

**PERUBAHAN KARAKTER TOKOH UTAMA DALAM PENULISAN
NASKAH “MULANG” DENGAN MENGGUNAKAN *DRAMATIC PLOT*
SEBAGAI PEMBANGUN KONFLIK**

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



Disusun oleh:
Eva Hanipah
NIM: 1210643032

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

2019

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni yang berjudul :

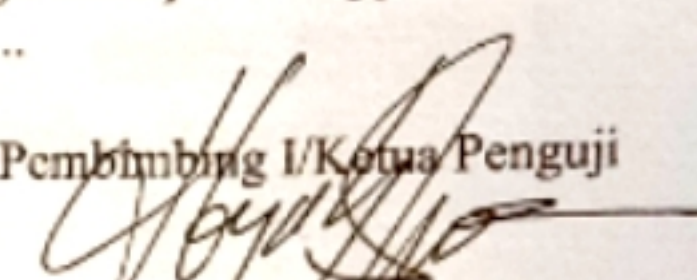
**PERUBAHAN KARAKTER TOKOH UTAMA DALAM PENULISAN NASKAH
"MULANG" DENGAN MENGGUNAKAN *DRAMATIC PLOT* SEBAGAI PEMBANGUN
KONFLIK**

yang disusun oleh
Eva Hanipah
NIM 1210643032

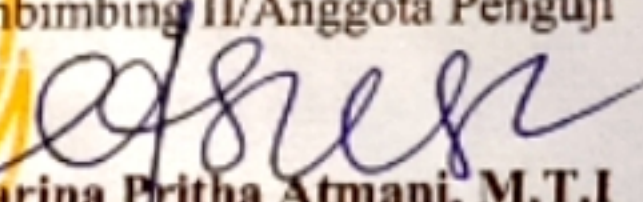
Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S1
Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal

01 JUL 2019


Pembimbing I/Ketua Penguji


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

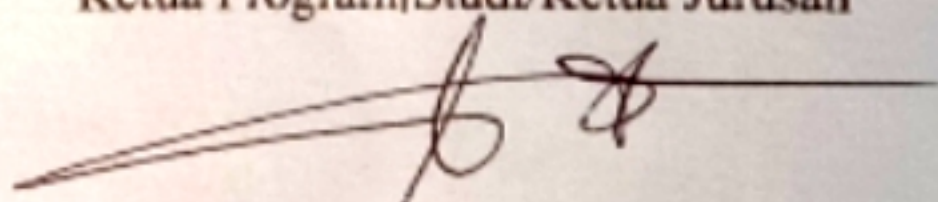
Pembimbing II/Anggota Penguji


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

Cogmate/Penguji Ahli


Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum.
NIP 19690209 199802 2 001


Ketua Program Studi/Ketua Jurusan


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

Mengetahui

Dekan,

Fakultas Seni Media Rekam


Marsudi, S.Kar., M.Hum.

NIP 19610710 198703 1 002



iii

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : EVA HANIPAH
NIM : 1210643032
Judul Skripsi : PERUBAHAN KARAKTER TEROM UTAMA DALAM PENULISAN
NASKAH "AWLANE" DENGAN MENGGUNAKAN
DRAMATIC PLOT SEBAGAI PEMBANGUN KONFLIK.

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

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

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 24 07 2019
Yang Menyatakan,



EVA HANIPAH
1210643032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : EVA HANIPAH

NIM : 1210643032

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

PERUBAHAN KARAKTER TOKOH UTAMA DALAM PENULISAN NASKAH
"MULANG" DENGAN MENGGUNAKAN DRAMATIC PLOT SEBAGAI PEMBANGUN EDUKASI

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

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 21-09-2019

Yang Menyatakan



EVA HANIPAH

1210643032

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Teruntuk setiap doa dan keringat Mama Didah Faridah, Bapak Rachmat dan Ade
Luthfi Hanafiah Ramadhan,
Terima kasih.*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan serangkaian proses penulisan skripsi penciptaan seni dengan judul “Perubahan Karakter Tokoh Utama dalam Penulisan Naskah “*Mulang*” dengan Menggunakan *Dramatic Plot* sebagai Pembangun Konflik”.

Skripsi penciptaan seni ini dibuat guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Strata-1 Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama penyusunan skripsi ini, penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis berterima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan kesempatan untuk menyelesaikan serangkaian Tugas Akhir S1 Televisi dan Film.
2. Kedua orang Nenek, atas nasihatnya untuk terus sekolah sampai perguruan tinggi.
3. Kedua orang tua dan keluarga besar tercinta, atas dukungan.
4. Marsudi, S.Kar., M.Hum. Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A. Ketua Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
6. Arif Sulistiyono, M.Sn., Selaku Sekretaris Jurusan Televisi
7. Dyah Arum Retnowati, M.Sn., Selaku Dosen Pembimbing I.
8. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I. Selaku Dosen Pembimbing II.
9. Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum. Selaku Penguji Ahli.
10. Deddy Setyawan, M.Sn., Selaku Dosen Wali.
11. Televisi kelas A dan angkatan 2012 yang terus mendukung.
12. Kevin Andrian, Yulia Umairoh.
13. Para dosen dan staf di Jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta .

14. Mahasiswa Fakultas Seni Media Rekam angkatan 2012.

15. Mahasiswa Bidikmisi angkatan 2012.

Terima kasih untuk segala proses yang sudah dilewati. Masih terdapat banyak kekurangan dalam Skripsi Penciptaan Karya Seni ini, oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan guna perbaikan di masa yang akan datang. Semoga dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca dan mampu menginspirasi penulis ataupun pembaca. Terima kasih.

Yogyakarta, 1 Juni 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Ide Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Tinjauan Karya	4
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	
A. OBJEK PENCIPTAAN.....	14
a. <i>Introvert</i>	14
b. Gunung Galunggung 1982.....	16
c. Dunia Masa Depan.....	18
d. Perkembangan Teknologi	21
B. ANALISIS OBJEK.....	22
BAB III LANDASAN TEORI	
A. Skenario	24
B. Film Televisi	27
C. Karakter Tokoh.....	27
D. Struktur Dramatik	31
E. Plot dan Alur	34
BAB IV KONSEP KARYA	
A. Konsep Karya	36

B. Desain Program	40
C. Desain Produksi	40
BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	
A. Tahapan Perwujudan Karya.....	42
1. Ide Cerita.....	42
2. Tema dan Cerita Dasar.....	43
3. Premis	43
4. Riset	43
5. Grafik Cerita	44
6. <i>Setting</i>	44
7. Kerangka Tokoh.....	46
8. Sinopsis	53
9. <i>Treatment</i>	54
10. Skenario	54
B. Pembahasan Karya	54
a. Struktur Dramatik.....	55
b. Konflik	74
c. Perubahan Karakter Tokoh.....	78
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Serial Lorong Waktu	5
Gambar 1.2 Poster Film <i>Journey to the Center of the Earth</i>	8
Gambar 1.3 Poster Film <i>The Chronicles of Narnia</i>	10
Gambar 1.4 Potongan <i>Scene</i> 20 Film <i>The Chronicle of Narnia</i>	11
Gambar 1.5 Potongan <i>Scene</i> 166 Film <i>The Chronicle of Narnia</i>	11
Gambar 1.6 Poster Drama <i>Circle</i>	12
Gambar 2.1 Gunung Galunggung	17
Gambar 2.2 Info Grafis Trivia Letusan 1982	18
Gambar 2.3 Penggambaran Kota Masa Depan	19
Gambar 2.4 Penggambaran Kota Masa Depan	20
Gambar 2.5 Robot Pepper	22
Gambar 3.1 Gambar Pola Struktur Tiga Babak Syd Field	29
Gambar 5.1 Gambar Pola Struktur Tiga Babak Syd Field	44
Gambar 5.2 Ilustrasi <i>Setting</i> Kota Tahun 2082	45
Gambar 5.3 Kawasan Gunung Galunggung	45
Gambar 5.4 Penggambaran Desa Huma	46
Gambar 5.5 Penggambaran Tokoh Julia	47
Gambar 5.6 Penggambaran Tokoh Fitri	48
Gambar 5.7 Penggambaran Tokoh Rizky	49
Gambar 5.8 Penggambaran Tokoh Ayah	50
Gambar 5.9 Penggambaran Tokoh Emak	51
Gambar 5.10 Penggambaran Tokoh Ujang	52
Gambar 5.11 Penggambaran Tokoh Kitty	53
Gambar 5. 12 Gambar Pola Struktur Tiga Babak Syd Field	55

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tiga Dimensi Tokoh	26
------------------------------------	----

ABSTRAK

Skenario “*Mulang*” merupakan cerita dengan genre fiksi ilmiah yang mengangkat kisah seorang anak yang memiliki sifat introver tanpa sengaja melakukan perjalanan waktu ke tahun 1982, jauh sebelum dirinya lahir. Perjalanan waktu ini mempertemukan anak tersebut kepada seorang gadis desa yang memiliki sifat bertolak belakang dengan dirinya. Pengalamannya selama beberapa hari tinggal di tahun 1982 membuat tokoh utama mengubah cara pandang tentang kehidupannya. Cerita berfokus pada karakter utama, dimana segala yang dialami dalam cerita berkaitan dengan perubahan pada karakter utama, konflik yang terjadi meliputi konflik batin antara karakter tokoh utama dengan dirinya sendiri, dimana ia berusaha berdamai dengan sifatnya untuk membuka diri dan bertahan hidup di tempat asing dan baru baginya, karakter lainnya dalam cerita berpengaruh kepada perubahan karakter utama.

Struktur dramatik yang digunakan adalah struktur tiga babak, dengan tahapan babak pengenalan (Babak I), babak konflik (Babak II), dan babak penyelesaian (Babak III), dengan plot linier dimana konflik yang terjadi sepanjang cerita akan terselesaikan pada saat itu juga, penonton tidak akan dibuat menunggu tentang langkah-langkah yang akan diambil oleh karakter tokoh utama. Sepanjang cerita di bagian-bagian babaknya karakter utama tokoh akan mengalami perubahan sifat dan sikap secara berkepanjangan bukan perubahan sesaat.

Konsep penciptaan karya ini mengarah pada konflik batin yang terjadi pada tokoh utama, konflik batin ini nantinya karakter tokoh utama bisa mengatasi masalahnya, dan mulai membuka diri kepada lingkungannya.

Kata Kunci : Skenario Fiksi, Perubahan Karakter, Dramatik

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film televisi termasuk ke dalam bagian program cerita dengan format drama. Film televisi dengan film layar lebar tidak banyak perbedaan hanya saja media yang digunakan berbeda. Pada program cerita televisi memiliki jeda iklan pada setiap babaknya berbeda dengan film layar lebar yang tidak ada jeda iklan sepanjang penceritaan. Film televisi merupakan bagian dari program cerita yang penayangannya bisa selesai dalam satu kali penayangan.

Tahun 2000-an genre tayangan program cerita di televisi memiliki ragam yang berbeda-beda, mulai dari “Lorong Waktu” yang memiliki genre fiksi ilmiah, hingga “Panji, Manusia Milenium” yang memiliki genre fantasi, dan masih banyak genre lain yang ditayangkan pada masa itu. Di akhir tahun 2006-an program cerita “Lorong waktu” 6 menjadi program cerita terakhir mengangkat tentang perjalanan waktu, belum banyak televisi yang kembali mengangkat ragam pilihan genre pada tayangan program televisi saat ini. Hal ini menjadi peluang bagi para penulis naskah dan tim produksi untuk menciptakan gagasan dengan penawaran genre yang lebih beragam. Penciptaan karya seni kali ini menawarkan pemilihan genre fiksi ilmiah sebagai cara untuk bertutur atau menyampaikan ceritanya, dengan ide cerita sederhana tentang tema keluarga, pemilihan genre fiksi ilmiah ini sebagai penawaran berbeda.

Haqi Achmad dan Ribka dalam buku *My Life as Writer* menyebutkan “menulis adalah salah satu cara yang dapat seseorang lakukan untuk meningkatkan kualitas hidupnya”. Oleh sebab itu butuh penawaran gagasan dari berbagai sisi, termasuk pemilihan genre untuk program cerita, sehingga bisa dipertimbangkan untuk diangkat ke dalam media audio visual.

Science Fiction Films are usually scientific, visionary, comic-strip-like, and imaginative, and usually visualized through fanciful, imaginative settings, expert film production design, advanced technology gadgets (i.e., robots and spaceships), scientific developments, or by fantastic special effects. Sci-fi films are complete with heroes, distant planets, impossible

quests, improbable settings, fantastic places, great dark and shadowy villains, futuristic technology and gizmos, and unknown and inexplicable forces. Many other SF films feature time travels or fantastic journeys, and are set either on Earth, into outer space, or (most often) into the future time. (Dirks, <https://www.filmsite.org/sci-fifilms.html>).

Fiksi ilmiah merupakan genre cerita yang lebih mengedepankan fiksi spekulatif yang membahas tentang ilmu pengetahuan sains, dan teknologi, yang berdasar pada kebenaran dan imajinatif. Fiksi ilmiah juga menceritakan tentang hubungan manusia dengan robot, dan juga tentang perjalanan waktu.

Skenario merupakan deskripsi cerita yang digambarkan melalui gambar, dialog dan deskripsi, yang disusun menggunakan struktur dramatik dalam satu jalinan cerita utuh. Skenario juga sering disebut sebagai cetak biru untuk tim produksi dalam melakukan, atau mewujudkan cerita. *Structure is the most important element in the screenplay. It is the force that hold everything together: it is skeleton, the spine, the foundation. Without structure, you have no story, without story, you don't have screenplay.* (Field, 1984:17)

Plot yang disampaikan pada cerita "Mulang" adalah plot lurus atau linier dimana penonton diarahkan dan diberi jawaban seiring dengan bejalannya cerita, kemungkinan-kemungkinan cerita yang terjadi selama cerita tetap pada jalur seharusnya. (McKee 1997, 44). Plot "Mulang" mengisahkan tentang perjalanan tokoh utama menemukan jalan untuk kembali ke masa tempatnya berasal.

It is necessary at this point to define just what we mean by plot, and this is a most difficult question, about which there is still no general agreement. Perhaps the most helpful way of approaching the problem is to distinguish plot from the motives of the characters and the pressure of the dramatic world in which they move. A character strives in one direction to achieve some particular goal, but his movements are deflected by some other force or forces, such as another character, or society, or the nature of reality, or some countering motive within himself. The plot grows out of these conflicts, and we can think of it as a linier progression by, but differing in direction from, two or more forces moving in different direction. (Kernan 1963, 253).

Ada beberapa unsur yang perlu diketahui dan dilakukan dalam menulis dan menciptakan ceritanya, yaitu konflik, *suspense* (ketegangan), *curiosity* (rasa ingin

tahu), dan *surprise* (kejutan). (Lutter 2010, 100). Pada penulisan skenario “*Mulang*” terfokus kepada bagaimana karakter tokoh utama menghadapi dirinya, lingkungan, dan ketakutannya dalam kehidupan sosialnya. Sifat introver menjadi penghalang tokoh utama untuk berada di lingkungan atau bertemu dengan orang baru. Konflik inilah yang menjadi sebuah acuan, motivasi, dan dorongan karakter tokoh utama untuk mengatasi masalahnya.

B. Ide Penciptaan

Ide penciptaan “*Mulang*” berasal dari segala aspek, buku, pengalaman, dan cerita orang lain. Kehidupan orang introver yang memiliki masalah menyesuaikan diri dengan lingkungan, menjadi daya tarik untuk mengangkat bagaimana konflik dialami seorang introver terhadap dirinya sendiri bisa diselesaikan. Banyak dari masyarakat masih mengira bahwa orang introver dengan anti sosial adalah sama, sebenarnya kedua sifat tersebut berbeda.

Skenario “*Mulang*” menggabungkan antara hubungan manusia dengan manusia, manusia dengan teknologi, dan hubungan manusia dengan lingkungan. “*Mulang*” memiliki dua waktu penceritaan, tahun 2082, dan tahun 1982, bukan hanya dari perkembangan lingkungannya saja, tapi dari bagaimana orang-orang menjalani kehidupan sehari-hari. Pada tahun 2082 orang-orang lebih memikirkan diri sendiri, sedangkan tahun 1982 sifat kekeluargaan lebih ditekankan pada cerita ini.

C. Tujuan dan Manfaat

Karya dikatakan berhasil ketika telah memenuhi tujuan dan manfaat yang diinginkan oleh penciptanya, bukan hanya untuk pembuat karya tersebut melainkan untuk masyarakat. Berikut tujuan yang ingin dicapai dari penciptaan karya “*Mulang*”:

1. Membuat karya skenario “*Mulang*” bercerita tentang konflik batin tokoh utamanya.
2. Menciptakan skenario dengan tema keluarga dengan pengemasan genre fiksi ilmiah.

3. Membentuk perubahan karakter tokoh utama dengan berdasarkan pada kepribadian introver.

Sedangkan, manfaat yang ingin dicapai sebagai berikut,

1. Penambahan gagasan tema cerita yang mengambil genre fiksi ilmiah.
2. Menggambarkan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan.
3. Penonton bisa menyaksikan kembali bagaimana penggambaran bencana gunung Galunggung terjadi.

D. Tinjauan Karya

Naskah “*Mulang*” dalam proses pembuatannya memiliki beberapa tinjauan karya yang mempengaruhi baik dari segi cerita, penuturan, genre, tema, *setting* serta cara penulisan skenarionya. Beberapa karya yang dijadikan tinjauan di antaranya, program cerita televisi Lorong Waktu 2004, film *Journey To The Center of The Earth*, dan skenario film *The Hundred Year Winter* sebagai referensi penulisannya, dan drama *circle*.

Berikut adalah tinjauan karya “*Mulang*”:

1. Lorong Waktu 2004

Serial fiksi ilmiah “Lorong Waktu” bercerita tentang seorang ustaz menciptakan sebuah mesin lorong waktu yang bisa membuat benda dan manusia berpindah tempat ke masa depan, masa lalu, atau masa sekarang. Ustaz Addin adalah murid sekaligus anak angkat dari Haji Hasin, dan memiliki murid cilik bernama Jidan. Setelah menikah dengan Sabrina. Ustaz Addin terus mengembangkan proyek lorong waktunya untuk mengirim anggota kelompoknya menjelajah ke masa lalu, masa sekarang, dan masa depan. Meski demikian proyek tersebut masih dirahasiakan. Dalam perjalanan menembus lorong waktu itulah, Haji Husin dan Zidan serta beberapa murid lainnya menemui berbagai macam kejadian maupun tokoh-tokoh unik, secara tidak langsung memberikan pelajaran berharga dalam menghayati nilai-nilai kehidupan yang lebih baik. Mulai dari kisah pencurian kain kafan, doa pedagang kecil yang lebih mabrur daripada doa seorang imam masjid, pemuda jujur yang direpotkan oleh sebutir jeruk, Mpu Gandrung yang merupakan saudara jauh Mpu Gandring, dan masih banyak kisah

lainnya. Sementara itu, dua murid Haji Husain, Havid dan Jambrong pada perkembangan ceritanya jatuh cinta dengan gadis yang sama. Keseharian masjid diwarnai aneka muslihat untuk berkompetisi merebut cinta Adinda. Haji Husain mulai bosan menduda, hatinya mulai berbunga-bunga ketika seorang janda muda berkeluh kesah kepadanya meminta nasihat. Di bagian lain, Zidan tengah memasuki masa transisi dari anak-anak menjadi remaja, sikapnya mulai berubah. Zidan mulai mandiri dan cenderung pemberontak atas aturan yang selama ini ia turuti, tanpa terkecuali kepada ibunya, beruntung selalu ada orang ikhlas menjewernya setiap hari, yaitu Haji Husain.



Gambar 1.1 Poster Serial Lorong Waktu.

Sumber : http://portal-filsafat.sttpekanbaru.web.id/id1/2880-2765/Lorong-Waktu-6_81880_portal-filsafat-sttpekanbaru.html

Produksi : PT. Demi Gisela Citra Sinema
 Penulis Naskah : Wahyu HS
 Sutradara : Deddy Mizwar
 Durasi : 20 Menit (per-episode)

Tinjauan karya pertama adalah seri televisi Lorong Waktu yang disutradarai oleh Deddy Mizwar. Program cerita ini pertama kali tayang pada tahun 1999 pada bulan Ramadhan, dengan mengangkat genre fiksi ilmiah tentang perjalanan waktu. Program cerita Lorong waktu pertama kali tayang di stasiun televisi SCTV. Berkat kesuksesan seri ini, Lorong Waktu memiliki enam season yang

tayang setiap bulan Ramadhan, dan serial paling terakhir diproduksi pada tahun 2006, serta lorong waktu versi kartun animasi yang tayang pada tahun 2019.

Keunggulan dari seri lorong waktu ini, adalah dari media pemilihannya adalah televisi. Dimana Deddy Mizwar selaku sutradara berani membuat sebuah tayangan cerita untuk televisi dengan genre fiksi ilmiah, dan bisa berhasil sampai memiliki enam season. Serial ini juga memiliki cerita sederhana, yaitu mengangkat tentang masalah pada masyarakat dengan cara penyajian berbeda, dimana tidak banyak yang mengangkat sebuah genre fiksi ilmiah kedalam sebuah tayangan televisi dan bertahan lama. Cerita diambil dari permasalahan terjadi pada masyarakat, serta sebagian lagi diambil dari kisah-kisah wali dan Nabi. Pada saat teknologi belum berkembang seperti saat ini Lorong Waktu mampu menyajikan cerita yang mengajak penonton berpikir ke teknologi masa depan.

Kesamaan yang dimiliki adalah tentang perjalanan waktu, bertujuan untuk suatu perubahan lebih baik, sehingga cerita yang diangkat adalah tentang kegelisahan pada tokoh dalam cerita “Lorong Waktu”, para karakter tokoh menjalani perjalanan waktu untuk mengubah sebuah pandangan atau kejadian yang terjadi di masa sekarang, masa lalu, dan masa depan sehingga orang yang didatangi memiliki perubahan cara pandang atau menghindari dari kesalahan. Cerita yang diambil dalam serial “Lorong Waktu” mengambil cerita tentang permasalahan yang terjadi di masyarakat, begitu juga ”*Mulang*” mengembangkan cerita tentang sifat yang ada dalam karakter tokoh utama. Penyelesaian dilakukan dalam serial “Lorong Waktu” terjadi oleh lingkungannya atau orang di luar dirinya, begitu juga dengan skenario “*Mulang*” dimana penyelesaian yang dilakukan oleh karakter utama didorong oleh karakter tokoh lain dan lingkungannya. Bagian yang menjadi tinjauan karya pada cerita “*Mulang*” terletak pada perubahan karakter yang terjadi pada tokoh dalam cerita. Perubahan tersebut sama-sama berubah ke arah positif setelah melakukan perjalanan waktu.

Perbedaannya sendiri terdapat pada alur, pada program cerita “Lorong Waktu” alur yang digunakan berbeda setiap episodenya, bisa alur lurus, atau campuran, pada “*Mulang*” alur yang digunakan adalah alur lurus, cerita dituturkan secara berurutan dengan satu jalinan kejadian peristiwa, meskipun nantinya

terdapat *flashback*, namun secara keseluruhan alur yang digunakan adalah alur linier atau lurus, dimana setiap kejadian yang terjadi sepanjang cerita diceritakan berdasarkan urutan waktunya.

2. Film *Journey to the Center of the Earth* 2008

Film *Journey to the Center of the Earth* mengisahkan tentang Max Anderson hilang saat melakukan sebuah penelitian. Sepuluh tahun kemudian anak Max, Sean Anderson (Josh Hutcherson) mengunjungi saudara Max, Trevor Anderson (Brandon Fraser) yang merupakan seorang ahli vulkanologi. Sebuah catatan yang dibuat Max ditemukan dalam sebuah buku berjudul *Journey to The Center of The Earth*. Traver dan Sean memutuskan untuk melakukan investigasi ke Islandia, dengan maksud mencari ahli vulkanologi yang mempercayai teori dari apa yang ada dalam buku *Journey to The Center of The Earth*. Di Islandia, Sean dan Trevor tidak menemukan ahli Vulkanologi tersebut, melainkan mereka menemukan putrinya, Hanna. Menurut keterangan Hanna, ahli vulkanologi tersebut yang juga Ayahnya itu telah meninggal dalam sebuah perjalanan penelitian. Mereka menyadari bahwa kedua orang tersebut merupakan orang-orang yang percaya bahwa tulisan Jules Verne tentang dunia di perut bumi adalah sebuah kenyataan. Dengan bantuan Hanna mereka sepakat untuk mencari kebenaran dengan mendaki gunung vulkanik. Sepanjang perjalanan mereka dihadapkan oleh badai petir yang mengharuskan untuk berlindung di sebuah gua, sampai akhirnya pintu masuk gua hancur menutupi jalan keluar, dan terbukanya bekas tambang. Ketiganya mulai mengendarai kereta tambang tua, kereta mengarah ke gua lain, semakin dalam ke perut gua. Perjalanan mereka terhenti di perut gunung, pemandangannya seperti alam berbeda, tidak kalah indahnya, mereka menemukan banyak bukti bahwa sebagian orang pernah pergi ke sana sepuluh tahun silam. Mereka juga menemukan bahwa segala sesuatu yang ditulis dalam buku Verne adalah kenyataan. Dengan bantuan catatan yang dibuat Max sebelum meninggal, mereka akhirnya menemukan cara untuk meninggalkan perut gunung sebelum suhu naik menjadi 93 derajat. Mereka menemukan tekanan air

yang mulai memanaskan untuk bisa keluar. Pada akhirnya mereka bisa keluar dari celah-celah semburan ke udara dan mendarat di ladang anggur.



Gambar 1.2 Poster Film *Journey To The Center Of The Earth*

Sumber : <https://www.amazon.co.uk/Journey-Center-Earth-3D-DVD/dp/B001FB0W2O>

Produksi : Welden Media
 Penulis Naskah : Michael d. Wais, Mark Levin, Jennifer Flackett.
 Sutradara : Eric Brevig.

Film *Journey To The Center of The Earth* merupakan film adaptasi dari novel terkenal dengan judul sama, karangan Jules Verne. Novel tersebut kemudian diadaptasi ke dalam film pada tahun 2008. Kelebihan film ini, penonton dibuat percaya tentang segala kejadian yang ditulis dalam novel sama dengan kejadian yang tokoh-tokoh alami. Para tokoh menjelaskan segala penemuan mereka lihat dalam perjalanan dengan verbal dan dialog sehingga penonton bisa langsung paham apa yang tokoh sampaikan, visual, ditambah dialog yang diucapkan tokoh membuat latar cerita semakin kuat.

Kesamaannya terdapat pada penggunaan dialog yang digunakan untuk meyakinkan penonton tentang kejadian yang dialami dan oleh tokoh dalam cerita. Dialog sangat berperan penting terhadap sebab-akibat yang dilakukan oleh karakter dalam film *Journey to the Center of The Earth*. Sedangkan, perbedaannya terdapat pada aksi yang dilakukan tokoh-tokoh dalam cerita *Journey to The Center of The Earth* menghasilkan akibat atau dramatik

konflik, sedangkan dalam “*Mulang*” konflik muncul dari dalam diri karakter utama.

3. Skenario *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*

Film *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe* menceritakan masa perang dunia II dimana empat orang anak harus dievakuasi ke pinggiran kota. Selama persembunyiannya Lucy menemukan sebuah lemari baju yang membawanya ke dunia Narnia. Dunia Narnia dikutuk, sehingga mengalami musim dingin sepanjang tahun. Lucy bertemu Tumnus di dunia Narnia, Tumnus menceritakan bahwa ketika manusia masuk ke dunia Narnia mereka harus membawanya ke penyihir, namun Tumnus tidak bisa melakukannya dan menyuruh Lucy untuk kembali pulang. Setelah kembali Lucy menceritakan kejadian yang dialami olehnya kepada saudara-saudaranya, rasa penasaran membuatnya mengikuti ke dunia Narnia, di sana ia bertemu penyihir yang mengaku sebagai Ratu. Sang Penyihir menawarkan mereka menjadi Raja bila mereka membawa seluruh saudaranya ke Narnia. Lucy dan saudaranya terjebak selama bertahun-tahun di dunia Narnia yang terus menerus mengalami musim dingin sampai mereka menjadi remaja. Lima tahun kemudian mereka menemukan sebuah lampu mengarahkan mereka kembali ke lemari. Berkat cahaya lampu tersebut Lucy dan saudaranya bisa kembali ke dunia manusia dan kembali ke waktu awal pertama kali mereka masuk lemari. Lucy dan saudaranya pada awalnya sudah dewasa di dunia Narnia kembali menjadi anak-anak, selain itu pintu menuju dunia Narnia kembali tertutup, mereka tidak bisa lagi pergi ke Narnia.



Gambar 1.3 Poster Film *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*
 Sumber : <https://www.amazon.com/Chronicles-Narnia-Voyage-Treader-Single-Disc/dp/B004M1A21K>

Judul : *The Chronicles of Narnia*
 Tahun : 2005
 Sutradara : Andrew Adamson
 Penulis : Ann Peacock, Andrew Adamson, Christopher Markus, Stephen McFeely

The Chronicles of Narnia: the Lion, the Witch and the Wardrobe merupakan bagian dari film adaptasi dari novel seri karangan C.S. Lewis dengan judul sama. Mengambil genre fantasi film ini merupakan produksi dari sutradara Andrew Adamson pada tahun 2005.

Kesamaan diambil dari tinjauan karya naskah *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe* adalah format penulisan skenario, dan pada bagian akhir cerita pada film ini menggambarkan bagaimana waktu berjalan berbeda pada dunia yang berbeda, begitu juga dengan skenario “*Mulang*”. Waktu berjalan lebih lama di tahun 1982, dibandingkan dengan tahun 2082.

20 EXT. NARNIA, LANTERN WASTE - NIGHT 20

Lucy spins in a circle, palms held out to collect the falling snowflakes.

She looks behind her. The light from the Wardrobe Room still shows through the crack in the door.

Lucy peers into the forest. A LIGHT filters through the trees. She walks forward. The light gets brighter.

She steps into a clearing. And there stands...

A LAMP-POST.

Lucy stares up at the hissing flame.

Suddenly, FOOTSTEPS CRUNCH IN THE SNOW BEHIND HER. She spins around and peers into the forest. Nothing.

More footsteps. Lucy SCREAMS as she sees...

A FAUN (A MAN'S UPPER BODY WITH HORNS AND GOAT LEGS). A red scarf around his neck, he carries several parcels.

Startled, he drops his parcels.

Gambar 1.4 Potongan Scene 20 *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe* Bagian akhir pada naskah *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*, menunjukkan bagaimana Lucy dan saudara-saudaranya kembali ke dunia manusia, bagian ini menjadi tinjauan karya bahwa naskah “*Mulang*” juga memiliki penyelesaian akhir yang bahagia, karakter tokoh utama bisa kembali ke tahun 2082.

166 INT. WARDROBE ROOM - NIGHT 166

The Wardrobe stands silent against the wall.

Lucy bites her lip, and opens the door to find...COATS. She pushes them aside. Nothing but coats.

PROFESSOR KIRKE (O.S.)
I'm afraid you won't get back in that way.

Lucy spins. THE PROFESSOR sits quietly in his bathrobe and pajamas. He smiles sheepishly.

PROFESSOR KIRKE (cont'd)
I already tried.

LUCY
Will we ever go back?

PROFESSOR KIRKE
I guess you'll just have to keep your eyes open.

Lucy smiles back. Then she closes the Wardrobe and holds out her hand. He takes it. They pad softly back to bed.

Leaving the room dark and quiet. All is still. Then, with a creak, the Wardrobe door...opens.

And A SHAFT OF GOLDEN LIGHT spills into the room.

FADE OUT.

Gambar 1.5 Potongan Scene 166 *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*

Cara menulis skenario pada potongan *scene* 166 merupakan contoh bagaimana format penulisan skenario ”*Mulang*” ditulis. Perbedaan sendiri, dalam naskah *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe* menggunakan lemari sebagai media penghubung antara dunia manusia dengan dunia fantasi, sedangkan dalam ”*Mulang*” medianya adalah sebuah pohon, kapsul, dan bantuan keadaan alam.

4. *Circle* (2017)

Circle merupakan drama Korea Selatan yang berkisah tentang masa tahun 2017, dan masa depan di tahun 2037. Bercerita tentang invasi alien pada tahun 2017 dan Bumi berikutnya pada tahun 2037, manusia dipisahkan ke dalam ”Bumi Cerdas” di mana emosi orang dikendalikan, serta tidak ada kejahatan, atau penyakit. Serta bagian lain terdapat di ”Bumi Umum” di mana orang masih menderita wabah dan pelanggaran hukum yang merajalela.



Gambar 1.6 Poster Drama *Circle*.

Sumber : [http://asianwiki.com/Circle: Two Worlds Connected](http://asianwiki.com/Circle:_Two_Worlds_Connected)

Judul : *Circle : Two Worlds Connected*
 Tahun : 2017
 Sutradara : Min Jin-Ki
 Penulis : Kim Jin-hee, Yoo Hye-Mi, Ryoo Moon-Sang,
 Park Eun-Mi

Drama *Circle* merupakan sebuah program televisi yang tayang pada tahun 2017, di stasiun televisi tvN. Bercerita tentang alien yang mengambil alih Bumi pada tahun 2037, alien percaya bahwa emosi dari manusia harus dikontrol, jika tidak manusia tidak memiliki masa depan, sehingga alien memiliki hubungan yang rumit dengan manusia. Mereka memisahkan Bumi ke dalam dua golongan, Bumi Cerdas tempat kemajuan dari segala bidang terjadi, termasuk segala gerak gerik kehidupannya diatur oleh mesin, alien meyakini Bumi yang diciptakannya sangat aman dan bebas dari segala macam penyakit dan penjahat. Sedangkan Bumi yang lain merupakan Bumi Umum, yang jauh terbengkalai, kejahatan dan penyakit menghantui Bumi umum, sehingga banyak manusia ingin pindah ke Bumi Cerdas.

Tinjauan dari karya drama *circle* digunakan untuk meninjau penggambaran kota masa depan dan perkembangan teknologinya.



Gambar 1.7 Potongan Adegan Drama *Circle*
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=97Ny1plNpp0>