

**ALIH WAHANA NOVEL
“HARIMAU! HARIMAU!”
KARYA MOCHTAR LUBIS KE
DALAM SKENARIO “TUJUH
PENDAMAR’ DENGAN
MENGUNAKAN *FLASHBACK*
SEBAGAI PENGUAT UNSUR
DRAMATIK**

Kristian Surya Pramana

ABSTRAK

Dalam membuat sebuah karya seni, tidak jarang proses pembuatannya merupakan alih wahana dari karya seni lain, misalnya novel dialihwahanakan menjadi skenario. Skenario ‘Tujuh Pendamar’ sendiri diadaptasi dari novel berjudul “Harimau! Harimau!” karya Mochtar Lubis. Mochtar Lubis sendiri merupakan jurnalis dan sastrawan yang terkenal sering mengkritik rezim Orde Lama dan Orde Baru.

Melalui novelnya yang berjudul “Harimau! Harimau!” beliau menyampaikan kritik terhadap situasi sosiopolitik saat itu, yakni masyarakat yang terlalu percaya dengan takhayul sehingga tertipu oleh pemimpin yang hanya bermodal kharisma tetapi sebetulnya tidak cakap.

Unsur dramatik adalah unsur-unsur untuk melahirkan gerak dramatik pada cerita maupun pada pikiran penontonnya. Ada beberapa jenis unsur dramatik, yaitu konflik, *surprise*, *suspense*, dan *curiosity*.

Konflik adalah sebuah pertentangan dalam sebuah keadaan, biasanya karena tokoh tidak berhasil mendapatkan keinginannya. *Surprise* artinya kejutan, muncul ketika jawaban yang muncul dalam film tidak di luar dugaan penonton. *Suspense* atau ketegangan muncul ketika penonton menanti sesuatu yang akan terjadi, berdebar-debar akan resiko yang hendak menimpa tokoh dalam menghadapi permasalahannya. Unsur-unsur tersebut dapat dicapai salah satunya dengan menciptakan *flashback*. *Flashback* dapat digunakan sebagai alat naratif untuk menunjukkan kejadian-kejadian yang lebih awal di dalam film, dan bersifat subyektif karena berasal dari memori seorang karakter. Subyektifitas dari *flashback* ini dapat menjadi potensi untuk memunculkan unsur-unsur dramatik tersebut di atas.

Kata kunci: Skenario, *Flashback*, alih wahana

Dalam membuat sebuah karya seni, tidak jarang proses pembuatannya merupakan alih wahana dari karya seni lain. Sebagai seorang pencipta karya seni, tidak jarang seorang penulis skenario mengalihwahanakan ceritanya dari media lain, misalnya novel. Skenario ‘Tujuh Pendamar’ sendiri diadaptasi dari novel berjudul “Harimau!

Harimau!” karya Mochtar Lubis. Mochtar Lubis sendiri merupakan jurnalis dan sastrawan yang terkenal sering mengkritik rezim Orde Lama dan Orde Baru. Sebagai sastrawan ia beberapa kali mendapatkan penghargaan di antaranya Hadiah Sastra Nasional (1955-1956), penghargaan Buku Terbaik dari Departemen P&K (1975) lewat novelnya yaitu “Harimau! Harimau!”, dan juga Anugerah Sastra Chairil Anwar pada tahun 1992. Sebagai jurnalis ia ikut mendirikan Kantor Berita ANTARA dan mendirikan harian “Indonesia Raya” yang sekarang dilarang terbit. Pada masa Orde Lama ia dipenjara hampir sembilan tahun lamanya. Novel “Harimau! Harimau!” ia tulis ketika berada di dalam penjara.

Novel “Harimau! Harimau!” dibuat sebagai kritik terhadap rezim Orde Lama, di mana saat itu Presiden pertama Indonesia dinilai malah membawa Indonesia kepada krisis ekonomi di dekade 1960an. Menurut *economy.okezone.com* sistem pemerintahan pada masa itu adalah demokrasi terpimpin, di mana segala

kebijakan ditentukan secara mutlak oleh Presiden Soekarno. Kebijakan Presiden pertama waktu itu diprioritaskan pada dua hal, yakni konfrontasi dengan Malaysia dan konfrontasi dengan Belanda soal Papua Barat. Hal ini membutuhkan biaya besar sehingga ekonomi melemah. Setelah dua hal tersebut berlalu, Presiden malah membangun berbagai monumen di ibukota yang memakan biaya besar. Hal ini tentu semakin memperburuk kondisi ekonomi. APBN mengalami defisit dan inflasi mencapai 630%. Kondisi ekonomi mulai membaik ketika Soekarno lengser dan digantikan oleh Soeharto.

Di novel “Harimau! Harimau!”, tokoh antagonis Wak Katok dianggap sebagai penggambaran dari Soekarno. Wak Katok merupakan pemimpin dari para pendamar yang memimpin secara mutlak. Ia dianggap sebagai sosok berwibawa dan karismatik, dihormati karena dahulu pernah ikut berjuang melawan Belanda kala pemberontakan PKI tahun 1926, serta merupakan seorang dukun yang terkenal sakti. Ia juga adalah satu-satunya murid Wak Hitam, seorang dukun legendaris yang terkenal. Hal ini membuatnya makin disegani. Tetapi, ketika kelompok tujuh pendamar itu diserang harimau, Wak Katok gagal menyelamatkan para pendamar, terbukti tidak jago menembak, dan jimat buatannya terbukti tidak mempan melawan harimau. Bahkan ternyata dia tidak hafal jalan pulang, sehingga di bawah kepemimpinannya para pendamar tersesat. Buyung, tokoh utama, bersama Sanip temannya berhasil mengambil alih senapan Wak Katok, sekaligus kepemimpinan kelompok

itu. Buyung pun berhasil membunuh harimau menggunakan senapan tersebut. Secara tidak langsung, Buyung adalah penggambaran Soeharto di novel ini.

Meskipun ditunjukan sebagai novel kritik, pembaca novel “Harimau! Harimau!” tidak perlu melulu melihat Wak Katok yang jahat sebagai “Presiden Soekarno.” Di dalam kehidupan bermasyarakat tentu tidak jarang ditemui orang yang mengaku memiliki kekuatan gaib, kemudian menggunakan pengakuan tersebut untuk meningkatkan wibawa sehingga meraih simpati dari orang-orang di sekitarnya. Tidak jarang orang tersebut menggunakannya untuk memperkaya diri sendiri, misalnya mengaku mampu menggandakan uang kemudian ketika diberi uang untuk digandakan, uang itu malah dibawa kabur. Wak Katok dalam novel “Harimau! Harimau!” diceritakan menipu para pendamar dengan klaim palsu bahwa dia merupakan sosok sakti, semata-mata supaya dia dihormati. Satu demi satu para pendamar mati diterkam

harimau, padahal mereka mengikuti nasihat wak Katok untuk selalu memakai jimat. Malah akhirnya, Buyung-lah yang mampu membunuh harimau menggunakan senapan. Novel ini menunjukkan kepada pembacanya bahwa percaya pada kemampuan diri sendiri lebih baik daripada percaya pada orang yang mengaku punya kekuatan gaib.

Novel ini bercerita tentang tujuh pendamar yang pulang ke kampung mereka se usai memanen damar, tetapi di tengah perjalanan mereka diserang harimau, sehingga harus berusaha menyelamatkan diri supaya mereka dapat sampai ke kampung mereka. Berlatar cerita di hutan di pedalaman Sumatera, novel ini menceritakan konflik antara manusia dengan hewan, dalam hal ini pendamar dan harimau Sumatera yang populasinya langka. Di satu sisi, pendamar tersebut harus pergi ke hutan dan memanen damar untuk memenuhi kebutuhan hidup, tetapi dengan begitu mereka beresiko berhadapan dengan harimau yang merupakan binatang buas yang mampu mengancam hidup mereka.

Menurut *mongabay.com* para pendamar tersebut mau tidak mau harus melanjutkan tradisi untuk membudidayakan pohon-pohon damar peninggalan leluhur, karena mereka takut kualat jika tanaman tersebut ditebang. Di sisi lain, harimau merupakan hewan yang populasinya sangat sedikit dan termasuk hewan yang dilindungi. Maka konflik antara manusia dan harimau pun tidak terelakkan.

Skenario adalah deskripsi tertulis mengenai adegan dan dialog dalam sebuah film, terkadang termasuk juga arahan kamera (Gianetti 2001, 540). Dalam membuat sebuah skenario, ide cerita dapat berasal dari cerita asli dari penulis skenario, atau adaptasi dari cerita lain, salah satunya mengadaptasi cerita dari novel. Di sinilah terjadi sebuah proses alih wahana dari suatu cerita, yakni dari novel menjadi film. Cerita film tentu tidak bisa sama persis dengan cerita yang ada di novel, karena film terbatas dengan durasi, sedangkan novel tidak. Film yang terlalu lama akan membuat penonton lelah. Maka

dalam mengadaptasi cerita ke dalam film, elemen-elemen cerita dari novel ada yang diubah, dihilangkan, atau dikurangi, agar dapat menjadi film dengan durasi yang tidak terlalu panjang.

Skenario “tujuh Pendamar” merupakan alih wahana dari novel “Harimau! Harimau!” karya Mochtar Lubis. Melalui proses alih wahana, diyakini akan mampu menyajikan alternatif cara bertutur dari novel “Harimau! Harimau!”, yakni dalam bentuk skenario berjudul “Tujuh Pendamar”. Skenario ini akan menjadi pengalaman baru dan berbeda bagi pembaca novel “Harimau! harimau!” serta menarik pembaca atau audiens baru. Dibandingkan dengan novel yang disampaikan secara linguistik, skenario disampaikan dengan deskripsi-deskripsi visual, mengandung deskripsi adegan dan dialog yang sesuai dengan tuntutan film (Sumarno 1996 : 44). Tuntutan dalam sebuah film antara lain durasi dan unsur dramatik. Film juga harus memenuhi unsur dramatik, antara lain konflik, *surprise*, *suspense*, dan

curiosity. Dalam penulisan skenario “Tujuh Pendamar”, unsur dramatik tersebut diperkuat dengan adanya *flashback*. *Flashback* merupakan sebuah teknik menginterupsi masa kini dengan *shot* atau rangkaian *shot* yang menggambarkan masa lalu (Gianetti 2001, 535).

Dengan menggunakan *flashback*, unsur-unsur dramatik tersebut di atas akan dapat diperkuat, sehingga dengan demikian pesan-pesan di dalam skenario akan dapat disampaikan dengan lebih kuat dan emosional, dibandingkan dengan jika hanya disampaikan langsung melalui dialog dari para karakter. Karena cerita dari skenario “Tujuh Pendamar” berasal dari novel “Harimau! Harimau!”, skenario tersebut akan mampu menyampaikan isu-isu yang diangkat novel “harimau! Harimau!” yang sudah disebutkan di atas, dengan ciri khas dari sebuah skenario yang tidak dapat ditemukan dalam sebuah novel.

LANDASAN TEORI

A. Skenario

Sebuah produksi film dimulai dengan menulis skenario (Long dan Schenk 2000, 14). Sebuah skenario bagi tim produksi layaknya sebuah cetak biru (*blue print*) bagi insinyur sebuah proyek pembangunan (Sumarno 1996, 44). Kemegahan suatu bangunan tidak akan bisa tercipta tanpa rencana yang tercetak dalam *blueprint* tersebut yang memandu sang insinyur dan timnya dalam membangun tersebut. Skenario menjadi semacam *guide* bagi tim produksi untuk melaksanakan sebuah proses produksi. Skenario menjadi petunjuk bagi masing-masing anggota tim produksi bagaimana mereka melakukan pekerjaan mereka dalam produksi film tersebut.

Film menggunakan bahasa visual. Dalam film, kita melihat jarum jam bergerak setiap detik, orang berjalan, kendaraan berlalu-lalang, jendela terbuka, dan imaji-imaji visual lainnya (Field 2005, 19). Ketika menciptakan cerita yang dituangkan dalam sebuah skenario, seorang penulis skenario tentu juga memiliki bayangan—bayangan visual mengenai cerita film yang akan dibuat. Skenario menjembatani

antara gagasan visual yang ada dalam kepala penulis skenario dengan para kru produksi yang akan memvisualkan film tersebut, maka harus disampaikan dalam deskripsi-deskripsi visual sehingga menjadi efektif. Sebuah skenario yang baik bukan yang enak dibaca, tetapi yang mampu dengan efektif menyampaikan gagasan visual tersebut (Sumarno 1996, 44). Jika hendak didefinisikan, sebuah skenario adalah cerita yang dituturkan lewat gambar, dalam dialog dan deskripsi, dan berada dalam konteks struktur dramatik (Field 2005, 20). Di dalam sebuah skenario, terdapat dialog yang ditulis sedemikian rupa, serta deskripsi adegan dan *setting*,

Secara struktur, film dapat dibagi menjadi tiga bagian: pengenalan, konflik, dan resolusi. Di bagian pengenalan, karakter utama dan premis film diperkenalkan. Dalam bagian konflik, karakter utama mengalami hambatan demi hambatan yang menghalanginya meraih tujuan. Di bagian resolusi disajikan solusi atas permasalahan yang ada dalam film, apakah sang karakter tersebut berhasil

mencapai tujuannya atau tidak. Dalam sebuah film berdurasi 120 menit, bagian pengenalan berada pada 30 menit pertama, konflik di menit ke 30 sampai 90, kemudian resolusi berada di menit 90 sampai 120 (Field 2005, 21-23).

Dalam menulis sebuah skenario, seorang penulis skenario harus terbuka pada kemungkinan-kemungkinan yang bisa membuat naskahnya lebih menarik. Godard, seperti dikutip Field (2005, 20) mengatakan bahwa sebuah film memiliki awal, tengah, dan akhir, namun tidak harus dalam urutan seperti itu. Film bisa saja diceritakan secara linier ataupun non-linier. Ketika menulis skenario non-linier, seorang penulis dapat mengungkap sifat asli seorang karakter dengan mengungkap kejadian di masa lalu dari karakter tersebut (*character revelation*), hal ini akan menarik karena menurut McKee (1999, 107) pengungkapan sifat asli yang berbeda dengan kesan pertama karakter tersebut, akan membuat karakter tersebut menjadi lebih dimensional dan cerita film secara keseluruhan menjadi lebih tidak membosankan.

Dalam sebuah film, ada kalanya terdapat informasi yang penonton tidak tahu, tetapi karakter tahu. Hal ini memungkinkan adanya pengungkapan informasi tersebut, bisa melalui dialog ataupun *flashback*. Pengungkapan harus dengan wajar dan dalam adegan yang menarik (Biran 2006, 175).

B. Alih Wahana

Wahana artinya “kendaraan”, atau medium, yang digunakan untuk menyampaikan pesan, perasaan, atau gagasan dalam suatu karya seni. Maka, alih wahana berarti pemindahan seni dari satu “kendaraan” ke “kendaraan” lain (Damono 2009, 9). Alih wahana dari satu bentuk seni ke bentuk lain sudah sangat lazim di masa kini. Alih wahana dilakukan seniman dari bidang seni tertentu sebagai acuan ide dari wahana kesenian lain. Alih wahana ada berbagai macam bentuknya, antara lain ekranisasi, musikalisasi, dramatisasi, dan novelisasi. Ekranisasi adalah proses pengalihan dari suatu kesenian ke film (Damono 2009, 12).

Ekranisasi paling lazim adalah dari novel ke film. Film hasil ekranisasi dari novel, lazim juga disebut film adaptasi (Field 2005, 258). Antara novel dengan film tentu terdapat perbedaan pengalaman menikmatinya. Film adalah medium yang dinikmati khalayak secara audio-visual (Burstlyn, et al. 2001, 4), sedangkan novel adalah medium linguistik, maka penulisannya menjadi lebih ekspresif. Sedangkan, sebuah skenario harus dikomunikasikan secara efektif, karena menjadi acuan tim produksi dalam memproduksi film (Sumarno 2005, 44).

Bagi sebagian orang, kesetiaan atau kemiripan cerita film terhadap novel dalam proses alihwahan novel ke film menjadi norma yang sangat penting dan pantang dilanggar (Leich 2007, 127). Francis Ford Copolla, seperti dikutip Field (2005), mengalihwahanakan novel berjudul *The Great Gatsby* dengan mengikuti norma tersebut secara ketat, tetapi filmnya justru dianggap sebagai kegagalan. Dalam membuat skenario, supaya skenario menjadi menarik terdapat beberapa unsur dramatik yang harus dipenuhi menurut

Elisabeth Lutters (2004), di antaranya *curiosity* (rasa penasaran), dan *surprise* (kejutan). Selain itu Field (2005) juga menyebutkan bahwa secara struktur, sebuah film berdurasi 120 menit memiliki 30 menit alokasi untuk pengenalan, 60 menit untuk konflik, dan 30 menit untuk resolusi. Unsur-unsur dramatik tersebut harus dipenuhi oleh sebuah skenario agar menjadi menarik. Seorang penulis skenario harus menganggap bahwa skenario alih wahananya adalah skenario orisinal meskipun ceritanya mengacu pada sebuah novel, karenanya seorang penulis skenario harus mengutamakan unsur dramatik ketimbang kesetiaan kepada cerita asli dari novel (Field 2005, 258).

Menurut Eneste (1991, 21-26) pemindahan media dari novel ke film atau disebut juga dengan ekranisasi melewati beberapa proses, yaitu penambahan, pengurangan dan perubahan variasi. Penjelasan mengenai ketiga proses tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Penambahan

Ketika menciptakan sebuah skenario hasil adaptasi novel, seorang penulis skenario tentunya sudah menafsirkan terlebih dahulu novel yang hendak difilmkan, sehingga ada kemungkinan terjadi penambahan dalam berbagai aspek. Misalnya, penambahan pada alur, cerita, penokohan, dan lain-lain. Penambahan tersebut tentu memiliki alasan tertentu, misalnya jika diamati dari sudut pandang filmis penambahan tersebut penting untuk dilakukan, dan masih dianggap relevan

b. Penciutan

Alih wahana dari novel ke skenario artinya novel yang dibaca berjam-jam atau sehari-hari harus dibuat menjadi skenario yang hanya berdurasi sekitar 120 menit, sehingga ada bagian dari novel yang mengalami penghilangan atau pengurangan di dalam skenario. Yang ada di skenario adalah bagian-

bagian novel yang dianggap perlu atau penting saja yang memiliki pengaruh dalam cerita

c. Perubahan variasi

Perubahan media dari novel ke film artinya ada perbedaan alat-alat yang dipakai dalam menyampaikan cerita, hal tersebut memungkinkan adanya perubahan variasi dalam berbagai aspek dari cerita novel yang diadaptasi ke dalam skenario.

C. *Flashback*

Flashback merupakan sebuah teknik menginterupsi masa kini dengan *shot* atau rangkaian *shot* yang menggambarkan masa lalu (Gianetti 2001, 535). Sementara Hayward mendeskripsikan *flashback* sebagai berikut:

A narrative device used in film (as in literature) to go back in time to an earlier moment in a character's life and/or history, and to narrate that moment. Flashbacks, then, are most clearly marked as subjective within that narrative. Flashback are

cinematic representation of memory, and of history, and, ultimately, of subjective truth. (Hayward 2000, 133)

Flashback dapat digunakan sebagai alat naratif untuk menunjukkan kejadian-kejadian yang lebih awal di dalam film, dan bersifat subyektif karena berasal dari memori seorang karakter. Sehingga, *flashback* yang ditampilkan belum tentu seratus persen sesuai dengan apa yang sebenarnya terjadi, karena berasal dari pemikiran subyektif seseorang. Seperti di film *Rashomon* misalnya, satu kejadian yang sama diceritakan oleh orang-orang yang berbeda, hasilnya terdapat banyak versi atas kejadian tersebut. Jika di skenario “Tujuh Pendamar”, subyektifitas ditunjukkan ketika Pak Balam berbohong soal Wak Katok di awal film, untuk menaikkan derajat diri Wak Katok dan dirinya sendiri.

Flashback dapat digunakan juga sebagai alat untuk memperjelas kejadian yang sedang berlangsung dalam sebuah adegan (Biran 2006, 225). Misalnya di skenario “Tujuh Pendamar”, Sutan tiba-tiba marah-

marah mendengar igauan Pak Balam, rupanya ketika ditampilkan dalam *flashback* ia memendam rasa bersalah yang besar dari perbuatannya di masa lalu.

D. Unsur dramatik

Unsur dramatik adalah unsur-unsur untuk melahirkan gerak dramatik pada cerita maupun pada pikiran penontonnya (Lutters 2010, 100). Ada beberapa jenis unsur dramatik, yaitu konflik, *surprise*, *suspense*, dan *curiosity*.

a. *Curiosity*

Curiosity adalah rasa ingin tahu penonton terhadap sebuah adegan yang diciptakan penulis skenario. Hal ini dapat ditimbulkan dengan menunjukkan sesuatu yang aneh, atau mengulur informasi akan suatu masalah sehingga membuat penonton penasaran (Lutters 2010, 102).

b. *Suspense*

Suspense artinya ketegangan. Penonton digiring agar merasa berdebar-debar menanti resiko yang akan menimpa tokoh. Ketegangan penonton akan makin terasa apabila hambatannya makin besar dan tingkat keberhasilan makin kecil.

c. *Surprise*

Surprise adalah kejutan. Kejutan tercipta apabila jawaban yang diperoleh penonton tidak sesuai harapan. Ketika *curiosity* dibangun dan kemudian diberikan jawaban, hal tersebut dapat pula menjadi sesuatu yang mengejutkan penonton.

d. Konflik

Konflik adalah permasalahan yang diciptakan untuk menimbulkan pertentangan dari sebuah keadaan. Konflik biasanya tercipta jika tokoh tidak mendapatkan apa yang diinginkan.

E. Format Skenario

1. Judul Scene

Berisi nomor scene, keterangan di luar atau di dalam (INT/EXT), tempat kejadian dan ruangnya, dan waktu kejadian siang atau malam.

2. Deskripsi Visual

Berisi keterangan suasana, tempat kejadian, dan peristiwa yang terkandung

3. Tokoh Dialog

Bagian ini hanya menerangkan nama dari tokoh yang sedang berdialog, agar pembaca tahu siapa berdialog dengan siapa

4. Dialog

Di bagian ini dituliskan kalimat dialog yang diucapkan pemain. Dialog dibutuhkan untuk menyampaikan hal-hal yang tidak bisa disampaikan hanya dengan gerak atau adegan. (Lutters 2010, 92-94)

F. Struktur Tiga Babak

Cerita terdiri dari elemen-elemen seperti adegan dan dialog. Menurut Field (2005, 21) struktur dramatik adalah seperti gravitasi atau lem yang menahan elemen-elemen cerita pada bentuknya. Struktur dramatik merangkai elemen-elemen tersebut, mengikatnya berdasarkan kesamaan fungsi, dan mengurutkan berdasarkan fungsi dan konteksnya yakni Pengenalan, Penggawatan, dan Resolusi. Artinya, cerita tidak harus diurutkan berdasarkan urutan kronologis, tetapi harus diurutkan berdasarkan konteksnya apakah sebagai pengenalan, penggawatan, atau resolusi, karena konteks tersebut ada tiga maka Struktur Dramatik disebut juga dengan struktur tiga babak

Bagian Pengenalan merupakan bagian paling awal. Pada bagian ini, penulis naskah mengenalkan siapa karakternya, cerita ini tentang apa, mengenalkan latar tempat dan waktu, dan menciptakan relasi antara karakter utama dengan karakter lainnya. Untuk naskah 120 menit, bagian pengenalan panjangnya sekitar 30 halaman atau berdurasi 30 menit. Bagian pengawatan atau konfrontasi merupakan bagian di mana pemeran utama semakin banyak menghadapi hambatan yang menghalanginya mencapai tujuannya. Pada bagian konfrontasi durasinya sekitar 90 menit untuk naskah 120 menit. Bagian ketiga adalah resolusi, memuat bagaimana karakter utama menyelesaikan masalahnya demi mencapai apa yang diinginkan, apakah berhasil atau tidak, jika berhasil bagaimana caranya, jika gagal mengapa, dan seterusnya. Bagian ini merupakan 30 menit terakhir dalam sebuah skenario 120 menit. Masing-masing dari ketiga bagian itu dibatasi oleh *Plot Point*. (Field 2005, 23).

G. Tiga Dimensi Tokoh

Waluyo (2002, 17-19) seperti dikutip Wicaksono (2017, 208) mengatakan bahwa watak tokoh dalam sebuah cerita fiksi dapat digambarkan menjadi tiga dimensi, yaitu dimensi psikologis, dimensi fisiologis, dan dimensi sosiologis

1. Dimensi psikologis

Dimensi psikologis mencakup watak, kegemaran, mentalitas, standar moral, temperamen, ambisi, keadaan emosinya, dan sebagainya

2. Dimensi Fisiologis

Dimensi fisiologis mencakup informasi mengenai keadaan fisik tokoh, misalnya umur, jenis kelamin, ciri-ciri tubuh, cacat jasmaniah, ciri khas yang menonjol, suku, bangsa, raut muka dan sebagainya

3. Dimensi sosiologis

Keadaan sosiologis meliputi pekerjaan, agama, kelas sosial, ideologi, latar belakang kekayaan, dan sebagainya.

PEMBAHASAN

Ketika melakukan proses alih wahana dari novel berjudul “Harimau! Harimau!” menjadi skenario film “Tujuh Pendamar”,

yang pertama diperhatikan adalah fakta bahwa karakteristik kedua wahana ini berbeda. Film menyajikan pengalaman audio-visual kepada penikmatnya, sedangkan novel merupakan media yang bersifat linguistik. Sebuah skenario, selain harus memenuhi unsur-unsur dramatik, juga perlu menyajikan informasi yang bersifat audio-visual, dan disajikan secara jelas dan komunikatif agar dapat menjadi panduan yang efektif dalam proses produksi film. Selain itu skenario juga mempertimbangkan manajemen durasi, sehingga alur cerita yang ada di dalam novel disesuaikan dengan kebutuhan durasi skenario yang ideal.

Skenario “Tujuh Pendamar” juga menggunakan *flashback* untuk menguatkan unsur dramatik. *Flashback* memuat visualisasi yang mengungkap masa lalu karakter. Masa lalu tersebut ada yang awalnya diceritakan secara verbal melalui dialog oleh karakter, kemudian berganti ke hutan di bawah pimpinan pendamar senior yang juga

shot-shot yang memvisualkan pengalaman masa lalu karakter tersebut, dengan dialog karakter tersebut menjadi *voice over*. Ada pula *flashback* yang tidak diawali dengan dialog, tetapi langsung *cut to* rangkaian adegan *flashback*, dan tidak mengandung *voice-over*. *Flashback* dalam skenario “Tujuh Pendamar” digunakan sebagai penguat unsur dramatik, yaitu konflik, *surprise*, *suspense*, dan *curiosity*.

1. Pemilihan Judul

“Tujuh Pendamar”

Pemilihan judul “Tujuh Pendamar” terinspirasi dari film-film klasik yang menggunakan angka tujuh di dalam judulnya, seperti *Seven Samurai* (1954) dan *The Magnificent Seven* (1960). Film-film tersebut juga memiliki tujuh orang tokoh sebagai sentral cerita. Skenario “Tujuh Pendamar” berpusat pada tujuh orang yang berprofesi sebagai pendamar, yang pergi mendamar di

terkenal sebagai dukun sakti dan jago menembak, bernama Wak Katok.

2. Alih Wahana

Wahana artinya medium untuk mengungkapkan. Alih wahana berarti pengalihan dari satu medium ke medium yang lainnya. Dalam kegiatan alih wahana akhir-akhir ini, yang paling sering dilakukan selain penerjemahan buku adalah alih wahana dari novel menjadi film. Pada skenario "Tujuh Pendamar" ceritanya merupakan hasil alih wahana dari novel "Harimau! Harimau!". Dalam proses alih wahana tersebut tentu akan terjadi beberapa perubahan, karena medium bercerita yang berbeda memiliki audiens yang berbeda pula. Novel dibaca sendirian dan bersifat tekstual, sedangkan film ditonton bersama-sama dan bersifat audio-visual. Beberapa bagian cerita dari novel perlu diubah supaya memenuhi kebutuhan dari medium film. Kebutuhan tersebut antara lain adalah kebutuhan durasi dan unsur dramatik. Sebuah novel dapat

menjadi menarik jika sang penulis pandai merangkai kata-kata indah dalam novel tersebut. Sebuah skenario film harus mempertimbangkan unsur-unsur dramatik antara lain konflik, *surprise*, *suspense*, dan *curiosity* agar film menjadi menarik. Untuk kebutuhan-kebutuhan itulah maka cerita novel yang dialihkan menjadi skenario disesuaikan.

Selain itu secara format, sebuah skenario dapat dikatakan sangat berbeda dengan novel. Novel dapat terdiri dari paragraf-paragraf, tetapi skenario sebagai cetak biru produksi sebuah film, harus dibuat dengan format yang komunikatif bagi kru film. Bahasanya bersifat deskriptif, detail, dan audio visual, berbeda dengan novel yang lebih mengarah kepada penyampaian bahasa yang sastra agar menarik. Skenario harus memuat deskripsi latar, adegan, dialog, serta memberikan informasi kepada kru mengenai detail-detail apa saja yang perlu ada di dalam sebuah *scene* seperti misalnya jenis *wardrobe* dan *property* yang

dipakai, atau apakah *scene*
diambil pada siang atau malam
hari.



