

**PENCIPTAAN SKENARIO FILM “UDA”
TERINSPIRASI DARI TRADISI MERANTAU DALAM
BUDAYA MINANGKABAU**

**Skripsi
untuk memenuhi salah satu syarat
mencapai derajat Sarjana Strata Satu
Program Studi Teater Jurusan Teater**



**oleh
Alif Rahmadanil
NIM. 1010600014**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PENCIPTAAN SKENARIO FILM “UDA”
TERINSPIRASI DARI TRADISI MERANTAU DALAM
BUDAYA MINANGKABAU**

**Skripsi
untuk memenuhi salah satu syarat
mencapai derajat Sarjana Strata Satu
Program Studi Teater Jurusan Teater**

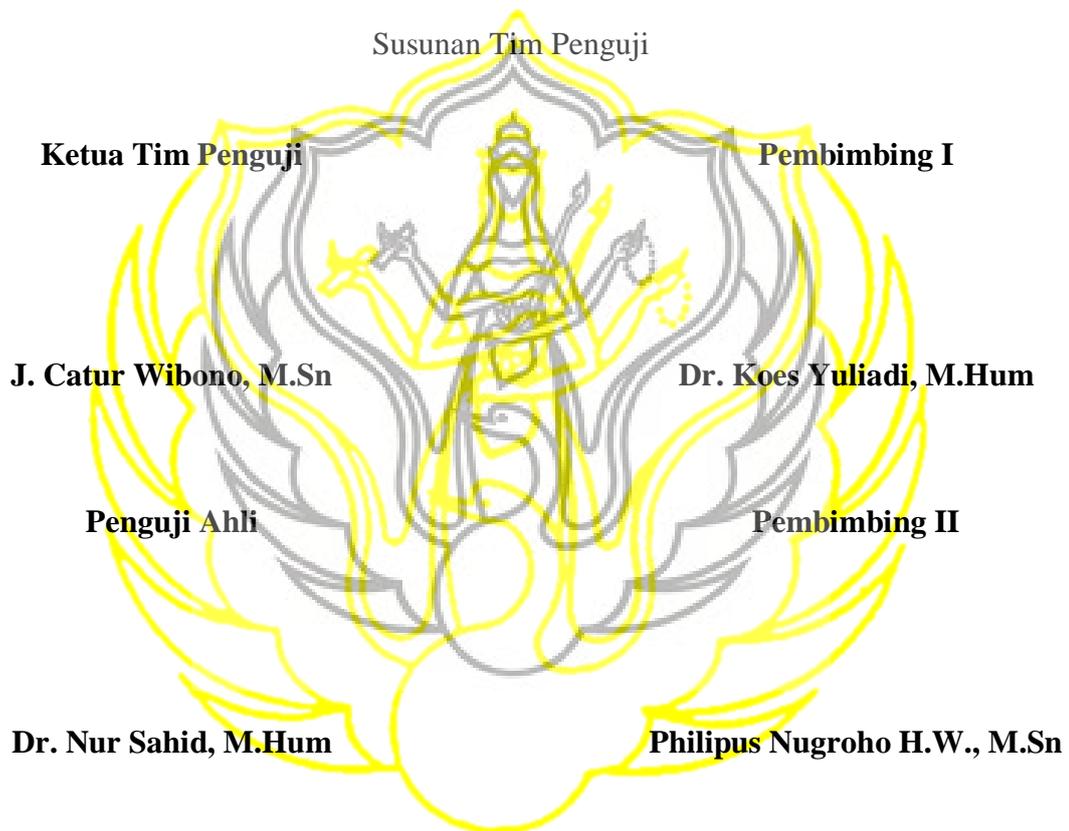


**oleh
Alif Rahmadanil
NIM. 1010600014**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

SKRIPSI
PENCIPTAAN SKENARIO FILM “UDA”
TERINSPIRASI DARI TRADISI MERANTAU DALAM
BUDAYA MINANGKABAU

Oleh
Alif Rahmadanil
1010600014
telah diuji di depan Tim Penguji
pada tanggal 26 Juni 2015
dinyatakan telah memenuhi syarat



Mengetahui
Yogyakarta,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan

Prof. Dr. Yudiaryani, M.A
NIP. 19560603 198703 2 001

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas segala karunia-Nya yang maha dahsyat dan luar biasa yang telah dilimpahkan kepada hamba-Nya dalam menjalani salah satu fase kehidupan ini di dunia ini, dan tidak lupa juga shalawat beserta salam dihadiahkan pada Muhammad Rasulullah SAW atas perjuangan beliau dalam membawa umat manusia ke jalan yang benar diridhoi oleh Allah SWT.

Alhamdulillah akhirnya dengan tetes keringat, air mata, dan perjuangan, Skripsi dan Tugas Akhir minat Utama Penulisan Naskah dengan karya Skenario Film Omnibus berjudul “UDA” terselesaikan dengan baik. Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu “persalinan” Tugas Akhir ini, sehingga karya ini bisa dinikmati dan diterima masyarakat pada umumnya. Terima kasih diucapkan kepada:

1. Sumber inspirasi dan motivasi utama, *Apa* Taslim dan *Ama* Nisfa Yenni, Bro n Sist Isnay Shafira Aulia dan Syawal El Ghafar yang selalu ada walau jarak memisahkan kita.
2. Rektor ISI Yogyakarta Dr. Agus Burhan, M.Hum beserta staf dan pegawai.
3. Dekan FSP ISI Yogyakarta Prof. Dr. Yudiaryani, M.A. beserta staf dan pegawai
4. J. Catur Wibono, M.Sn selaku Ketua Jurusan Teater, Ketua Tim Penguji dan Dosen Wali, serta Bapak Sumpeno, M.Sn selaku Sekretaris Jurusan Teater
5. Dr. Koes Yuliadi, M.Hum, selaku Dosen Pembimbing I
6. Philipus Nugroho H.W., M.Sn selaku Dosen Pembimbing II
7. Dr. Nur Sahid, M.Hum selaku Penguji Ahli
8. Seluruh Dosen, Pegawai, dan Staf Jurusan Teater ISI Yogyakarta. Terima kasih untuk 5 tahun yang indah di Jurusan penuh kenangan ini.

9. Himpunan Mahasiswa Jurusan Teater ISI Yogyakarta beserta mahasiswa-mahasiswi yang berada di dalamnya (TCC 07, Teater for Humanism, Nawaitu 09, Tetris10, Barata, Atlas, Teras, Tongkat), juga alumni-alumninya.
10. Teman-teman angkatan 2010, (Firdaus Zulkarnain, S.Sn, Basundara Murba Anggana, M.Faozi Yunanda, Siti Dexara Hachika, Dili Swarno, Devvy Indrawati, Waroah, M.Haris Suhud, Hakim Indra Perdana, Gayuh Juridus Gde Asmara, Yulian Destiana, serta Adjie, Rahma, Vanes, Afnie, BengBeng, Yanti, Yudi, Vicky, Rosa)
11. ALDEBARANIQ. 60 orang yang dipertemukan oleh takdir dan realita. Konon kabarnya mereka ingin menguasai Dunia dan Akhirat.
12. Jejak Super (Abrar, Adio, Aldi, Ardi, Arief, Arif, Fikhri, Harry, Miftah, Mireza, Wahyu, Yadi, Zainal), Terima kasih untuk dukungan moril yang telah kalian berikan, sekarang sudah waktunya untuk Move On.
13. Ofemix Nuhansyah dan Chrisna A Purnama. Duo Pedang The Badjinganers yang membuka mata ku tentang arti kehidupan. #BadjinganBudiman
14. Seluruh Tim Kreatif dan Produksi film “UDA” dan tim yang terlibat di setiap segment nya DREAM, FAMILY, HOME, LOVE, dan PRIDE yang telah berusaha dengan sepenuh hati, tenaga, jiwa dan raga... Selalu sabar dan tetap tenang. Salute!
15. Keluarga-keluargaku beda ayah beda ibu, DAE, UKM KMI ISI Yk, FORMMISI, PANDORARIMAJI, SAKATOYA, dan IA SMANSA Reg. Jogja,
16. Home Sweet Home KOST PANDAN WANGI dan Makhluk-Makhluk Penunggunya Ebyma, Abi, Bang Sandi, Jamal, Ojan, Bang Catur, Bang Aziz, Bang Hadi dll (Alumni : Bang Dipo, Bang Sigit, Bang Agung, Bang Bowo, Tareq, Bang Ristav, Jacob, Fawaz, Nizar, Mufti, Day Embun dll)
17. Seilla. Segumpal jiwa dalam Asus EeePC 1015 PX kesayangan. Terimakasih sudah mau bertahan lembur, dan membantu selama masa perkuliahan yang panjang ini.

18. Kepada yang telah memberi suka cita dan menorehkan duka lara dalam hidup Penulis
19. Seluruh pihak yang telah ada dan memberi kontribusi bukan hanya dalam Tugas akhir ini melainkan juga dukungan moril dan materiil pada proses akademik Strata Satu di Jurusan Teater ISI Yogyakarta yang tidak bisa disebutkan satu persatu nama dan gelarnya.
20. _____ tulis saja namamu, kekasih.

Karya ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis akan menerima segala bentuk kritik dan saran yang membangun demi penciptaan karya selanjutnya yang lebih baik. Besar harapan penulis, karya ini bermanfaat bagi masyarakat dan bisa menjadi gambaran jelas mengenai sisi lain kehidupan perantau Minangkabau serta permasalahan yang dihadapi.

Akhir kata, dengan segala yang dimiliki dan kemampuan yang ada, terselesaikanlah Tugas Akhir dengan minat utama Penulisan Skenario Film sebagai salah satu syarat untuk menempuh jenjang S1 Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Walhamdulillah rabbil 'alamiin.

Yogyakarta, Juni 2015

Penulis

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diakui dalam skripsi ini dan disebut pada daftar Kepustakaan. Apabila pernyataan saya ini tidak benar, saya sanggup dicabut hak dan gelar saya sebagai Sarjana Seni dari Program Studi Teater Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 26 Juni 2015

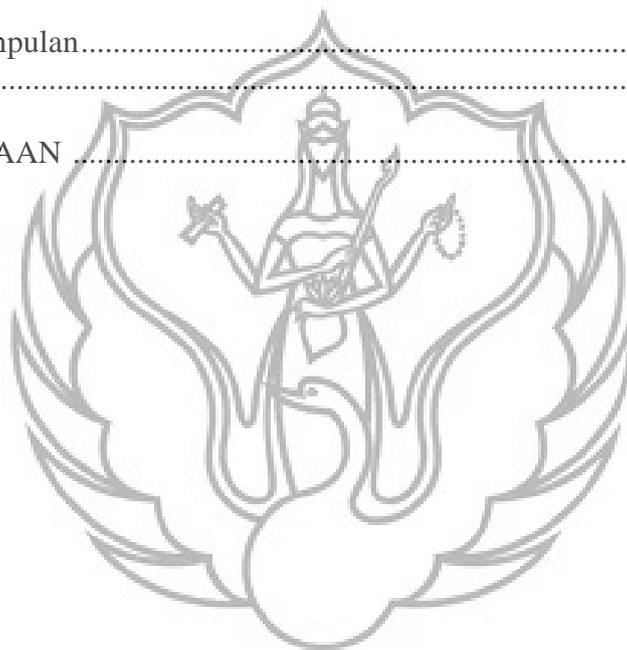
Alif Rahmadanil



DAFTAR ISI

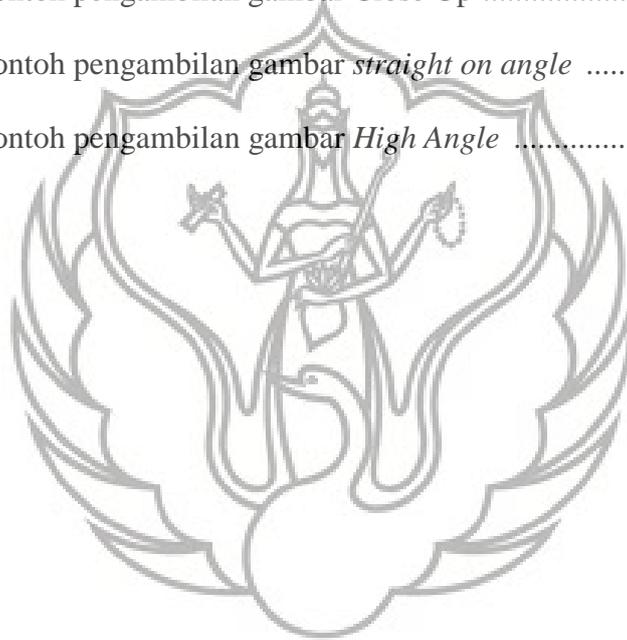
JUDUL	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
SURAT PERNYATAAN	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	5
C. Tujuan Penciptaan.....	6
D. Tinjauan Karya.....	6
E. Landasan Teori	11
F. Metode Penciptaan	17
G. Sistematika Penulisan	20
BAB II SUMBER PENCIPTAAN	21
A. Merantau dalam Adat Minangkabau	21
1. Definisi Rantau	21
2. Kurun ruang dan waktu masa perantauan	24
B. Telaah Perantauan pada Masa Kini Migrasi	28
C. Merantau dalam Karya Seni Film	29
D. Topik Perantauan untuk Penciptaan Selanjutnya Omnibus	34
BAB III PROSES PENCIPTAAN	37
A. Proses Penciptaan	37
1. Gagasan Awal	37
2. Pengembangan Gagasan	39
a. Premis	39
b. Ide Cerita	40
B. Struktur Skenario.....	41
1. Tema	41
2. Judul	43
3. Penokohan.....	45
4. Latar / <i>Setting</i> Peristiwa	50

5. <i>Point of View</i> / Sudut Pandang	53
6. Sinopsis	54
7. Alur Cerita	58
8. Dialog dan Gaya Bahasa	58
9. Akhir Cerita.....	61
C. Orientasi Visual.....	61
1. Tempo dan Irama Dramatik	62
2. Set – Desain Artistik.....	63
3. Penyusunan Plot	64
4. Teknik Visual	65
D. Hasil Skenario.....	71
BAB IV KESIMPULAN.....	150
A. Kesimpulan.....	150
B. Saran.....	152
KEPUSTAKAAN	153



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Wilayah Alam Minangkabau dan Rantau	22
Gambar 2 Poster film “Merantau” Produksi Merantau Films	32
Gambar 3 Poster Film “Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck”	33
Gambar 4 Contoh pengambilan kamera objektif	67
Gambar 5 Contoh Medium Close Up.....	68
Gambar 6 Contoh pengambilan gambar Close Up	68
Gambar 7 Contoh pengambilan gambar <i>straight on angle</i>	70
Gambar 8 Contoh pengambilan gambar <i>High Angle</i>	70



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kecenderungan migrasi beberapa suku di Indonesia	28
Tabel 2. Plot film <i>UDA</i> dan <i>scene</i> pertemuan semua pemain	65



ABSTRAK

Penciptaan skenario film *UDA* bertujuan untuk (1) Memperkenalkan dan memberikan sisi lain dari merantau kepada masyarakat luas dalam kehidupan sosial dan budaya, khususnya budaya Minangkabau dalam bentuk karya audio visual (film) yang lebih kekinian, tanpa mengesampingkan karya sastra seperti novel / cerpen yang lebih dulu memberi gambaran merantau, (2) Menambah khazanah bentuk dan kekayaan film Indonesia. Penciptaan ini menggunakan teori reproduksi kebudayaan dan studi kultural yang dipadukan dengan teori dinamika budaya yang diperkenalkan oleh Pitirim Sorokin dan teori migrasi oleh Everett S. Lee. Karya skenario tercipta dengan menggunakan metode penciptaan karya fiksi diperkenalkan oleh Ashadi Siregar dengan menggabungkan dunia objektif (kehidupan sebagai pengalaman empiris dan intelektual) dan dunia psikis (kreativitas pengkarya). Merantau merupakan sebuah tradisi Minangkabau yang diperuntukkan kepada pemuda (laki-laki) untuk pergi meninggalkan kampung demi mencari penghidupan, nama baik keluarga, dan masa depan yang baik di negeri orang. Individu atau kelompok yang pindah dari satu lingkungan budaya ke lingkungan budaya yang lain tentu mengalami proses sosial budaya yang dapat mempengaruhi mode adaptasi dan pembentukan identitasnya, sehingga muncul reproduksi kebudayaan, sebuah pemahaman tentang proses reproduksi kultural yang menyangkut bagaimana “kebudayaan asal” direpresentasikan dalam lingkungan baru. Hal ini tentu saja akan menimbulkan gesekan, gejolak, konflik batin bagi para perantau. Penciptaan skenario film ini merupakan penggambaran konflik yang dirasakan oleh para perantau Minangkabau, dan disajikan secara bersegment atau omnibus.

Kata kunci : skenario, film, omnibus, merantau, reproduksi kebudayaan.

ABSTRACT

Creation of screenplay UDA aimed at (1) Introducing and give the other side of migrated to the wider community in social and cultural life, especially Minangkabau culture in the form of audio-visual works (films) are more present, without compromising the literary works such as novels / short stories more used to give an idea to go abroad, (2) Adding repertoire of shapes and richness of Indonesian film. This creation uses the theory of cultural reproduction and cultural studies, combined with the theory of cultural dynamics introduced by Pitirim Sorokin and migration theory by Everett S. Lee. Scenario works created by using the method for creating a work of fiction introduced by Ashadi Siregar by combining the objective world (life as empirical experience and intellectual) and the psychic world (the creativity of creator). Merantau is a Minangkabau tradition dedicated to the youth (men) to leave the village in search of prosperity, family's pride, and a better future in the other region. Individual or groups who move from one cultural milieu to another cultural environment is certainly experiencing socio-cultural processes that can affect the mode of adaptation and identity formation, so it appears the reproduction of culture, an understanding of cultural reproduction process concerning how the "culture of origin" is represented in the new environment , This of course would cause friction , turbulence , inner conflict for the nomads. The creation of the movie screenpaly is a depiction of the conflict is perceived by the nomads Minangkabau, and presented by segmented or omnibus.

Keywords : screenplay , movies , omnibus , migration , cultural reproduction

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kata merantau tentu sudah tidak asing lagi bagi masyarakat Indonesia, terlebih bagi masyarakat di daerah Sumatera Barat (Minangkabau). Merantau sendiri telah menjadi budaya bagi masyarakat Minang, sehingga ada pepatah minang yang berbunyi:

*“Karatau madang dihulu, Babuah babungo balun.
Marantau bujang dahulu, Dirumah paguno balun”*

Marantau bujang dahulu, dirumah baguno balun. Pantun ini diarahkan kepada orang laki-laki muda (*bujang*), yang memutuskan untuk pergi merantau karena dikampungnya pemuda tersebut masih menganggur, dan yang dimaksud dengan “*baguno balun*” adalah belum diperlukan sebagai pasangan hidup oleh wanita, atau belum bisa kawin karena belum mempunyai pekerjaan / berpenghasilan tetap.

Pada umumnya pemuda Minang akan memilih merantau untuk mencari penghasilan atau bisa juga untuk menuntut ilmu yang lebih tinggi, agar bisa mendapatkan status yang lebih baik¹. Salah satu alasan mengapa mereka memilih merantau adalah status anak laki-laki di Minang yang pada dasarnya tak punya apa-apa. Dia bisa berusaha dikampungnya diatas harta pusaka yang ada, akan tetapi harta itu jatuhnya kepada anak perempuan. Anak laki-laki tak akan dapat mewariskan harta itu untuk anaknya sendiri, sebab anaknya itu adalah suku lain

¹ Wawancara dengan Risman Marah, (Dosen Fotografi ISI Yogyakarta yang juga Perantau Minang yang merantau selama 43 tahun) Minggu, 22 Februari 2015, pukul 19.30 WIB.

atau orang lain (Minangkabau menganut sistem matrilineal, yakni berdasarkan garis keturunan ibu, sehingga sang anak pada akhirnya akan bersuku sama dengan ibu kandungnya).² Tidak diwariskan bukan berarti si anak laki-laki tidak mendapat tempat di dalam adat Minangkabau. Laki-laki di Minangkabau dipandang sepiantas lalu tidak mempunyai rumah dan hak ekonomi, sebenarnya mereka mempunyai dua rumah dan dua sumber ekonomi, rumah tersebut adalah *rumah dunsanak* (saudara) perempuannya dan rumah istrinya. Begitupun sawah dan ladang, ada sawah dan ladang *dunsanak* perempuannya dan sawah ladang istrinya sendiri (Hakimy, 1972:53).

Pergi merantau merupakan produk lazim dari kebudayaan Minangkabau. Setiap orang, terutama anak muda akan senantiasa didorong atau ditarik untuk pergi merantau oleh kaum kerabatnya dengan berbagai cara. Falsafah matrilinealisme Minangkabau mendorong anak mudanya untuk mencari harta kekayaan guna memperkuat dan meningkatkan martabat kaum kerabat agar setaraf dengan orang lain (Navis, 1986:108).

Hal ini dikuatkan dengan sebuah pepatah berikut ini :

*Apo gunonyo kabau batali
Usah dipauik di pematang
Pauikan sajo di tengah padang
Apo gunonyo badan mencari
Iyo pamagang sawah jo ladang
Nak membela sanak kanduang*

*Apa gunanya kerbau bertali
Usah dipautkan di pematang
pautkan saja di tengah padang
apa gunanya kita mencari
ialah memagang sawah dan ladang
hendak membela saudara kandung*

² Dr. Ir. H. Darwis S.N. Sutan Sati, "Cimbuak - Forum Silaturahmi dan Komunikasi Masyarakat Minangkabau", dalam *kolom Tafsir Pantun Minang (6)* : Pantun Marantau, di Padang, 4 April 2007, hal. 4

A.A Navis, dalam bukunya yang berjudul *Alam Berkembang Jadi Guru* menyatakan dorongan dari dalam diri untuk menjadi berarti dan penting ditopang oleh ego manusia sendiri. Ego itu didorong oleh motivasi yang bertema *malawan dunia urang* (1986:22). Tema itu mengandung amanat untuk hidup bersaing terus menerus dalam mencapai kemuliaan, kenamaan, kepintaran dan kekayaan seperti yang dimiliki orang lain, seperti yang diungkapkan *pituah: Mau mulia bertabur urai, mau ternama dirikan kemenangan, mau pintar rajin berguru, mau kaya kuat berusaha*. Nilai yang dicapai pada persaingan dalam “*malawan dunia urang*” diukur dengan kondisi dan prestasi orang lain, seperti yang diungkapkan dalam *mamangan* dan *pituah*, yang diantara lain ialah: *baa di urang, baa di awak*, (bagaimana orang, demikian kita). Artinya bila orang mampu, kita pun tentulah mampu pula, dan sebaliknya bila kita mampu, orang lain tentulah mampu pula. Ego, persaingan serta segala pengalaman dari luar diri seorang lelaki Minang membuat merantau diyakini sebagai cara paling baik untuk menggapainya. Berdasarkan hal tersebut, anak-anak muda Minang harus bisa melihat kesempatan di luar daerahnya seperti keluarga atau orang-orang yang telah lebih dulu menginjakkan kakinya di perantauan, hal ini tidak bisa menjadi motivasi untuk langkah besar dalam hidup mereka masing-masing. Daripada menganggur di kampung ada baiknya jika merantau mencari pengalaman sebanyak-banyaknya untuk kehidupan yang lebih baik, karena jika masih berada di kampung, kemungkinan besar para laki-laki (khususnya pemuda) akan menjadi pengangguran. Para kemenakan sering diingatkan oleh mamaknya (saudara laki-

laki dari ibu) untuk pergi dari kampung dan kembali jika telah sukses, dan bisa membangun kampung.

Banyak alasan dari para pemuda Minang untuk merantau, seperti yang telah disampaikan di atas, akan tetapi pergeseran budaya pada saat ini, dimana adat sudah tidak begitu lekat di masyarakat, membuat makna dari merantau itu sendiri kehilangan esensinya. Melihat kondisi sosial seperti ini, muncul ketertarikan untuk membuat karya mengenai budaya merantau di daerah Minangkabau dengan media film.

James Monaco, seorang kritikus film dan ahli komunikasi massa Amerika Serikat menyatakan dalam satu penggunaan, film adalah medium komunikasi massa, yaitu alat penyampai berbagai jenis pesan dalam peradaban modern ini (1984:54). Dalam penggunaan lain, film menjadi medium ekspresi artistik, yaitu menjadi alat bagi seniman-seniman film untuk mengutarakan gagasan, ide, lewat suatu wawasan keindahan (Marselli, 1996:27). Lebih lanjut Marselli juga menjelaskan bahwa film cerita atau film fiksi adalah pengutaraan cerita atau ide, dengan pertolongan gambar-gambar, gerak dan suara (1996:107). Film cerita dapat dipandang sebagai alat penyebaran nilai-nilai budaya. Di satu pihak, nilai-nilai budaya diciptakan melalui subjektifitas pembuat film, di lain pihak, nilai-nilai ini akan membangkitkan kesadaran bagi penikmat yang mengapresiasinya.

Media film sangat efektif untuk menanamkan paradigma dalam masyarakat di Indonesia. Sudah ada beberapa film yang mengangkat kisah merantau, salah satu contohnya film “*Merantau*” yang diproduksi oleh PT. Merantau Film dan diperankan oleh Iko Uwais, dan film tersebut mengambil

gambar di daerah Ngarai Sianok, Kota Bukittinggi. Film ini bercerita tentang seorang pemuda Minang yang merantau untuk mengubah nasib keluarganya, namun di perantauan (Jakarta) dia malah menjadi buronan sebuah kelompok mafia. Cerita yang diangkat cukup menarik dan memakai tema dan alur cerita yang sangat segar. Namun, dalam film ini, tidak begitu ditampakkan bagaimana “*marantau nan sabana marantau*”. Bagaimana susahnya merantau di negeri orang, bersosialisasi dengan komunitas Minang yang ada di daerah rantau, dan bagaimana si perantau bertahan hidup di perantauan.

Tradisi merantau penting untuk menjadi tema penciptaan skenario film karena karya ini diharapkan dapat memberi gambaran dan menyegarkan kembali gagasan “merantau” dalam adat Minangkabau yang sudah mulai bergeser akibat perubahan sosial dan budaya saat ini kepada masyarakat –bukan hanya Sumatera Barat, tetapi seluruh Indonesia-, serta hal-hal dibalik prosesi merantau yang kadang tidak pernah terlihat. Bagaimana kehidupan orang yang ditinggal merantau, apa yang benar-benar melatarbelakangi mereka untuk pergi dari kampung halaman, apa yang mereka temukan di rantau, dan bagaimana mereka bertahan dalam “*malawan dunia urang*”.

B. Rumusan Penciptaan

Merantau adalah produk lazim dari kebudayaan Minangkabau dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan, maka rumusan masalah penciptaan adalah bagaimana menciptakan sebuah skenario film yang menceritakan sisi lain tradisi merantau budaya minangkabau dari sudut pandang tokoh utama dengan kasus dan peristiwa yang berbeda, namun memiliki benang merah yang sama, sehingga

dapat memberi gambaran dan menyegarkan kembali gagasan ‘merantau’ yang sudah mulai bergeser akibat perubahan sosial dan budaya saat ini.

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan skenario film *UDA* adalah:

1. Memperkenalkan dan memberikan sisi lain dari merantau kepada masyarakat luas dalam kehidupan sosial dan budaya, khususnya budaya Minangkabau dalam bentuk karya audio visual (film) yang lebih kekinian, tanpa mengesampingkan karya sastra seperti novel / cerpen yang lebih dulu memberi gambaran merantau.
2. Menambah khazanah bentuk dan kekayaan film Indonesia

D. Tinjauan Karya

1. Film *Merantau* (2010)

Merantau merupakan film aksi laga Indonesia yang dirilis pada 6 Agustus 2009, disutradarai oleh Gareth Evans dan diproduksi oleh PT.Merantau Film. Film ini dibintangi oleh Uwais Qorny, Sisca Jessica, Christine Hakim, Donny Alamsyah, Yusuf Aulia, Laurent Buson, Alex Abbad, Mads Koudal, Ratna Galih, dan Yayan Ruhian.

Beberapa hal yang ada di film ini akan menjadi acuan dalam penciptaan skenario film *UDA*, seperti pilihan kata, diksi dan bahasa yang digunakan, namun yang membedakan film ini dengan film *UDA* adalah konflik dan jalan cerita yang jauh berbeda. Jika film “*Merantau*” bercerita tentang Yuda, seorang pendekar silat harimau yang memulai perantauannya dan mulai mencari eksistensi dirinya di keserabutan kota Jakarta, maka film *UDA* akan mengangkat konflik yang sederhana dari sisi lain merantau, seperti pernikahan sesuku, kehidupan perantau

yang masih menjunjung religiusitas dalam kehidupannya, dan perubahan sosial perantau yang terjadi di perantauan.

2. Film *Rectoverso* (2013)

Rectoverso merupakan sebuah film omnibus yang diproduksi oleh Keana Production & communication dan diilhami dari 5 cerpen karya 'Dee' lestari yang diambil dari buku cerpennya yang berjudul sama, yakni *Rectoverso*. Kelima judul tersebut adalah Malaikat Juga Tahu (disutradarai Marcella Zalianty), Curhat Buat Sahabat (Olga Lydia) , Cicak di Dinding (Cathy Sharon), Firasat (Rachel Maryam), dan Hanya Isyarat (Happy Salma).

Rectoverso merupakan film omnibus yang disajikan secara berbeda dengan tema omnibus pada umumnya. Penggalan cerita atau penuntasan cerita tidak terjadi sebanyak 5 kali, tetapi satu kali pada klimaks yang sama. Pilihan untuk meleburkan kelima cerita cinta tak terucap ini menjadi satu merupakan siasat yang sukses, begitu diketahui alur cerita berjalan dengan stabil, namun tetap menarik dan membawa penonton menuju satu akhir yang menakjubkan. Plot yang digunakan oleh Film *Rectoverso*, yakni dengan memunculkan pengenalan kelima cerita secara bersamaan, kemudian dengan pemunculan konflik dan puncak konflik juga bersamaan, dan diakhiri dengan penyelesaian konflik yang juga bersamaan. Plot semacam ini akan digunakan pada penggarapan film UDA.

3. Film *Jakarta Magrib* (2010)

Jakarta Maghrib merupakan film produksi PT Kharisma Multivision Plus yang dirilis pada 4 Desember 2010. Film ini disutradarai oleh Salman Aristo serta dibintangi antara lain oleh Indra Birowo, Widi Mulia, Asrul Dahlan, Sjafral Arifin,

Lukman Sardi, Ringgo Agus Rahman, Deddy Mahendra Desta, Fanny Fabriana, Lilis, Reza Rahadian, Adinia Wirasti, dan Aldo Tansani. Film Jakarta Maghrib merangkum *maghrib* sebagai waktu spesial yang telah lama menebar berbagai anggapan ke tengah masyarakat. Ia berusaha menangkap maghrib bukan saja sebagai fenomena religius tetapi sebagai bagian yang khas dari masyarakat urban Jakarta, lalu menyusunnya ke dalam lima kisah yang berbeda dalam penceritaan *Maghrib* bagi masyarakat urban.

Kesederhanaan konflik dan penyampaian cerita yang dihadirkan dalam film ini akan menjadi acuan dalam membuat konflik yang sederhana namun “menyentil” dalam penggarapan film *UDA*. Bagaimana sebuah kasus kecil yang terkadang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, akan menjadi istimewa jika dilihat dari sudut pandang yang berbeda.

4. Film *Eliana Eliana* (2003)

Eliana Eliana merupakan karya dari Miles Production yang diproduksi, disutradarai dan ditulis oleh Riri Riza. Film ini menceritakan perjalanan satu malam yang dilalui oleh Eliana (Rachel Maryam Sayidina) dan Bunda (Jajang C. Noer). Lima tahun sebelumnya Eliana melarikan diri dari rumahnya di Padang karena hendak dikawinkan. Ia memilih tinggal di Jakarta. Perjalanan satu malam ini mengungkapkan hubungan ibu-anak itu, dan akhirnya mereka saling memahami posisi masing-masing.

Film ini menjadi salah satu film yang menjadi acuan untuk penggarapan cerita dari salah satu segment di film Omnibus *UDA*. Bagaimana cara seorang ibu dalam menerima pilihan anaknya saat ini.

5. Film *Paris Je T'aime* (2006)

Paris Je T'aime adalah sebuah film omnibus pada tahun 2006 oleh *Canal+* dan *Victories International* yang menampilkan beberapa aktor yang berlainan kebangsaan. Film 2 jam ini memiliki 18 *segment* dengan dipegang oleh 22 sutradara, diantaranya adalah Gurinder Chadha, Sylvain Chomet, Joel and Ethan Coen, Gérard Depardieu, Wes Craven, Alfonso Cuarón, Nobuhiro Suwa, Alexander Payne, Tom Tykwer, Walter Salles, Yolande Moreau and Gus Van Sant. Film ini mengangkat cerita di Kota Paris yang penuh dengan romantisme dengan kisah yang berbeda-beda.

Film ini sangat layak untuk dijadikan acuan dalam proses penciptaan karya Omnibus *UDA*, karena kompleksitas serta penghargaan dunia yang telah diraih film ini. Film ini benar mengangkat hal-hal sederhana, namun membuat kita terbuai oleh cerita yang disajikan. Seperti halnya skenario film *UDA* yang akan mengangkat hal-hal sederhana dan dekat dengan kehidupan sehari-hari para perantau. Pilihan konflik yang akan dihadirkan dan diciptakan akan mengikuti film *Paris Je t'aime* ini.

6. Film *Kuldesak* (1998)

Kebangkitan kembali industri film Indonesia bermula dari film Omnibus *Kuldesak* pada tahun 1998. *Kuldesak* terdiri dari empat film pendek. Empat film itu disutradarai oleh Riri Riza, Mira Lesmana, Nan T.Achnas, dan Rizal Mantovani yang merupakan debut awal mereka di karier sebagai sutradara. Achmad dalam tulisannya menyatakan bahwa *Kuldesak* memberangus sebuah peraturan yang ikut mematikan film nasional, yakni peraturan Komisi Film dan

Televisi (KFT), yang menegaskan bahwa hanya orang yang sudah tiga kali asisten sutradara yang bisa menjadi sutradara (2012 : 3).

Film kuldesak menceritakan 4 cerita yang sama sekali tidak berkaitan, namun memiliki poin yang sama, yakni keempatnya melukiskan dunia dalam anak muda dari **kacamata** mereka sendiri. Bukan dari kacamata orangtua atau para "ahli" seperti yang sering membuat analisa-analisa sosial atau psikologis, tetapi tak pernah kena penjelasannya. "kacamata" ini akan digunakan dalam proses penciptaan skenario *UDA*, yakni kacamata perantau yang benar-benar melukiskan kondisi dunia perantau apa adanya.

7. Cerpen "*Perantau*" karya Gus Tf Sakai

Cerpen yang diterbitkan oleh Gramedia pada bulan Maret 2007 ini bercerita tentang tokoh Aku yang gamang melangkah, akankah ia merantau atau tidak. Di saat kegamangan itu terjadi, sosok Mak Itam menjadi tokoh yang memberi penekanan "tak perlu jadi burung untuk tahu rahasia sayap". Cerpen ini memperlihatkan perantau yang tidak pergi merantau, karena pada dasarnya pengarangnya menyadari bahwa walaupun tidak meninggalkan kampung, pada akhirnya lelaki Minang yang sudah terkena dampak garis keturunan ibu akan berpindah, walaupun itu hanya ke rumah istri.

Cerpen ini menginspirasi salah satu segment pada skenario film *UDA*. Walaupun tidak akan mengangkat kasus yang sama, namun kegamangan pada cerpen ini akan disampaikan oleh salah seorang tokoh pada skenario *UDA* yakni dari tokoh Ayah Hamid, yang akan melepas kepergian anaknya ke perantauan.

E. Landasan Teori

1. Reproduksi kebudayaan

Sekelompok orang yang pindah dari satu lingkungan budaya ke lingkungan budaya yang lain, mengalami proses sosial budaya yang dapat mempengaruhi mode adaptasi dan pembentukan identitasnya. Irwan Abdullah (2010 : 41) dalam bukunya yang berjudul *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan* menjelaskan proses reproduksi kebudayaan merupakan proses aktif yang menegaskan keberadaannya dalam kehidupan sosial sehingga mengharuskan adanya adaptasi bagi kelompok yang memiliki latar belakang kebudayaan yang berbeda. Pemahaman tentang proses reproduksi kultural yang menyangkut bagaimana “kebudayaan asal” direpresentasikan dalam lingkungan baru. Identitas asal yang telah menjadi bagian sejarah kehidupan seseorang tidak dapat ditinggalkan begitu saja, bahkan kebudayaan asal cenderung menjadi pedoman dalam kehidupan di tempat baru (Irwan, 2010:42).

Mobilitas dengan demikian telah mendorong proses rekonstruksi identitas sekelompok orang, ada dua proses yang dapat terjadi, yang pertama adalah terjadinya adaptasi kultural para pendatang dengan kebudayaan tempat ia bermukim dan yang kedua, terjadi proses pembentukan identitas individual yang dapat saja mengacu kepada nilai-nilai kebudayaan asalnya (Irwan, 2010:43).

Dalam proses migrasi, teori konfigurasi budaya melihat bahwa ada tiga proses yang akan terjadi. Pertama, terjadi pengelompokan baru dengan orang-orang yang berbeda. Kedua, terjadi redefinisi sejarah kehidupan seseorang ada fase kehidupan yang baru yang terbentuk. Ketiga, terjadi proses pemberian makna

baru bagi diri seseorang, yang menyebabkan ia mendefinisikan kembali identitas kultural dirinya dan asal usulnya. Reproduksi kebudayaan merupakan proses penegasan identitas budaya yang dilakukan oleh pendatang, yang dalam hal ini menegaskan keberadaan kebudayaan asalnya (Irwan, 2010:44).

Teori reproduksi kebudayaan sangat tepat digunakan untuk menjadi landasan berpikir mengingat kehidupan perantau tidak akan pernah lepas dari yang namanya reproduksi kebudayaan. Perantau akan dihadapkan dengan berbagai budaya baru dari daerah perantauannya yang tentu saja akan jauh berbeda dengan budaya yang ada di kampung halamannya. Teori ini sangat berguna dalam proses penciptaan skenario film omnibus *UDA* untuk melihat sejauh mana (tokoh) para perantau mampu menghadapi lingkungan sosial dan budaya ditempat tinggalnya saat ini, apakah dia akan tetap berpegang teguh pada budaya asal, atau benar-benar meninggalkan budaya asal, atau membuat budaya baru yang mana itu hanya berlaku bagi dirinya sendiri.

2. Teori Dinamika Budaya

Richard L. Simpson dalam jurnal *Social Forces* membahas tokoh yang menciptakan teori dinamika budaya. Teori ini diciptakan oleh Pitirim Sorokin, seorang ilmuwan Rusia anti komunis yang mengungsi ke Amerika Serikat sejak revolusi komunis pada tahun 1917. Teori ini memberi kontribusi kepada teori siklus sosial dan menginspirasi banyak sosiolog. Dinamika Sosial Budaya masyarakat ia klasifikasikan sesuai dengan 'mentalitas budaya', yang dapat ideasional (realitas adalah rohani), dapat merasa (kenyataannya bahan), atau idealis. Masing-masing fase perkembangan budaya tidak hanya berusaha untuk

menggambarkan sifat realitas, tetapi juga menetapkan sifat kebutuhan dan tujuan manusia untuk menjadi puas, sejauh mana mereka harus puas, dan metode kepuasan (Simpson, 1953:122).

Sorokin menilai gerak sejarah dengan gaya, irama dan corak ragam yang kaya raya; dipermudah, dipersingkat dan disederhanakan sehingga menjadi teori siklus. Ia menyatakan bahwa gerak sejarah menunjukkan *fluctuation of age to age*, yaitu naik turun, pasang surut, timbul tenggelam. Ia menyatakan adanya *cultural universal* dan di dalam alam kebudayaan itu terdapat masyarakat dan aliran kebudayaan (Simpson, 1953:124)

Rantau sebagai salah satu bentuk keberagaman dimana terjadi interaksi sosial dari berbagai macam orang dari suku dan latar belakang yang berbeda. Hal ini tentu saja akan memunculkan banyak sekali konflik dan cerita di masyarakat. seperti yang diungkapkan oleh Sorokin, manusia pada dasarnya mencari kepuasan atas dirinya, sehingga gesekan ego antar manusia akan sering terjadi. Dinamika semacam ini lah yang akan diangkat dalam penciptaan skenario *UDA*, seperti pada cerita tentang seorang paman yang peduli terhadap keponakannya, namun sang istri yang berasal dari sunda tidak mengerti tentang posisi kedudukan paman (*mamak*) kepada keponakan (*kemanakan*), atau kisah tentang seorang pria yang mencintai gadis diaspora Minang yang sama sekali tidak tahu apa-apa tentang budayanya sendiri.

3. Teori Migrasi

Everett S. Lee dalam bukunya *Demography* mendefinisikan migrasi sebagai berikut :

“Migration is defined broadly as a permanent or semipermanent change of residence. No restriction is placed upon the distance of the move or upon the voluntary or involuntary nature of the act, and no distinction is made between external and internal migration.”(Lee, 1966:49)

“Migrasi didefinisikan secara luas sebagai perubahan tempat tinggal secara permanen atau semipermanen. Tidak ada batasan yang ditetapkan pada perpindahan baik secara jarak atau pada sifat sukarela atau paksaan, dan tidak ada perbedaan antara migrasi eksternal dan internal.” (Lee : 1966:49)

Lee juga membagi alasan orang-orang (masyarakat) melakukan migrasi ke dalam empat faktor (1966:49), yakni: *Factors associated with the area of origin* (Faktor yang terkait dengan daerah asal); *Factors associated with the area of destination* (Faktor yang terkait dengan daerah tujuan); *Intervening obstacles* (Intervensi hambatan); *Personal factors* (faktor pribadi).

Berdasarkan empat faktor di atas, teori migrasi dapat digunakan sebagai landasan berpikir, mengapa orang-orang Minangkabau melakukan kegiatan rantau. Apakah keinginan untuk merantau itu hadir karena faktor dari daerah asal, faktor daerah tujuan, keinginan sendiri atau ikut-ikutan dengan orang yang sudah melakukan rantau.

Dalam penciptaan skenario *UDA*, setiap tokoh memiliki latar belakang yang berbeda saat memilih rantau sebagai jalan hidupnya, dan hal ini lah yang akan dikuatkan oleh teori migrasi ini.

Ratna (2010:20) menyatakan bahwa metode dan teori adalah alat, penggunaannya tergantung dari tujuan yang hendak dicapai, hasilnya tergantung dari bagaimana cara menggunakannya. Dalam mengamati kasus merantau, yang merupakan tradisi lokal dari budaya Minangkabau, studi yang paling dekat dan

memungkinkan untuk mempelajari teks dari merantau adalah dengan studi kultural. Dalam studi kultural, segala aktivitas dianggap sebagai teks, sehingga segala objek yang dikaji dapat dipahami dan dianalisis sebagaimana kita membaca teks. Perbedaannya terletak pada bagaimana cara membacanya sehingga aspek-aspek yang diberikan perhatian juga berbeda-beda (Ratna, 2010:27). Di dalam buku yang sama, Ratna mengutip pernyataan Piliang mengenai studi kultural, kajian budaya menurut pemahaman lain juga berfungsi untuk menjembatani pemahaman yang lebih bermakna antara fiksi dan fakta, antar rekaan dan kenyataan (Ratna, 2010:28).

Salah satu cabang dari sekian banyak teori pada studi kultural, teori interteks adalah salah satu teori yang cocok digunakan untuk memahami teks merantau. Interteks berasal dari akar kata *inter* + *teks*. Prefiks 'inter' yang berarti (di) antara dalam hubungan ini memiliki kesejajaran dengan prefiks 'intra', 'trans', dan 'para'. *Teks*, berasal dari kata *textus* (latin), yang berarti tenunan, anyaman, susunan dan jalinan. Intertekstual dengan demikian didefinisikan sebagai hubungan atau jaringan antara satu teks dengan teks-teks lain (Ratna, 2010:210). Interteks membangun jaringan baru yang selama ini terpecah-pecah, mengembalikan yang terdegradasikan, yang terpinggirkan, dan terlupakan, mengembalikan objek yang kurang bermakna menjadi bermakna (Ratna, 2010:216).

Dalam Buku *Layar Kata*, Seno Gumira Ajidarma (2000:10) menyatakan "dalam mempertimbangkan skenario-skenario film Indonesia, diperlukan sebuah kerangka teori, yang bisa menampung segenap kecenderungan dalam penulisan

skenario, yakni struktur tiga babak (*Rocky*), Mozaik (sequel *Antonione Doinel*), Garis lurus (*scenes from a marriage*) dan eliptis (*Rashomon*).

Secara teoritik, Skenario Film Omnibus *UDA* ini menggunakan struktur mozaik, skenario disusun tanpa usaha untuk memanipulasi penonton agar terus menerus terpikat. Skenario dalam kategori mozaik lebih berfungsi menampung gagasan pembuatnya, tanpa memperhitungkan reaksi penonton. Banyak adegan yang hubungannya tidak harus runtut, dan bisa tidak ada hubungannya (Ajidarma, 2000:11). Ajidarma menambahkan bahwa skenario (yang menggunakan teori mozaik) memang dibuat tidak menjadi desain yang ketat disertai dengan petunjuk rinci bagi petugas di lapangan untuk mendapat tanggapan, jadi, meski skenario tidak didesain untuk menjerat penonton dalam *suspence*, namun juga dipertimbangkan dari berbagai segi secara rinci, agar gagasan pembuatnya terjamin sampai penonton seperti maksud gagasan tersebut (2000:33). Objek penelitian adalah kisah kehidupan pemuda-pemuda Minangkabau sebelum, saat dan sesudah merantau, oleh karena itu dalam proses penulisan skenario film omnibus *UDA*, penulis menggunakan beberapa pendekatan yang berguna untuk mempersempit ruang lingkup pengamatan. pendekatan tersebut antara lain: *Antropologi, Psikologi, dan Sosiologi* (Ratna, 2011:59-63).

Pendekatan sosiologis menganalisis mulai dari individu ke masyarakat, dengan proses pemahaman mulai dari masyarakat ke individu. Pendekatan sosiologis menganggap karya sastra sebagai milik masyarakat, dalam artian dalam karya ini memang diciptakan dengan mengamati kultur sosiologis masyarakat perantau yang ada di daerah perantauan (dalam hal ini kota Yogyakarta). Dasar

filosofis pendekatan sosiologis adalah adanya hubungan hakiki antara karya sastra dengan masyarakat.

Pendekatan psikologis awal lebih dekat dengan pendekatan biografis dibandingkan dengan pendekatan sosiologis, sebab analisis yang dilakukan cenderung memanfaatkan data-data personal. Perkembangan psikologis tokoh terbentang sepanjang alur cerita. Suasana kejiwaan dalam diri tokoh. Konflik antar tokoh tercermin dalam atmosfer dan latar psikologis. Kondisi mental para tokoh tercermin dalam sudut pandang. Gaya mencerminkan cara hidup dan kepribadian para tokoh. Sehingga tokoh dalam film *UDA* ini akan memiliki karakter yang hampir sama (atau setidaknya memiliki) karakter perantau yang benar-benar ada di dunia nyata.

Antropologi digunakan sebagai ilmu pengetahuan mengenai manusia dalam masyarakat, misalnya: tata cara kehidupan keluarga, mata pencaharian, agama dan kepercayaan, politik dan ekonomi, kesenian, bahasa, dan sebagainya. Pendekatan antropologi berguna untuk mematangkan karya skenario *UDA* dengan menambahkan unsur-unsur pendukung cerita dan halaman nol dari skenario yang akan diciptakan.

F. Metode Penciptaan

Setiap individu memiliki metode tersendiri dalam menciptakan sebuah karya fiksi, begitupun dalam penciptaan karya skenario film *UDA*. Ashadi Siregar menyatakan ada dua dunia yang dikombinasikan oleh penulis skenario dalam membuat karya fiksi, yakni dunia objektif dan dunia psikis (1989:4). Dunia objektif (empiris) adalah dunia yang dialami oleh manusia pada umumnya yang

melahirkan pengalaman. Pengalaman adalah seluruh hal yang dialaminya langsung (empiris) maupun dialami secara tidak langsung (intelektual). Pengalaman empiris dan intelektual merupakan bahan baku dalam penciptaan dunia imajiner. Dunia yang kedua adalah dunia subyektif (psikis) hanya ada di benak seorang penulis, untuk kemudian diwujudkan sebagai naskah skenario. Hanya hal-hal tertentu dari dunia objektif akan dijadikan bahan baku imajinasi (1989:4). Berdasarkan hal tersebut, metode yang dilakukan adalah sebagai berikut: menjadikan pengalaman empiris / intelektual sebagai landasan / tema dalam karya, kemudian diperdalam dengan mencari data-data yang terkait.

Mencari data dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti observasi, riset dan wawancara. Observasi adalah pengamatan terhadap sebuah kasus untuk kebutuhan penulisan skenario. Pengamatan yang dimaksud disini bukan sebatas mengamati atau melihat secara fisik dari dekat atau dari jauh, namun yang lebih penting kita harus dapat menyelami dan ikut merasakan apa yang dirasakan tokoh tersebut (Lutters, 2010:59). Riset diperlukan untuk mengembangkan cerita yang akan ditulis. Cerita tersebut memang fiksi, tetapi ada elemen-elemen dari cerita yang bukan fiksi. Cerita kita akan mempunyai kedekatan emosional yang baik bila penonton dapat mengidentifikasikannya dengan kenyataan sehari-hari (Mabruri, 2010:19). Salah satu cara untuk mendapatkan data adalah dengan melakukan wawancara. Wawancara adalah tanya jawab dengan seseorang yang diperlukan untuk dimintai keterangan atau pendapatnya tentang suatu hal. Beberapa orang yang akan diwawancarai adalah orang-orang yang telah kompeten di bidangnya dan telah lama menggeluti budaya merantau, seperti Bapak Risman Marah,

seorang dosen fotografi di ISI Yogyakarta yang telah menginjakkan kakinya di tanah rantau semenjak tahun 1971 (44 tahun), dan Ujang Chaerudin *Endah Kayo* yang telah merantau selama 33 tahun, dan saat ini berprofesi sebagai produsen topi di Yogyakarta. Terkadang dalam mencari data-data pendukung sebuah karya, ditemukan beberapa data yang dapat menguatkan ide pokok dari karya, ada juga yang dapat melemahkan. Hal ini menjadi perhatian lebih bagi pengkarya untuk selektif dalam memilih data mana yang sekiranya dapat menguatkan karya tersebut.

Semua data yang telah didapat baik dari pengalaman empiris maupun intelektual diolah dalam dunia psikis, yang mana setiap penulis memiliki teknik, ciri dan gaya tersendiri dalam menuangkan imajinasinya dalam bentuk skenario. Berdasarkan data dan informasi yang telah didapat, tahap pengerjaan skenario dimulai dengan membuat *basic story*, *sinopsis*, *treatment* dan kemudian barulah skenario. Dalam penulisan ini pun data yang telah didapat juga berguna untuk pengembangan penokohan, *setting*, plot, jalan cerita, dan sudut pandang cerita dalam skenario.

Proses selanjutnya dari penciptaan sebuah skenario adalah revisi dan perbaikan penulisan skenario, agar skenario yang dihasilkan dapat memberi gambaran yang jelas mengenai garapan film yang akan dibuat. Joseph M. Boggs (1992:23) menyatakan bahwa film begitu tergantung dengan pada unsur visual dan non verbal lainnya, maka ia tidak mudah diutarakan dalam bentuk tulisan. Sebuah skenario menurut begitu banyak “tambahan” dalam imajinasi kita hanya dengan jalan membaca skenarionya.

G. Sistematika Penulisan

Bab I, Pendahuluan, membahas tentang latar belakang penciptaan, rumusan penciptaan, tujuan penciptaan, tinjauan karya, landasan teori penciptaan, tujuan penciptaan, metode penciptaan, dan sistematika penulisan

Bab II, Sumber penciptaan, membahas hal-hal yang berkenaan dan menjadi sumber dalam penciptaan karya skenario film *UDA*, diantaranya Merantau dalam adat Minangkabau, telaah perantauan masa kini, merantau dalam karya seni, dan topik merantau untuk penciptaan selanjutnya.

Bab III, Proses Penciptaan. Bab ini berisi metode penciptaan, proses penciptaan, struktur skenario, serta hasil karya skenario film Omnibus *UDA*

Bab IV, Kesimpulan dan saran, berisi tentang kendala dan hambatan yang dihadapi selama proses kreatif penciptaan karya skenario dan film *UDA* serta kesimpulan dan saran dari awal hingga akhir proses kreatif.