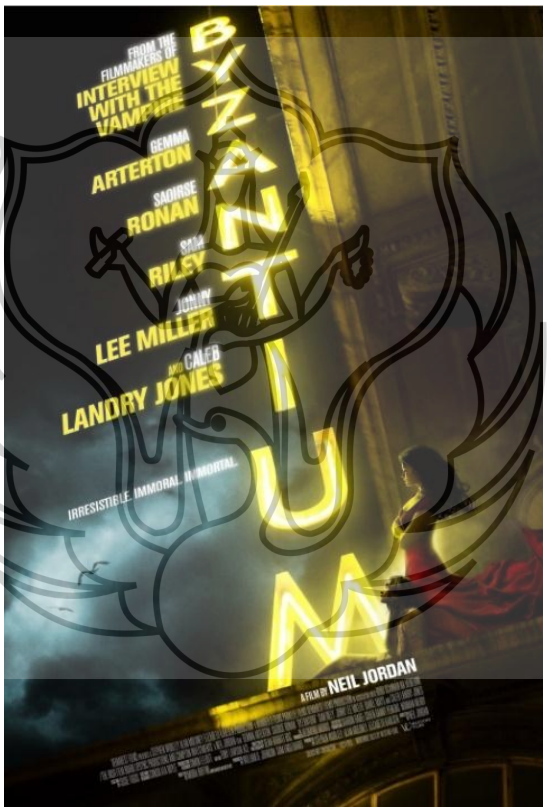
Manfaat dari hasil penciptaan karya skenario cerita ini, antara lain :

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

a. Skenario "Titisane" dapat menjadi sebuah film televisi yang memberi pengetahuan dan memberi pengalaman baru bagi penonton.
b. Memahami beberapa konflik dalam cerita yang ditimbulkan dari persyaratan dalam melakukan upacara seblang.
c. Memahami unsur dramatik *curiosity* dalam penulisan skenario

D. Tinjauan Karya

1. Byzantium



Gambar 1. Poster Byzantium
www.impawards.com

Sutradara : Neil Jordan
Produser : Sam Englebardt, William D.Johnson, Elizabeth Karlsen, Alan Moloney, Stephen Woolley
Penulis : Moira Buffini

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Produksi	:	Demarest Film, Lipsync Productions, Number 9 Film,Parallel Film Productions, WestEnd Films
Genre	:	Drama, Fantasi, Horror
Th. Produksi	:	31 Mei 2013

Film ini bercerita tentang Vampir muda Eleanor Webb (Saoirse Ronan) yang harus merahasiakan identitas dirinya karna permintaan Ibu, Clara (Gemma Arterton). Elaenor dan Clara adalah seorang vampir yang sudah hidup sekitar 200 tahun. Eleanor merupakan gadis pendiam yang penuh rahasia. Dimasa lalunya diceritakan bahwa Clara merupakan gadis desa yang kemudian dijadikan pelacur oleh Ruthven (seorang kapten). Kemudia Ia melahirkan seorang anak (Eleanor Web), karna terganjal dengan peraturan bahwa seorang pelacur tidak boleh melahirkan seorang bayi maka Clara membuang Eleanor di panti asuhan. Clara terserang penyakit yang cukup berbahaya hingga mengancam nyawanya. Suatu hari Taruna Darvell (sahabat sekaligus bawahan Ruthven) datang menjenguk Ruthven. Melihat keadaan Ruthven yang hancur Darvell ingin membantunya dengan memberikan sebuah kotak yang berisi peta (tempat yang bisa mengubahnya menjadi vampir dan hidup abadi). Namun Clara telah mencuri peta dan menuju tempat tersebut. Clara berhasil mengubah dirinya menjadi vampir. Darvell bertemu dengan Clara dan memberitahu bahwa dalam persaudaraan vampir tidak ada perempuan. Tetuah vampir mengizinkan Clara untuk bergabung namun dengan satu syarat bahwa Clara tidak boleh menjadikan atau memberikan peta tersebut kepada wanita lain. Suatu hari terjadi peperangan dan mengharuskan Clara untuk menyelamatkan Eleanor Webb dengan menjadikan Ia vampir. Akhirnya Clara dan Eleanor menjadi buronan dan sering berpindah-pindah tempat untuk bertahan hidup. Hal ini yang menyebabkan Clara melarang menceritakan masa lalunya kepada siapapun. Suatu hari Eleanor bertemu dengan pria bernama Frank, Ia menceritakan semua rahasianya. Akhirnya persaudaraan vampire mengetahui keberadaan mereka. Tetuah vampire ingin membunuh Clara, namun ditolong oleh

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Darvell. Akhirnya Clara membebaskan Eleanor. Eleanor membawa memberikan kotak peta pada Frank. Mereka berdua menuju tempat tersebut.

Skenario film ini karakter Eleanor Webb menjadi tinjauan penciptaan karakter *psikologis* tokoh Sekar dalam cerita "Titisane". Perbeaannya adalah dalam film Byzantium terjadi perubahan karakter, yang semula pendiam, penurut menjadi pemberontak dan berani kepada Clara. Hingga akhirnya terkuak akan masa lalu antara Eleanor dan Clara. Karakter Sekar pada skenario "Titisane" tidak mengalami perubahan, namun karakter pendiam, dan pemunculan hal-hal aneh semakin kuat.

Penerapan *Inner conflict* dalam skenario ini adalah ketika psikologis Eleanor terganggu dengan aturan-aturan Clara yang melarang berteman dengan orang lain dan menceritakan rahasia tentang dirinya. Hal ini menyebabkan Eleanor menjadi pendiam, sering melamun, ketakutan, dan memunculkan hal aneh dengan menuliskan semua kisah hidupnya lalu membuang tulisannya. Sama seperti cerita "Titisane" dengan adanya tekanan batin yang menjadi bebannya menyebabkan *psikologis* Sekar terganggu.

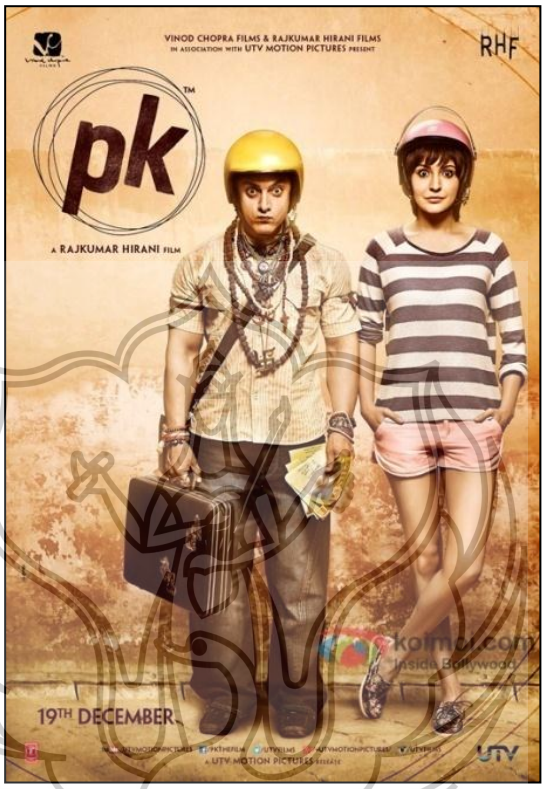
Penerapan *flashback* dalam cerita Byzantium dilakukan untuk menginformasikan masa lalu Clara. Potongan-potongan *flashback* membuat penonton menjadi penasaran dan akan mengikuti ceritanya. Sama seperti cerita "Titisane" *curiosity* yang dibangun akan di bantu dengan potongan-potongan *flashback* yang akan diulang bertujuan untuk membuat *curiosity* penonton menjadi semakin kuat. Perbedaannya pada cerita "Titisane" informasi *full* tentang masa lalu tokoh utama akan disampaikan di akhir cerita.

2. PK

Sutradara : Rajkumar Hirani
Produser : Vidhu Vinod Chopra, Rajkumar Hirani
Penulis : Abhijat Joshi, Rajkumar Hirani

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Produksi : RHF (Rajkumar Hirani Films)
Genre : Drama
Th. Produksi : 2014



Gambar 2. Poster Promo *PK*
https://m.imdb.com

Film ini bercerita tentang seorang makhluk planet asing (Aamir) yang mendarat di bumi. Namun dalam perjalanannya, seseorang telah mencuri *remote* Aamir. *Remote* itu adalah sesuatu yang dapat membuatnya kembali ke asalnya. Di bumi, ia belajar untuk mendapatkan pakaian, menukarkan uang dengan benda-benda yang ingin dibeli, hingga kencing sembarangan agar ditangkap oleh polisi dan dapat makan gratis di dalam sel penjara.

Dalam kesehariannya, Aamir mencari patung Tuhan di sebuah pasar untuk berdoa memohon *remote* miliknya kembali, menempel *sticker* gambar Tuhan di pipinya agar dijauhi dari orang-orang yang ingin menjahatinya, hingga membawa air kelapa (adat kebiasaan berdoa orang Hindu) ke gereja

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

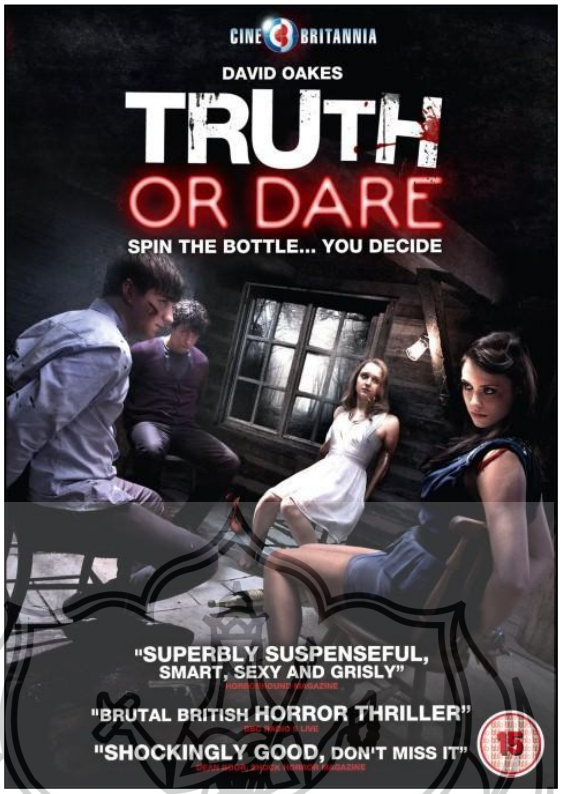
sebagai persembahan untuk Tuhan. Aamir berfikir bahwa seluruh Tuhan di semua agama adalah sama. Jaggu yang melihat keunikan Aamir, mendekati dan mencoba mengajaknya untuk mengisi di sebuah program *talkshow* televisi. Sejak saat itu, masyarakat heboh melihat tayangan itu. Pada saat sebuah *talkshow live* di televisi, Jaggu mengundang Tapaswi (guru spiritual keluarga Jaggu) dan Aamir untuk membahas tentang hubungan Jaggu dengan Safaraz, mahasiswa Pakistan yang dahulunya sempat dekat dengan Jaggu, sekaligus yang ditentang oleh Tapaswi.

Skenario film ini menggunakan *sub* plot di dalam cerita. Di dalamnya memiliki beberapa konflik, dari Aamir yang kebingungan mencari Tuhan hingga permasalahan Amir dengan ayah Jaggu. Diantara konflik-konflik yang ada, cerita ini memiliki satu plot utama yaitu lika-liku perjuangan Aamir dalam mencari keberadaan *remote* yang akan membawanya kembali ke planet asalnya. Sama dengan skenario "Titisane", yang memiliki satu plot utama dalam cerita tentang seorang anak tunggal yang berasal dari keturunan penari seblang dan terpilih menjadi penari seblang. Perbedaannya, PK memiliki dua tokoh protagonis yaitu Aamir dan Jaggu dengan tujuan masing-masing dalam cerita. Aamir yang menginginkan *remote*nya kembali, sedangkan Jaggu ingin hubungannya dengan Safaraz direstui oleh ayahnya. Sedangkan "Titisane" hanya memiliki satu tokoh protagonis yang menggerakkan cerita dari awal hingga

3. *Truth Or Dare*

Sutradara	: Robert Heath
Produser	: Richard Johns, Rupert Jermyn
Penulis	: Matthew McGuchan
Produksi	: Corona Pictures, AV Pictures & Met Film Post
Genre	: *Horror Thriller*
Th. Produksi	: 2012

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta



Gambar 3. Poster Promo *Truth Or Dare*
https://letterboxd.com

Film ini tentang seorang pemuda kaya raya dan cupu bernama Felix. Ia menyukai seorang wanita bernama Gemma, yang merupakan kekasih Christ. Di sebuah pesta *prom night*, Felix berusaha mendekati Gemma. Eleanor yang melihat hal itu sengaja membuat permainan Truth Or Dare dengan teman-temannya, termasuk Felix. Ketika jatuh giliran Felix, ia memilih *Truth*. Eleanor memberikan tantangan kepada Felix untuk memilih salah seorang wanita yang ingin diajak bercinta, dan Felix memilih Gemma. Christ yang melihat hal itu sangat marah dan memukul Felix.

Beberapa bulan kemudian, Justin (kakak Felix) mengundang Gemma, Christ, Eleanor, Paul dan Luke ke sebuah kabin tersembunyi yang jauh dari peradaban untuk sebuah pesta ulang tahun Felix. Berawal dari situ, Justin membunuh mereka satu per satu karena kemarahannya dengan peristiwa *prom night* yang menyebabkan Felix gantung diri. Ketika semua terbunuh dan hanya menyisakan Eleanor dan Paul, Eleanor menjelaskan kepada Justin

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

bahwa Felix sempat membantu keluarga Eleanor ketika hampir bangkrut. Eleanor mengancam Felix bahwa jika tidak membantu, akan menyebarkan video ketika Felix *blowjob* dengan Paul di malam *prom night* dulu.

Di *ending* film ini terdapat *scene* yang berisi dialog panjang oleh Eleanor dan Justin untuk mengungkap yang sebenarnya Felix lakukan ketika malam *prom night*. Saat Eleanor menceritakan, disertai dengan *montage* untuk memperkuat cerita. Sama dengan "Titisane", yang menggunakan penekanan dialog panjang dalam *ending* cerita antara Paman dan Ibu Sekar tentang alasan mengapa ia memperkosa Sekar. Perbedaannya, skenario "Titisane" menggunakan *scene flashback* untuk menjelaskan *scene* lampau supaya lebih detail tentang adegan, percakapan, maupun situasi *scene* saat itu.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

BAB II
OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS

E. Objek Penciptaan

Karya yang akan diciptakan adalah skenario film televisi lepas, dengan durasi 60 menit. Adapun objek-objek yang membantu dalam pengembangan cerita film televisi "Titisane".

1. Upacara Adat Seblang

Seni dan budaya suatu daerah merupakan suatu cermin ciri khas kepribadian suatu daerah, sekaligus merupakan cermin kepribadian suatu bangsa. Sebagai manifestasinya dapat berupa seni tari atau seni adat istiadat sebagai salah satu dari seni budaya dan merupakan wawasan dari suatu bangsa.

Seblang adalah tarian khas suku Using yang berasal dari Banyuwangi. Tari Seblang melambangkan kesuburan dengan simbol mahkota yang dipakai oleh sang penari yang dihias dengan kembang aneka warna yang melambangkan kesuburan. Seblang merupakan upacara adat yang diselenggarakan dalam bentuk tarian dengan iringan gamelan dan panduan suara. Suatu kegiatan bersifat ritual dan dianggap sakral oleh masyarakat, karena seblang dilakukan dalam keadaan tidak sadar.

Banyuwangi dikenal akan adat tradisi budaya yang terus dilestarikan dari generasi ke generasi salah satunya adalah tradisi Upacara Adat Seblang. Seblang merupakan Upacara Adat yang mengandung unsur kesenian. Terdapat dua belas gending (lagu) dalam pementasan Upacara Adat Seblang yang berisi pesan-pesan moral untuk para penjuang melawan penjajah. Gerak penari seblang selalu menggambarkan sikap perlawanan dan perang. Begitu juga dengan gending-gendingnya.

Upacara Adat Seblang digelar warga sebagai keperluan bersih desa dan tolak bala, seperti pagebluk, bencana alam, pencurian, hama, dan segala macam penyakit. Upacara Adat Seblang diselenggarakan setiap setahun sekali.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Upacara Adat Seblang sendiri dilakukan didua desa, yaitu desa Olehsari dan desa Bakungan. Masing-masing desa memiliki aturan dan persyaratan yang berbeda dalam melakukan upacara.

2. Seblang Bakungan

Upacara Adat Seblang Bakungan baru diketahui oleh masyarakat sekitar tahun 1770, saat Mas Ayu Kliwit atau Sayu Wiwit pahlawan putri dari Blambangan dalam melawan kompeni pernah menarikan seblang (Singomandiyan, 2006:06). Upacara Adat Seblang Bakungan diselenggarakan setahun sekali, setiap bulan Djulhijah atau bulan haji pada minggu kedua yang jatuh pada malam senin. Dilaksanakan malam hari mulai pukul 19.00 sampai dengan pukul 24.00 WIB. Diselenggarakan pada suatu tempat yang menetap yaitu dijalan terbukan didepan pendopo kelurahan (berhubung kantor kelurahan telah pindah maka Upacara Seblang dilaksanakan di kantor kelurahan yang lama).

Pemain seblang merupakan keturunan pemain seblang terdahulu. Selama penari seblang terdahulu mempunyai keturunan, jika tidak maka akan diadakan pilihan baru oleh kesepakatan masyarakat dan pawang. Pemeran Upacara Adat Seblang Bakungan diperankan oleh seorang perempuan yang sudah tidak datang bulan, dua orang sinden perempuan penyanyi gending (lagu), dan beberapa pengrawit. Busana penari seblang sangat sederhana dan bermahkota omprok. Di kelurahan Bakungan gamelan yang dipakai lengkap seperti pada gamelan Jawa.

Kegiatan upacara dimulai dari *Ider Bumi,* berkeliling desa dengan membaca kalimat-kalimat yang berisi permohonan pengampunan, perlindungan dan kemurahan Tuhan Yang Maha Esa (Singomandiyan, 2006: 07).

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 2.1. Busana seblang Bakungan

www.banyuwangibagus.com

3. Seblang Olehsari

Upacara Adat Seblang di desa Olehsari, baru tercatat secara resmi pada tahun 1930 (Singodimayan, 2006:31). Ketika terjadi pademi atau pagebluk yang sangat memprihatinkan. Pagi terserang penyakit malamnya meninggal, malam terserang penyakit paginya meninggal hingga memakan korban banyak. seperti yang diungkapkan oleh Hari Puji Santoso selaku panitia Seblang.

> Ceritanya dulu di Desa Olehsari setiap bercocok tanam hasil panennya rusak, dan banyak yang meninggal. Masyarakat disini menjadi heran kenapa tanamannya rusak semua dan banyak warga yang terserang penyakit. Akhirnya dipanggilkan orang pintar, lalu orang pinter tersebut memanggil jin yang bernama "sayu sarina" untuk mengusir hama. Setelah diusir "sayu sarina" meminta setiap hari jumat setelah lebaran diadakan Upacara Seblang (Berdasarkan wawancara dengan Hari Puji Santoso, 25 November 2017, pukul 11.00 WIB).

Upacara Adat Seblang Olehsari harus dilakukan setiap tahun selama sepekan sesudah Hari Raya Idul Fitri tepatnya pada hari Jum'at. Dilaksanakan mulai pukul 14.00 sampai menjelang matahari terbenam. Upacara Seblang melalui empat prosesi yang harus dilakukan bertahap. Tahap pertama menentukan penari

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

melalui proses *kejiman* atau kesurupan. Tahap kedua melakukan proses persiapan, menyiapkan arena tempat upacara. Tahap ketiga yaitu proses pertunjukan.

Upacara Seblang yang dilaksanakan selama sepekan berturut-turut ini, dilaksanakan pada waktu dan siklus yang sama. Nuansa dapat berubah jika suasanan penonton tidak konduktif. Pemeran Upacara Adat Seblang diperankan oleh seorang gadis yang masih perawan, sinden, pawang dan juga beberpa pengrawit. Hari terakhir penari seblang dengan seluruh perangkat melakukan Ider Bumi.

Tata busana dan tata rias seblang Olehsari lebih asli dibandingkan dengan seblang Bakungan. Mahkota yang dikenakan penari seblang Olehsari terbuat dari daun-daunan dan bunga-bungaan setempat

Gambar 2.2. Busana seblang olehsari

www.banyuwangibagus.com

Penari seblang menggerakkan badannya, menari diluar kesadarannya. Selama proses pertunjukan penari telah dirasuki oleh Jin. Untuk mengetahui bahwa penari seblang telah kesurupan jika *nyiru* yang dipegang penari seblang terjatuh dan penari seblang terjengkang kebelakang (Singodimayan, 2006:28).

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

4. Penari Seblang Olehsari

Penari seblang menjadi pusat perhatian masyarakat saat proses pertunjukkan dilaksanakan. Penari sebagai penggerak jalannya pertunjukkan.

Tari Seblang Olehsari harus dibawakan oleh wanita muda atau gadis yang masih perawan. Namun tidak sembarang gadis yang bisa melakukannya. Selain perawan gadis tersebut harus berasal dari keturunan seblang sebelumnya. Umumnya mereka yang berperan sebagai seblang, telah melakukan perannya dua kali atau tiga kali (Singodimayan, 2006:31). Untuk saat ini penari seblang wajib memerankan perannya sebanyak 3 kali berturut-turut dalam tiga tahun. Jika terjadi sesuatu dalam Upacara Seblang, misal Jin tidak mau masuk ke dalam tubuh penari maka upacara dinyatakan gagal, maka upacara harus ditunda dan melakukan proses kejiman atau pemilihan penari kembali.

Selama proses upacara, penari seblang menari dengan keadaan tidak sadar. Penari seblang seolah bak ratu yang semua kemauannya harus diikuti. Sesekali ia melemparkan sampur atau selendang kepada penonton. Penonton wajib menari dengannya. Hingga proses atau siklus terakhir, penari seblang tidak melakukan gerakan tari, tetapi terdiam dalam posisi kepala menunduk untuk dilepas omproknya (mahkota) oleh pawang (Singodimayan, 2006: 29). Setelah penari seblang tersadar gending harus segera diberhentikan.

Upacara Adat Seblang dilakukan selama tujuh hari berturut-turut yang dilaksanakan dari jam 14.00-17.00 WIB. Selama tujuh hari tersebut penari seblang menari dalam keadaan tidak sadar. Setelah sesi tarian semuanya telah selesai barulah penari seblang disadarkan kembali dan menjadi layaknya manusia biasa.

5. Mitos dibalik Upacara Seblang

Masyarakat sangat mempercayai mitos yang terkandung dalam Upacara Adat Seblang. Apabila masyarakat desa Bakungan atau Olehsari tidak melakukan upacara tersebut makan dipercaya desa akan mengalami “sial”. Umar Junus dalam bukunya Mitos dan Komunikasi mengungkapkan bahwa :

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

> Mitos tidak dibentuk melalui penyelidikan, tapi melalui anggapan berdasarkan observasi kasar yang digeneralisasikan. Oleh karenanya lebih banyak hidup dalam masyarakat. Ia mungkin hidup dalam "gunjing" (=gossip). Kemudian ia mungkin dibuktikan dengan tindakan nyata (Junus 1981, 74).

Selain itu masyarakat sangat mematuhi tatacara ataupun persyaratan untuk melakukan Upacara Adat Seblang.

Menurut kepercayaan masyarakat desa, Upacara Adat Seblang ini tidak dapat digelar diluar desanya. Pernah sekali digelar di Gesibu, tetapi penampilannya kurang tampak kesakralannya (Singomadiyan, 2006: 29).

F. Analisis Objek

Tari Seblang merupakan tarian sakral yang mempunyai banyak problematik dalam penyelenggaraannya. Banyak peraturan-peraturan yang harus di laksanakan ketika melakukan Upacara Adat Seblang. Upacara Adat Seblang akan menjadi pintu masuk sebuah konflik dalam skenario film "Titisane". Titisane merupakan sebuah film televisi yang menceritakan tentang tokoh penari seblang yang sudah tidak bisa meneruskan keturunan sebagai penari seblang karena sudah tidak "perawan". Perawan merupakan salah satu syarat yang sangat sakral dalam melakukan Upacara Adat Seblang.

Konflik bermula ketika tokoh utama (Sekar) terpilih menjadi penari seblang dan meneruskan tanggung jawab keluarga sebagai penari seblang, namun Sekar tidak bisa memenuhi tanggung jawab karena sudah tidak perawan. Sekar tidak perawan disebabkan oleh Pamannya. Tokoh utama memiliki dilema dalam dirinya sendiri antara keinginan dan keadaan yang saling bertentangan. Memiliki banyak tekanan dari keluarganya. Berawal dari kegelisahan tokoh utama yang harus meneruskan keturunan sebagai penari seblang namun tidak bisa dilakukan karena sudah tidak perawan hingga ketakutan akan kehancuran keluarganya. Secara tidak langsung tokoh utama memiliki goncangan dalam diri akibat pertentangan yang terjadi dalam dirinya. Maka penggunaan teori *Inner conflict* untuk membangun *curiosity* dipilih sebagai metode penciptaan naskah skenario Titisane.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

When characters are use unsure of themselves, or their action, or evenwhat they want, they are suffering from inner conflict (Seger, 1987:126). Sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Linda Seger dimana karakter tidak sepaham dengan dirinya atau tingkah lakunya atau apa yang diinginkan, begitu juga dengan karakter tokoh Sekar yang memiliki perbedaan antara keinginan dan keadaan yang membuat psikologinya terganggu. Perbedaan keinginan dan keadaan tersebut akan menimbulkan kelainan pada psikologi manusia. Adanya *Inner conflict* atau tekanan batin akan membuat perilaku menjadi tidak wajar. Setiap individu mempunya pertahanan untuk mengatasi suatu masalah. Manusia memberikan reaksi yang berbeda-beda terhadap situasi yang dihadapinya, sesuai dengan karakteristik personal yang dimilikinya (Rakhmat, 2004:21).

Psikologi dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang perilaku dan fungsi mental. Psikologi mempunyai beberapa kategori salah satunya adalah psikologi perkembangan. Psikologi perkembangan merupakan salah satu bidang psikologi yang memfokuskan kajian atau pembahasannya mengenai perubahan tingkah laku (Yusuf, 2000:3). Pengalaman dan masalah dapat digunakan sebagai masa perpindahan dari fase yang satu ke fase yang lain dalam perkembangan, pada umumnya individu mengalami masa-masa goncangan. Apabila perkembangan itu dapat dilukiskan sebagai evolusi, maka pada masa kegoncangan itu evolusi berubah menjadi revolusi. Pada masa goncangan biasanya manusia akan menimbulkan hal-hal yang aneh, ini merupakan cara bagaimana ia harus bertahan dalam menghadapi masalah. Trauma menjadi hal yang sangat sensitif dalam psikologi perkembangan anak

Keluarga memiliki kedudukan yang sangat tinggi dalam perkembangan psikologi anak terhadap perilaku maupun mental. Perilaku dan mental bisa disebut sebagai pribadi anak. Perawatan orangtua yang penuh kasih sayang dan pendidikan tentang nilai-nilai kehidupan sangan mempengaruhi untuk menjadikan pribadi anak menjadi lebih baik. Fungsi dasar keluarga adalah memberikan rasa memiliki, rasa aman, kasih sayang, dan mengembangkan hubungan yang baik diantara anggota keluarga (Yusuf,2000:38). Hubungan cinta kasih dalam keluarga tidak sebatas perasaan, akan tetapi juga menyangkut pemeliharaan, rasa tanggung

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

jawab, perhatian, pemahaman, respek dan perhatian untuk menumbuh kembangkan anak yang dicintainya. Keluarga yang hubungan antar keluarganya tidak harmonis, penuh konflik dapat mengembangkan masalah-masalah kesehatan mental bagi anak. Perhatian orang tua menjadi sangat penting untuk psikologi perkembangan anak atau remaja.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

BAB III
LANDASAN TEORI

Proses penciptaan sebuah karya skenario film televisi bukan hanya mengutamakan struktur cerita. Perancangan dalam membentuk skenario membutuhkan teori-teori yang digunakan sebagai landasan dalam penciptaan karya. Di dalam proses penciptaan skenario Titisane, teori-teori yang digunakan dikembangkan kemudian diterapkan berdasarkan kesesuaian dengan konsep karya. Hal tersebut bertujuan agar karya dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Teori-teori yang digunakan adalah teori yang berkaitan langsung dengan karya skenario. Teori tersebut antara lain :

A. Program Film Televisi

Pengertian program adalah segala hal yang ditampilkan stasiun penyiaran untuk memenuhu kebutuhan audiensnya. Program atau acara yang disajikan adalah faktor yang membuat audiens tertarik untuk mengikuti siaran yang dipancarkan stasiun penyiaran selagi tidak menyalahi peraturan dan perundang-undangan. Program televisi juga dituntut untuk kreatif dan menghasilkan program yang mendidik dan menarik. Menurut Vane-Gros dalam buku Manajemen Media Penyiaran, menentukan jenis program berarti menentukan atau memilih daya tarik (*appeal*) dari suatu program (Morissan, 2009:208).

Jenis program dapat dikelompokan menjadi dua yaitu program informasi dan program hiburan (Morissan, 2009:208). Program hiburan terbagi atas empat kelompok yaitu, drama, permainan (*game*), musik dan pertunjukkan,.Program drama adalah pertunjukan *(show)* yang menyajikan cerita mengenai kehidupan atau karakter seseorang atau beberapa orang (tokoh) yang diperankan oleh pemain (artis) yang melibatkan konflik dan emosi (Morissan 2011:223). Drama sendiri terdiri dari sinetron dan film.

Film televisi menjadi program acara yang sebagian besar mencuri perhatian masyarakat. Film televisi atau lebih sering dikenal dengan istilah FTV adalah tipe drama televisi dengan karakter dan ceritanya terpisah di setiap

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

episodenya.Program televisi biasanya berkaitan dengan durasi, seberapa lama cerita ini akan di tuturkan. Drama televisi dibagi atas beberapa kategori misalkan drama 120 menit, 90 menit, 60 menit, 30 menit, dan yang paling pendek adalah drama 15-20 menit (Sutrisno 1993:64).

Setiap tayangan program televisi tidak lepas dengan peran penulis skenario. Program cerita harus mementingkan aspek kepekaan penonton dalam mencermati cerita. Seorang penulis skenario tentunya harus mengetahui unsur dramaturgi dan berusaha untuk melibatkan diri menjadi penonton yang akanmembayangkan bagaimana gambar yang akan dihasilkan dalam setiap adegan.Untuk menarik perhatian penonton dalam sebuah program khususnya film televisi harus memiliki tema yang menarik. Tema cerita adalah dasar penceritaan yang akan disampaikan. Ia kita artikan sebagai persoalan pokok atau sebuah fokus sekitar mana sebuah film dibangun (dan yang memberikan padanya suatu kesatuan) (Boggs, 1992:15-16). Tema menarik yang dimaksud adalah tema yang sekiranya masih jarang untuk diangkat dalam film televisi, khususnya untuk jaman sekarang. Saat ini tema yang selalu dijumpai dalam film televisi ialah percintaan, perceraian, persahabatan dan sebagainya. Banyak tema yang bisa diangkat untuk divisualkan salah satu contoh yaitu tentang tradisi. Penulis skenario harus lebih berani lagi untuk menciptakan solusi bahkan tema-tema yang baru dan lain dari tema yang sudah menjamur saat ini agar penonton tidak mengalami kejenuhan (Lutters, 2010:41).

B. Skenario

Pembuatan sebuah program *audio visual* terutama film dibutuhkan tahapan awal yaitu skenario. Skenario adalah naskah cerita yang sudah lengkap dengan deskripsi dan dialog, telah matang, dan siap digarap dalam bentuk visual (Lutters,2010:90). Skenario merupakan elemen-elemen yang sangat vital sebagai acuan produksi. Maka mutlak dimiliki oleh seseorang yang ingin produksi.Dalam proses pembuatan sebuah skenario, terdapat pesan dan makna yang tersimpan dalam penuturan cerita oleh si penulis skenario.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Makna skenario sebagai representasi dari realitas masyarakat berbeda dengan skenario sekedar sebagai refleksi dari realitas. Sebagai refleksi dari realitas, skenario sekedar memindah realitas ke layar tanpa mengubah realitas itu. Sebagai representasi dari realitas, skenario membentuk dan menghadirkan kembali realitas berdasakan kode-kode, konvensi-konvensi, ideologi dan kebudayaannya. Proses representasi tersebut diawali dengan cara melihat di sekeliling kehidupan kita pada umumnya.

Sebuah skenario tidak akan lepas dengan plot atau alut. Sebuah plot atau alur akan berfungsi sebagai kesinambungan untuk mengetahui sebab-akibat yang terdapat pada skenario.Seseorang yang membaca karya tulis skenario tersebut akan memahami cerita dari susunan tragedi cerita sehingga dapat berimajinasi dan membayangkan tanpa harus melihat visualisasinya. Seorang penulis skenario tidak hanya dituntut untuk membuat sebuah plot, akan tetapi mempunyai fantasi-fantasi yang luas dalam mengimajinerkan adegan-adegan yang nantinya diwujudkan.

Skenario bukan hanya tuntunan bagi produksi film, tetapi juga media penyampaian informasi atau pesan tersirat yang akan disampaikan peniulis pada penonton. Skenario adalah sebuah bentuk media informasi yang dapat menyampaikan realitas pada cerita dengan alur. Struktur dan simbol yang jelas. Skenario yang baik adalah yang memperhatikan sasaran penontonnya agar pesan dapat tersampaikan.

Seorang penulis skenario wajib mengetik naskahnya setelah membayangkan bagaimana adegan-adegan tersebut seolah divisualkan. Semua gambaran film yang diciptakannya dianggap telah ditranskripsikan dalam sebuah skenario. Sejelas mungkin, agar kalau orang membaca uraian itu, harus bisa memunculkan film khayali pada ilusi si pembaca (Biran, 2006:38).

C. Konflik

Konflik adalah permasalahan yang kita ciptakan untuk menghasilkan pertentangan dalam sebuah keadaan sehingga menimbulkan dramatik yang menarik (Lutters, 2010:100). Konflik merupakan roh dari sebuah cerita. Kunci dari pembangunan dramatik yang akan dibangun. Sebuah dramatisasi cerita jelas

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta