

JURNAL

**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

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

Eva Hanipah

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 babakanya 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

PENDAHULUAN

Program acara televisi dengan tema perjalanan waktu sangat jarang diangkat, “Lorong Waktu” menjadi program cerita terakhir yang berani untuk menceritakan tentang perjalanan waktu di dalam medium program televisi. Perjalanan waktu dekat hubungannya dengan genre fiksi ilmiah, yaitu sebuah genre yang mengangkat tentang kemajuan dibidang ilmu pengetahuan, perkembangan teknologi, kekuatan super, atau tentang kehidupan luar angkasa. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan maka berkembang pula cara hidup manusia, sehingga tidak menutup kemungkinan di masa depan perkembangan di segala bidang meningkat pula.

Skenario merupakan cerita melalui dialog dan deskripsi, yang disusun menggunakan struktur dramatik, selain itu kegunaan lain skenario adalah sebagai cetak biru dalam produksi. Sehingga struktur naskah menjadi sangat penting untuk menggambarkan penceritaan tentang apa yang ingin disampaikan. *Structure is the most important element in the screenplay. It is force that hold structure, you it is skeleton, the spine, the foundation. Without structure, you have no story, without story, you don't have screenplay.* (Field 1984: 17). Struktur penceritaan tiga babak merupakan struktur paling sering digunakan untuk menciptakan skenario, terutama untuk program cerita. Beberapa unsur digunakan untuk menciptakan dramatik cerita yaitu, konflik, ketegangan, rasa ingin tahu, dan kejutan. (Lutter 2004: 100). Dari berbagai macam konflik, pertentangan dengan konflik batin menjadi menarik untuk diangkat, karakter tokoh utama yang memiliki kepribadian introver bergelut dengan dirinya untuk bisa berada di antara hubungan dan kehidupan sosialnya.

Carl Jung dalam buku populernya berjudul *Psychological Type* menuliskan bahwa introver termasuk ke dalam “*central building block of personality*”, yang artinya kepribadian utama seseorang untuk membatasi dirinya. Seorang introver cenderung tidak tertarik ketika mendapat perhatian lebih atau ketenaran terhadap apa yang dikerjakannya. *introversion is a preference for environments that are not over stimulating. Shyness is inherently painful: introversion is not.* (Cain 2013, 22), tidak menutup kemungkinan ketika seorang telah memiliki sifat introver, bisa

juga memiliki sifat pemalu atau rendah diri terhadap orang lain. Tidak banyak yang mengetahui tentang sifat introver, terkadang seseorang merasa dirinya normal seperti yang lain, namun terdapat suatu titik merasa lelah ketika berada dalam suatu hubungan sosial. Berawal dari keinginan mengeksplor karakter introver, terbentuklah ide penciptaan mengangkat sifat ini ke dalam dimensi tokoh utama dalam cerita. Karya skenario bercerita tentang seorang anak perempuan bersifat introver mencoba untuk mengatasi kesulitannya untuk berbaur dengan lingkungan dan orang-orang yang baru ia kenal. Kepribadian introver jarang terangkat atau dibicarakan oleh orang-orang, karena dianggap sebagai hal biasa, namun jika kepribadian ini terus dipupuk dan dipendam maka, bisa saja seseorang yang awalnya hanya seorang introver bisa menjadi seorang anti sosial yang benar-benar mengasingkan diri dari hubungan sosial dengan masyarakat. Peran lingkungan dan orang sekitar lah akhirnya bisa menjadikan orang-orang introver untuk mengatasi masalah kepribadiannya.

OBJEK PENCIPTAAN

Introver sering disandingkan dengan *extrovert*, keduanya berada dalam pengertian bertolak belakang.

Introverts are drawn to the inner world of thought and feeling, extroverts to the external life of people and activities. Introvert focus on the meaning they make of the events swirling around them: extroverts plunge into the event themselves. Introverts recharge their batteries by being alone: extroverts need to recharge when they don't socialize enough. (Cain 2013, 21)

Menurut Susan Cain, seorang introver bisa saja memiliki kepribadian hangat, tertarik dengan orang lain, dan memiliki kekuatan dalam mengerjakan pekerjaannya. Introver dan anti sosial sangatlah berbeda, seorang dengan kepribadian introver masih bisa berubah dan menerima lingkungannya. Perbedaan lain dari introver dan anti sosial, jika introver menghindari kontak lingkungan yang dirasa tidak perlu, sedangkan anti sosial, benar-benar menghindari kontak, dan menarik diri dari kehidupan sosial. Selain itu, anti sosial termasuk ke dalam gejala gangguan mental.

Objek penciptaan lain yang diangkat dari naskah ini adalah adanya penggambaran dua tahun yang berbeda, yaitu tahun 2082 dan tahun 1982, kedua tahun tersebut diceritakan secara beriringan seakan terjadi dalam satu jalinan waktu. Tahun pertama diceritakan sebagai tahun 2082 di mana kemajuan dalam segala sektor terjadi. Perkembangan ilmu pengetahuan membuat gaya hidup di masa depan ikut berkembang, manusia dan robot nantinya bisa hidup berdampingan, bahkan robot dapat menggantikan tugas manusia. *Skidmore, Owing, Merrill* (SOM) menggambarkan bagaimana desain kota di masa depan, mengacu pada bagaimana keadaan di masa lalu dan kebutuhan di masa datang.



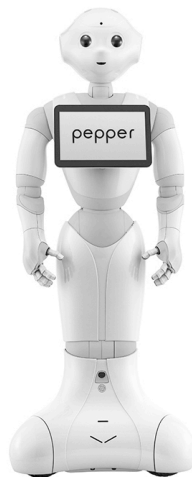
Gambar 1.1 Penggambaran Kota Masa Depan

Sumber : <https://www.nationalgeographic.com/magazine/2019/04/see-sustainable-future-city-designed-for-people-and-nature/>

Menurut desain SOM, bangunan lebih banyak menggabungkan unsur-unsur alam dan pembangunan ramah lingkungan. Pemukiman dibangun lebih efisien, mencakup teknologi yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya alam seperti air, tanah, dan udara.

Manusia dan teknologi tidak bisa dipisahkan, teknologi membantu mempermudah cara kerja manusia, dari hal tersebutlah mengapa manusia tidak bisa dipisahkan, dan membutuhkan teknologi. Walaupun, tidak dipungkiri bahwa dari dampak positifnya, teknologi juga memiliki dampak negatif. Kepala bidang AI di *Singularity University*, Neil Jacobstein berpendapat bahwa mesin dan manusia dapat bekerja secara harmonis dan berdampingan. Membuat mesin

secerdas manusia bukan tidak mungkin. Jacobstein memprediksi bahwa mesin kecerdasan buatan seperti itu akan menguasai dunia pada pertengahan tahun 2020. Itu berarti pekerjaan yang tadinya dikerjakan oleh manusia, nantinya dapat digantikan oleh robot. (Tjiandrawan 2015 : 5).



Gambar 1.2 Robot Papper.

Sumber : <https://www.softbankrobotics.com/emea/en/pepper>

Perkembangan ilmu pengetahuan yang terus maju dan berubah setiap saatnya, memungkinkan teknologi robot dan teknologi lainnya juga berkembang pesat untuk membantu mempermudah pekerjaan dan hidup manusia.

Objek penciptaan selanjutnya adalah penggunaan *setting* tahun 1982 di sebuah desa bernama Huma. Desa ini merupakan salah satu desa saat bencana gunung Galunggung meletus pada tahun 1982 terkubur oleh hujan abu vulkanik.



Gambar 1.3 Gunung Galunggung.

Sumber : <https://www.superadventure.co.id/news/19740/-4-destinasi-wisata-ciamik-di-area-gunung-galunggung-traveller-wajib-tahu/>

Erupsi terakhir gunung Galunggung terjadi pada tahun 1982, sehingga dipilihlah kejadian atau peristiwa tentang gunung Galunggung, yang digunakan sebagai tinjauan kejadian pada masa tersebut. Gunung Galunggung merupakan bagian dari busur Sunda membentang melalui Sumatra, Jawa, dan Bali, dan merupakan bagian dari lempengan Australia. Letusan ini berlangsung selama sembilan bulan dari tanggal 5 April 1982, dan berakhir pada 8 Januari 1983. Letusan berkepanjangan membuat Kota Tasikmalaya menjadi kota mati. Majalah tempo edisi 21 Agustus 1982 melaporkan, akibat letusan gunung Galunggung terus terjadi menyebabkan ribuan hektar lahan pertanian musnah, awan gelap, dan udara sesak. Tanda-tanda letusan pada bulan Juli itu terlihat saat salah satu mata air di sekitar Galunggung menjadi keruh dan berlumpur. Sementara pada bulan Oktober di tahun yang sama, letusan gunung Galunggung menghasilkan hujan pasir kemerahan, awan panas, lahar, dan abu halus. Adjat Sudrajat dalam “Prahara Gunung Galunggung” menyebut bahwa lembah sungai berhulu di kawah Galunggung hampir seluruhnya mengalami banjir lahar.

Logline dari skenario “*Mulang*” adalah tentang anak perempuan introver yang tinggal di tahun 2082, tidak sengaja melakukan perjalanan waktu ke tahun 1982, skenario ini menceritakan bagaimana pencarian jalan pulang karakter tokoh utama kembali ke tahun 2082. Program cerita “*Mulang*” berdurasi 48 menit dengan pembahasan sebagai berikut:

Konflik diangkat dalam penciptaan skenario “*Mulang*” merupakan konflik antara karakter tokoh utama dengan dirinya sendiri, hubungan dengan keluarga atau orang terdekatnya, serta konflik dirinya dengan kehidupan sosialnya. Konflik pertama dalam cerita “*Mulang*” adalah di mana Julia yang tidak memiliki teman dekat, berusaha membujuk Rizky yang merupakan temannya untuk bisa satu kelompok dengannya, namun Julia di tolak, hal ini membuat Julia kesal, namun ia tidak melampiaskan kekesalannya kepada siapa pun, ia hanya memendamnya sendiri, dan berusaha menghindari bertemu dengan Rizky. Hal ini diwujudkan pada *scene* 13, Julia membolos untuk menghindari bertemu dengan Rizky, ia bersembunyi di tempat yang jarang digunakan, Julia tidak mempunyai tempat pelarian lain selain rumahnya sendiri, untuk itu ia bersembunyi di rumahnya.

13 INT. LABORATORIUM 2082 - PAGI

JULIA menuruni tangga perlahan, ia terpukau dengan isi laboratorium. JULIA memandang sekeliling isi laboratorium, sebuah kapsul seukuran manusia berada di tengah ruangan laboratorium. Terdapat sebuah kapsul di tengah ruangan laboratorium, JULIA mendekat ke arah kapsul, ia tersandung kabel yang berada di lantai, lampu di ruangan mati total. JULIA tidak bisa melihat apa pun, ia berusaha perlahan meraba sambil terus berjalan, ia tersandung dan terjatuh di atas tempat tidur kapsul, cahaya terang keluar dari dalam kapsul, JULIA mendekat ke dalam kapsul secara perlahan, cahaya yang dikeluarkan semakin terang dan membuat mata JULIA menjadi sakit.

TIME CUT:

Konflik kedua, terjadi pada *scene* 14, pada *scene* ini Julia mendapatkan masalah berada di tempat yang sama sekali asing baginya. Julia ketakutan dan mulai merindukan sosok ibunya. Pada dialog *scene* ini menunjukkan bagaimana Julia merasa ketakutan dan kesepian.

14 EXT. HUTAN TERLARANG 1982 - SUBUH

Pandangan mata JULIA masih tertutup cahaya putih, JULIA berusaha mengusap matanya berkali-kali. Pandangan JULIA perlahan mulai pulih, ia melihat samar-samar rumput liar dan pohon. Setelah beberapa saat pandangan matanya mulai pulih. JULIA melihat barisan pohon ulin dan rumput liar sekelilingnya. Halimun menyelimuti seisi hutan, pohon ulin yang berjajar membuat hutan menjadi lebih gelap dan lembap, suara hewan hutan terdengar nyaring. JULIA

tidak berani beranjak dari tempatnya berdiri, ia melihat ke arah kakinya yang tidak beralas, ia menahan sakit karena menginjak rumput liar dan kerikil, JULIA terduduk di bawah pohon ulin sambil menyeka kakinya yang kotor oleh tanah merah, matanya berkaca-kaca, JULIA menutup kupingnya saat mendengar suara burung gagak. Badan JULIA menggigil kedinginan, jaket yang ia pakai ia tutup erat-erat. JULIA mengeluarkan foto ibunya dari dalam saku baju seragamnya, ia memandang foto dengan sesama, mata JULIA mulai berkaca-kaca, ia mendekap kedua kakinya dengan tangan kanannya, menutup wajahnya yang mulai menangis.

JULIA

(memandang foto)

Ibu, tidak bisa kah turun sebentar? Julia takut, bu!

Air mata JULIA menetes di pipinya. Matanya ia tutup rapat-rapat.

CUT TO:

Julia berusaha mengatasi ketakutannya dengan memberanikan diri untuk mencari bantuan agar ia bisa kembali ke tahun 2082. Sejauh apa pun berjalan Julia tidak bisa menemukan jalan untuk kembali ke tahun 2082. Di tengah pencariannya ia bertemu dengan Fitri, dengan mengesampingkan ketakutannya, dan dengan sikap Julia yang baik terhadapnya membuat Julia merasa nyaman dan aman berada di desa. Hal ini diwujudkan dengan *scene* 30 sampai *scene* 72.

Konflik terakhir yang dialami oleh Julia adalah, ketika bencana gunung Galunggung terjadi, ia dihadapkan ke dalam dua pilihan, ikut mengungsi atau pergi mencari jalan untuk pulang ke tahun 2082. Meski ia memiliki risiko besar karna harus berjalan menuju aliran lahar, namun Julia memilih untuk mencari

jalan, meski ia belum tahu bisa menemukannya dan kembali ke tahun 2082 atau tidak. *Scene* 68 menunjukkan bahwa Fitri dan yang lainnya berusaha menghentikan keinginan Julia karena itu sangat berbahaya. Namun, bagi Julia ini adalah kesempatan satu-satunya untuk mencoba menemukan jalan sebelum desa Huma benar-benar lenyap. Fitri tidak bisa mencegah Julia untuk pergi, ia merasa bahwa itu adalah satu-satunya kesempatan Julia untuk menemukan jalannya pulang.

72 INT. JALAN HUMA 1982 - SUBUH

JULIA buru-buru menghampiri FITRI sambil memegang tangan anak kecil.

JULIA

Ada yang harus aku lakukan, bisakah kamu membawa anak ini sama kamu, sampai ia ketemu Ibunya?

JULIA menyerahkan genggamannya tangan anak itu pada FITRI.

FITRI

Kamu sendiri mau ke mana?

JULIA

Ada yang harus aku pastikan, sebelum aku benar-benar menyesal.

FITRI

Tapi abu sudah semakin tebal, bahaya, kamu tidak akan bisa melihat jalan. sangat bahaya.

Anak kecil yang di pegang FITRI menangis semakin kencang. FITRI mencoba menenangkan anak kecil tersebut.

FITRI

Sabar ya, sebentar lagi kita ketemu Ibu.

FITRI kembali melarang JULIA untuk pergi.

FITRI

Lebih baik kamu pastikan setelah keadaan mulai membaik.

JULIA menggelengkan kepalanya, ia meminta obor yang dibawa oleh FITRI.

JULIA

Aku tidak tahu kapan kesempatan ini akan datang lagi.

Kalau aku tidak kembali untuk waktu yang lama, Ingatlah aku selalu berterima kasih sama kamu, Emak, dan Ujang, untuk semuanya!

Aku akan baik-baik saja pasti, kamu juga begitu.

JULIA kemudian berjalan kembali menuju arah desa Huma.

FITRI

(berteriak)

Yah! Jangan nekat! Gimana kalau lahar dari puncak turun.

JULIA tidak mendengar dan langsung pergi meninggalkan FITRI. Dalam sekejap JULIA menghilang dari pandangan FITRI, terhalang abu tebal.

CUT TO:

Konflik yang terjadi pada tokoh utama, menghasilkan perubahan karakter. Karakter utama cerita memiliki sifat *introvert* yang membuatnya memiliki kesulitan untuk berhubungan dan berada di lingkungan sosialnya. Kepribadian *introvert*nya ini tercipta bukan dari bawaan lahir karakter utama, namun dari keadaan lingkungan dan keadaan keluarga yang tidak memiliki komunikasi yang

baik. Ia dan ayahnya tidak memiliki kesempatan untuk saling bertukar pikiran karena ayahnya yang sibuk dan jarang di rumah. Sehingga kepribadian *introvert*nya berkembang. Kepribadian *introvert* merupakan kepribadian yang fokus kepada pikiran, perasaan dan *mood* yang berasal dari dalam dirinya sendiri atau internal. Menurut Susan Cain, *introvert* terlihat lebih senang menyendiri dibandingkan dengan kepribadian *extrovert* yang justru lebih senang mendapatkan energi dan semangat ketika melakukan interaksi sosial. Hal ini tergambar pada *scene* 3, ia menjadi sangat lelah ketika selesai melakukan banyak hal, ia lelah karena mendapat tugas dari gurunya, dan ia juga lelah setelah merajuk kepada Rizky namun tidak berhasil. Bagi Julia hal ini merupakan hal berat yang harus ia lakukan. Ia mendapatkan kembali semangatnya ketika sendirian.

3. INT. KAMAR JULIA 2082 - AFTERNOON

JULIA merebahkan badannya di kasur berwarna putihnya, matannya mengarah ke atas langit-langit kamar. Kamar JULIA berwarna putih dengan hanya ada lemari putih berpintu dua, dan sebuah meja belajar berwarna putih yang hanya ada sebuah lampu duduk berwarna putih dengan lampu berwarna kuning untuk menyinari meja. di samping tempat tidur terdapat meja kecil berwarna putih yang di atasnya terdapat sebuah lampu seperti telur berdiameter 25 cm.

JULIA bangkit dari tempat tidur, mematikan sakelar lampu utama kamarnya, ia menuju meja kecil di samping tempat tidurnya dan menyalakan lampu berbentuk telur tersebut. Cahaya biru keluar dari dalam lampu, cahayanya menyebar ke atas langit-langit membentuk rasi bintang. Suasana kamar JULIA menjadi lebih tenang, ia kembali ke tempat tidur, melihat langit-langit dari tempat tidurnya, wajah JULIA kosong memandang ke atas.

JULIA

(berbisik)

Ibu!

JULIA mengingat-ingat kejadian hari ini, sambil terus memandang ke atas langit-langit memandang cahaya dari dalam lampu.

FLASHBACK:

Kepribadian Julia yang merupakan seorang introver juga ditunjukkan dari dialog yang diucapkan oleh Rizky, untuk memperkuat penggambaran bahwa Julia memang memiliki kesulitan untuk bisa bergaul dengan orang lain semenjak dahulu.

7 INT. RUANG TENGAH APARTEMENT RIZKY 2082 - SORE

JULIA masuk ke rumah RIZKY, ia buru-buru duduk di sofa ruang tengahnya dengan wajah gembira, ia melepas jaket, dan tas yang dipakainya. RIZKY tidak mengeluh atau marah saat JULIA masuk tanpa seizinnya.

RIZKY melepas sepatunya, menyimpan di rak sepatu lalu menuju sofa panjang di ruang tengah, ia merebahkan badannya di sofa.

RIZKY

Belum tau, ada beberapa pilihan, mungkin nanti aku bakalan liat dulu tema mana yang pas, baru aku putuskan.

JULIA

(memelas)

Ga bisa apa kita sekelompok aja. Kamu bebas deh memilih tema. Nanti aku ngerjain apa aja yang kamu suruh mau ko?! RIZKY meluruskan tubuhnya yang sebelumnya rebahan, wajahnya menjadi serius

memandang JULIA. JULIA hanya tersenyum melihat reaksi RIZKY.

RIZKY

Kita udah kenal lama sejak belum sekolah dasar, kita satu sekolah bahkan satu kelas dari TK sampai sekarang udah SMA, kita tinggal di gedung yang sama, udah banyak banget waktu yang kita habiskan bersama. Bukannya sekarang saatnya kamu mencari teman baru, bergaul dengan mereka, pergi main dengan mereka?

JULIA

(murung)

Kamu udah ga mau temenan sama aku?

RIZKY

(berusaha tenang)

Bukan itu maksudnya. Aku ga mungkin sama kamu terus, banyak yang bisa kita lakuin sama temen-temen yang lain, apalagi masa-masa SMA ini banyak yang bilang masa yang paling baik buat kita kenal dengan banyak hal. Aku cuma mau kamu kenal sama hal lain tidak tergantung dengan aku terus.

JULIA merasa kesal dengan perkataan RIZKY, wajahnya menjadi marah dan tidak bersemangat.

Julia juga merasa tidak nyaman ketika berada di dalam pusat perhatian, oleh karena itu, Julia lebih sering memakai jaket hitam dengan penutup kepala yang selalu menutupi sebagian kepalanya, serta rambut yang tidak pernah ia ikat, untuk menutupi wajahnya. Selain itu, Julia lebih sering menggunakan *headset* supaya tidak melakukan kontak langsung dengan orang-orang dalam keramaian.

Penjelasan ini digambarkan pada *scene* 5, saat Julia menunggu Rizky pulang ke rumahnya. Julia menunggu Rizky di ujung koridor agar tidak terlihat oleh orang lain.

5. INT. KORIDOR APARTEMEN RIZKY 2082 - SORE

JULIA berdiri di ujung koridor dekat lift. Dengan jaket hitamnya ia menutupi kepalanya, JULIA mendengarkan musik dengan *headset* di kupingnya, volume musik ia naikkan dari telepon genggamnya sehingga ia tidak bisa mendengar apa pun selain suara musik. Ketika beberapa orang keluar dari lift JULIA menundukkan kepalanya, dan memalingkan wajahnya agar tidak bertatapan dengan orang lain. JULIA menunggu RIZKY untuk beberapa saat. Ia berdiri di koridor tanpa beranjak dari tempatnya. RIZKY keluar dari lift. Ia tidak melihat JULIA yang sedang berdiri di pojok koridor, RIZKY menuju rumahnya di apartemen nomor 252. JULIA menyadari RIZKY sudah pulang, raut wajahnya berubah menjadi senang, ia buru-buru mengikuti RIZKY dari belakang secara diam-diam.

Seorang introver juga biasanya lebih banyak menghabiskan waktu di dalam ruangan. Begitu juga Julia, ketika ia mengalami masalah dengan Rizky, ia mengurung diri di dalam ruangnya. Begitu juga saat membolos sekolah, Julia yang tidak memiliki tujuan lain selain bersembunyi di dalam rumahnya sendiri.

Penggambaran sikap ini terdapat pada *scene* 3, di mana Julia merasa lebih tenang ketika berada di tempat yang menurutnya aman, dan tempat itu adalah kamar tidurnya.

Karakter Julia berubah ketika ia mulai terbiasa dengan lingkungan barunya di desa Huma. Ia tidak lagi malu untuk berbaur. Julia, juga mulai menyadari

bahwa selama ini yang menarik diri dari lingkungannya adalah dirinya, bukan teman-temannya yang membuatnya menyendiri. Sehingga, setelah ia kembali ke tahun 2082, Julia mulai memberanikan diri untuk memulai mendekati teman sekelasnya selain Rizky. Julia juga mulai memperbaiki hubungan dengan ayahnya yang tidak pernah ia ajak berkomunikasi, untuk pertama kalinya Julia mengajak ayahnya mengobrol.

78 INT. RUANG KELAS X-IA - PAGI

OVER SHOULDER SHOT.

JULIA tiba di depan pintu ruang kelas, langkahnya terhenti, ia mengambil telepon genggam di dalam tasnya. Nama RIZKY tertulis di layar telepon genggamnya, ia tidak mengangkatnya dan langsung masuk ke dalam kelas. JULIA ragu-ragu, ia menundukkan kepalanya, teman-teman sekelasnya memandang JULIA.

JULIA memberanikan diri untuk mengangkat kepalanya. RIZKY menghampiri JULIA yang masih mematung di depan pintu masuk. JULIA tersenyum kepada RIZKY. JULIA menggerai rambutnya, ia tidak menggunakan jaket hitam kesayangannya.

RIZKY

(membentak)

Yah! Dari mana aja sih, tiga hari ga masuk, di rumah juga gak ada?

JULIA

(berbisik)

Panjang ceritanya, kamu gak bakalan percaya kalau aku kasih tau.

RIZKY

Kamu bukannya mau menghindar dari aku kan?

JULIA

Tadinya. Sekarang udah enggak lagi. Aku tidak punya cukup waktu untuk mengobrol, aku harus mencari kelompok untuk tugas akhir semester sebelum nanti siang di kumpul.

RIZKY

(kaget)

Kamu ga minta aku satu kelompok lagi denganmu?

JULIA menggeleng dan meninggalkan RIZKY yang kebingungan. JULIA menghampiri kursi LILIANA yang sedang menulis nama kelompoknya.

JULIA

(pelan)

Permisi. Apa kamu sudah punya cukup anggota kelompok?

LILIANA kaget JULIA menyapanya. Ia berhenti menulis, dan melihat raut wajah kedua anggota kelompok yang juga kaget.

LILIAN

Kami baru bertiga sih sebenarnya.

JULIA meminta untuk bisa masuk kelompok LILIANA.

JULIA

Boleh aku ikut kelompok kalian?

LILIANA melihat ke arah dua orang anggota kelompoknya, ia melihat kedua orang anggotanya menganggukkan kepala yang menandai mereka setuju untuk memasukkan JULIA ke dalam kelompok mereka.

LILIAN

Kalau-kalau kamu ga tau, ini Brian, dan

ini....

JULIA

Cindy.

LILIAN

Kamu tau nama kita?

JULIA

Tentu, kitakan sudah sekelas hampir setahun. Masa aku ga tau.

LILIAN

Aku kira kamu tidak tahu kita, soalnya aku jarang lihat kamu berteman sama siapa-siapa kecuali RIZKY.

JULIA tersenyum mendengar perkataan mereka. JULIA dan kelompoknya mengobrol dengan hangat.

RIZKY yang melihat JULIA bisa memiliki teman lain selainnya merasa lega, ia kembali duduk di tempat duduknya sambil tersenyum.

KESIMPULAN

Konflik batin antara tokoh utama dengan dirinya, lingkungan, dan orang lain dipilih menjadi gagasan utama dalam skenario “*Mulang*”. Di mana sifat introver yang tanpa kita sadari ada di sekeliling kita, bisa menjadi suatu pengingat bahwa, seorang introver harus didukung supaya bisa lebih nyaman berada di lingkungannya. Tema besar yang ditawarkan tentang hubungan keluarga dan pertemanan. Semua orang memiliki masalah, namun setiap orang memiliki cara yang berbeda untuk menyelesaikannya, begitu juga tokoh Julia yang berhasil menyelesaikan masalahnya dengan bantuan lingkungannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Field, Syd. 2005. *Screenplay The Foundation of Screenwriting*. New York: A Delta Book.
- Lutter, Elizabeth. 2004. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo

Cain, Susan. 2012. *Quite: The Power of Introvert in world That can't Stop Talking*. New York: Crown Publishers.

See Sustainable Future City Designed For People and Nature, April 2019.

<https://www.nationalgeographic.com/magazine/2019/04/see-sustainable-future-city-designed-for-people-and-nature/>

Pepper, Juni 2014. <https://www.softbankrobotics.com/emea/en/pepper>