

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Televisi merupakan media efektif dalam penyampaian informasi. Banyaknya program televisi sama-sama bertujuan memberikan hiburan bagi penonton. Banyaknya tayangkan televisi yang terus berkembang, salah satunya program cerita televisi. Program cerita di televisi masih banyak di minati oleh penonton hal ini dibuktikan dengan semakin berkembangnya cerita lepas di beberapa stasiun televisi yang umumnya di kenal sebagai film televisi (FTV). Banyaknya cerita yang hanya di nikmati oleh kaum remaja, serta beberapa di antaranya memberikan tontonan kurang pas bagi keluarga memberikan ide untuk menciptakan skenario cerita lepas yang bertema pendidikan. Diharapkan dengan cerita bertema pendidikan dapat memberikan hiburan yang beredukasi serta dapat di nikmati semua kalangan.

Penciptaan karya skenario “Pesawat Kertas” memberi hiburan cerita tentang kalangan keluarga dengan konsep cerita lepas berdurasi 60 menit dengan menggunakan alur multiplot. Multiplot adalah sebuah alur yang memiliki beberapa cerita yang mempunyai benang merah, sehingga terjaga kausalitas ceritanya. Multiplot di dalam penciptaan karya skenario “pesawat kertas” menggunakan tipe *concentric* di mana penggunaan tipe ini memiliki alur cerita yang berbeda dalam satu cerita, namun memiliki benang merah sebagai penghubungnya. Alasan penggunaan plot bercabang atau multiplot ini memberikan variasi cerita terhadap sebuah film yang menarik dengan benang merah sebagai penghubung cerita.

Karya yang di angkat bertema pendidikan menceritakan seorang guru konseling yang memiliki cita-cita dalam memperjuangkan hak untuk mendapatkan pendidikan bagi siswanya. Cita-cita guru konseling diwakili dengan penggunaan simbol pesawat kertas sebagai penciptaan simbol keinginan atau cita-cita yang dimiliki sang tokoh. Penciptaan simbol pesawat kertas memberikan

pesan bagi penonton dalam menggapai cita-cita diperlukan usaha dan kerja keras serta kekuatan pikiran dengan rasa yakin.

B. Saran

Televisi harus dapat menyajikan informasi, memberikan pendidikan dan menjadi sumber hiburan kepada masyarakatnya. Sebaiknya, televisi dapat menyajikan tayangan-tayangan atau program acara yang mendidik serta menarik untuk ditonton. Pola berfikir masyarakat juga akan berkembang sesuai sajian program acara yang bermutu dan berkualitas, beberapa saran untuk membantu menciptakan karya skenario :

1. Menentukan ide cerita adalah hal yang paling utama dalam pembuatan skenario.
2. Penggunaan multiplot penting memikirkan benang merah dalam suatu cerita. Sebab benang merah berperan sebagai penghubung yang menyatukan kausalitas cerita..
3. Dalam objek penciptaan karya perlu riset sebagai penunjang cerita, sehingga dalam naskah dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Daftar Sumber Rujukan

A. Daftar Pustaka

- Ajidarma, Seno Gumira, *Layar Kata*. Yogyakarta : Bentang budaya, 2000.
- Biran, Misbach Yusa. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta : Pustaka Jaya, 2006.
- Boggs, M. Joseph. *Cara Menilai Sebuah Film*, Terj. Arsul Sani. Jakarta : Yayasan Citra. 1992.
- Costello, Jhon. *Writing A Screenplay*. Harpenden : Pocket Essencial 2004
- Corry, Gerald. *Theory And Practice Of Counseling And Psychotherapy*. Bandung : PT ERESKO. 1988.
- Gamble, Sarah. *Pengantar Memahami Feminisme dan Postfeminisme*. Yogyakarta: Jalasutra, 2010.
- Kellison, Catherin. *Tv Dan Video (A Real-World Approach)*. Oxford : Focal Press. 2006.
- Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta : Grasindo, 2004.
- Mascelli, Joseph V. *Sinematografi.*, terj. M. Yusa Biran. Jakarta : Yayasan Citra. 1987.
- Morrison. *Manajemen Media Penyiaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grub. 2011.
- Partowisastro, Koestoer. *Bimbingan Dan Penyuluhan Di Sekolah Jilid I Cetakan Dua*. Jakarta ; Erlangga. 1985
- Partowisastro, Koestoer. *Bimbingan Dan Penyuluhan Di Sekolah Jilid II*. Jakarta ; Erlangga. 1983.
- Pratista, himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerian Pustaka, 2008.
- Prayitno. *Pelayanan Bimbingan dan Konseling* ; Ikrar Mandiriabadi, 1997.

Set, Sony. Jangan Cuma Nonton, *Jadilah Penulis Skenario Professional (Rahasia Sukses Menulis Skenario Jempolan)*. Jakarta : Pt Gramedia Pustaka Utama. 2009.

Set, Sony & Sita Sidharta. *Menjadi Penulis Skenario Profesional*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia, 2003.

Sobur, Alex. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2009.

Suban, Freed. *Yuk...Menulis Skenario Sinetron (Panduan Menjadi Penulis Skenario Sinetron Jempolan)*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka. 2009.

Sujiman, Panuti. *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta : Gramedia, 1986.

Sutisno, P.C.S. *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi Dan Video*. Jakarta : Gramedia, 1993.

Yuniati, Rosita. *Majalah Psikologi Plus edisi II no 7*. Jakarta. 2008.

Zuraiq, Ma'ruf. *Cara mendidik anak dan mengatasi problemnya*. Jakarta : Erlangga, 2008.

B. Daftar Web

alphabetajournal.com/sinetron-mendidik-atau-membodohi/ 05 oktober 2013. 11:45 wib.

http://filmindonesia.or.id/movie/title/lf-t010-11-123312_tanda-tanya/. 10 September 2013. 20:30 wib.

http://filmindonesia.or.id/movie/title/lf-7018-11-571429_7-hati-7-cinta-7-wanita 10 September 2013. 20:56 wib.

<http://sinopsis-film-film.blogspot.com/2011/06/serdadu-kumbang.html/>. 10 September 2013. 21: 34 wib

www.kpi.go.id/index.php/lihat-terkini/22-literasi-media?Starts=10. 7 oktober 2013.11:19.

C. Daftar Narasumber

Drs. Supri Padmiyati. SMK 17 ,Parakan. 25/12/2013. Pukul 15.00 wib selaku Bimbingan Konseling Dan Pengamat Remaja.

Yovita ika. S. Psi. 20/01/2014 pukul 10.00 wib selaku psikologi anak.



Lampiran 1. Desain Poster Pesawat Kertas.



Lampiran 2. Desain Poster Publikasi Pesawat Kertas.



Lampiran 3. Booklet dan Undangan Seminar Karya Tugas Akhir.



Gambar 3. Booklet Pesawat Kertas



Gambar 4. Undangan Pesawat Kertas

**Lampiran 4. Daftar Hadir Seminar Karya Skenario Tugas Akhir
"Pesawat Kertas"**

No	Name	Address	Signature
1.	Shailany	Saron FSMR-TV	[Signature]
2.	Amrita Asutayya	ISI-TV	[Signature]
3.	Fajar Renda P	ISI-TV	[Signature]
4.	Leis far - A	KI-TV	[Signature]
5.	Siti Suhadi	ISI-TV	[Signature]
6.	Etal & Sadewa	Bllaf	[Signature]
7.	Endrika Wahyu Putri	ISI	[Signature]
8.	Anisa Nishreah	ISI-TV	[Signature]
9.	Makhami	ISI-TV	[Signature]
10.	SARASWATI DARSA	ISI-TV	[Signature]
11.	Beri Faridawati	ISI-TV	[Signature]
12.	Hana Rania	ISI-TV - SEN	[Signature]
13.	Eky Agung Wibawa	TV	[Signature]
14.	Melita Anzta Rahmah	TV	[Signature]
15.	Sekitar Gede XP	Ged' XTudio	[Signature]
16.	Eprilliana Fitri Ayo-P.	TV cetan!!!	[Signature]
17.	Fino Zahra	Kupah	[Signature]
18.	Adiba Tarwida	Luwangan	[Signature]
19.	Catut Patah	TV	[Signature]
20.	Defriyansyah	TV	[Signature]

No	Name	Address	Signature
21.	KRISTITAWANTO	TV FSMR	[Signature]
22.	Lee prima F. Wardana	TV FSMR	[Signature]
23.	Lugza		[Signature]
24.	Wahyudin	TV FSMR	[Signature]
25.	Yusman Bin H.	"	[Signature]
26.	Yusuf A. Yusuf	"	[Signature]
27.	Christina Theresia O	"	[Signature]
28.	Raga Nasyda W	"	[Signature]
29.	Priska Mestika	"	[Signature]
30.	Dampar Ika K		[Signature]
31.	Galea Yudianto Suroso	"	[Signature]
32.	Aris	"	[Signature]
33.	Emmalisa P R	"	[Signature]
34.	Lina Jir	FSMR TV 10.	[Signature]
35.	Nur Iman S.	"	[Signature]
36.	Anne. Nurrobbil	FSMR TV 10	[Signature]
37.	DEI Puslita	"	[Signature]
38.	Rai Setia Suryana	FSMR FT (Alumni)	[Signature]
39.	HORSE	"	[Signature]
40.			

Lampiran 5. Foto Dokumentasi Seminar Karya Skenario “Pesawat Kertas”



Foto 1. Set Seminar Karya Skenario “Pesawat Kertas”



Foto 2. Teman-Teman Mengisi Daftar Hadir.



Foto 3. Ibu Ari selaku dosen pembimbing II mengisi daftar Hadir



Foto 3. Teman-Teman Dari Kampus Lain Mengisi Daftar Hadir



Foto 4. Suasana Seminar Karya Tugas Akhir “Pesawat Kertas”



Foto 5. Pembahas Sedang Memaparkan Karya Tugas Akhir “Pesawat Kertas”



Foto 6. Partisipasi Dari Teman-Teman Televisi Pada Sesi Tanya Jawab



Foto 7. Pak Lilik Selaku Dosen Wali Memberi Masukan.



Foto 8. Ibu Luci Pada Sesi Tanya Jawab Dan Memberi Masukan.



Foto 9. Foto Bersama Dosen Yang Hadir



Foto 10. Bersama teman-teman dari berbagai angkatan



Foto 11. Pesawat Kertas Sebagai Pendukung Artistik.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
Jalan Parangtritis Km 6,5 Kotak Pos 1210 Yogyakarta
Telepon/Fax. (0274) 384107
www.isi.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 0197/ K 14.1.41/PP/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini :

- | | |
|--------------------------|--|
| 1. Nama | : Pamungkas Wahyu S., M.Sn. |
| 2. NIP | : 19750507 200312 1 002 |
| 3. Pangkat / Golongan | : Penata, III/c |
| 4. Jabatan | : Pembantu Dekan I |
| 5. Pada Perguruan Tinggi | : Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta |

Menerangkan dengan sebenar-benarnya bahwa :

- | | |
|------------------------|---------------------------|
| 1. Nama | : Aragani Timur Kanistren |
| 2. No. Mahasiswa | : 0910359032 |
| 3. Prog. Studi/Jurusan | : S - 1 / Televisi |

telah melaksanakan seminar Tugas Akhir pada tanggal 1 April 2014 di Galeri FSMR ISI Yogyakarta

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

an Dekan,
Pembantu Dekan I

Pamungkas Wahyu S., M.Sn.
NIP. 19750507 200312 1 002



A. Latar Belakang Penciptaan

Di usia remaja, setiap siswa dalam suatu lingkungan sekolah mempunyai permasalahan personal dan berkelompok yang belum tentu dapat diselesaikan oleh siswa itu sendiri.. Siswa sekolah menengah pertama (SMP) sedang mengalami masa transisi di mana seusia mereka sedang mengalami gejolak remaja untuk mencari kenyamanan di dalam suatu lingkup masyarakat. Banyaknya permasalahan siswa yang memiliki latar belakang konflik yang berbeda yang pada umumnya permasalahan setiap siswa di lingkup sekolah terdiri dari faktor ekonomi, sosial, dan lingkungan. Dari permasalahan tersebut perlu adanya seseorang yang bertugas dan mewedahi permasalahan tersebut, yaitu guru bimbingan konseling.

Secara umum, tugas guru konseling di sekolah adalah untuk mengatasi permasalahan siswa di sekolah. Dalam lingkup sekolah, guru bimbingan konseling tidak hanya mengangani permasalah satu siswa saja, melainkan lebih dari satu dengan konflik atau permasalahan yang berbeda. Beranjak dari permasalahan siswa dan peran guru bimbingan konseling, timbul ide dalam menciptakan cerita lepas dengan menggunakan plot bercabang atau multiplot.

Alasan menggunakan multiplot dalam penciptaan karya skenario akan memberi variasi cerita dalam satu tema cerita keseluruhan. Struktur penceritaan terdiri dari beberapa cerita terdiri dari plot kecil di mana dalam lingkup sekolah memiliki beragam permasalahan konflik siswa yang berbeda-beda yang mempunyai benang merah cerita yang sama. Guru bimbingan konseling sebagai benang merah dalam penciptaan karya skenario bertujuan untuk menjaga hubungan kausalitasnya. Penciptaan skenario sebuah film tak lepas dari alur cerita suatu adegan, di mana skenario yang akan diciptakan menentukan alur cerita yang suatu adegan. Konsep skenario akan dibuat dengan format cerita lepas bertujuan agar penonton tidak merasa bosan atau monoton.

Perfilman Indonesia semakin beragam mulai dari layar lebar, *telesinema*, hingga hadirnya film televisi (FTV) dalam program cerita acara televisi. Pada umumnya durasi yang ditayangkan antara 90 hingga 120 menit setiap tayang. Program acara tersebut memiliki cerita yang berbeda di setiap episode sehingga banyak diminati oleh kaum remaja hingga dewasa. Pada program acara FTV ataupun layar lebar biasanya menggunakan skenario cerita lepas. Skenario cerita lepas biasanya tidak berupa paket per episode, tapi pembuatannya satu skenario dengan cerita tunggal (Lutters, 2004:115).

Penciptaan karya skenario yang akan dibuat, penulis skenario perlu mengetahui stasiun televisi yang tepat bagi penciptaan cerita yang akan ditayangkan. Di Indonesia memiliki beberapa lembaga penyiaran yang dapat di minati oleh penonton dalam menayangkan program cerita televisi, diantaranya adalah televisi nasional, televisi swasta, televisi publik, televisi komunitas, dan televisi berlangganan. Dalam penciptaan karya skenario yang akan dibuat, stasiun televisi berlangganan adalah media yang tepat dalam penayangan program cerita televisi, sebab penayangan iklan dapat di minimalisir. Penataan waktu iklan dalam televisi berlangganan memberikan kenyamanan bagi penonton sebab melakukan pemotongan iklan di tengah acara atau sembarangan dapat merusak dramatik cerita.

B. Ide Penciptaan Karya

Terinspirasi oleh seorang guru konseling yang berperan sebagai pengganti orang tua dalam membantu masalah siswa di sekitar lingkungan sekolah hingga masalah *intern* siswa. Guru BK mempunyai tanggung jawab untuk memberikan solusi atau jalan keluar bagi siswa yang memiliki permasalahan di sekolah. Setiap siswa sebenarnya memiliki *problem* atau masalah pribadi yang terlepas dari tugas guru BK. Namun, bila masalah itu berpengaruh di lingkungan sekolah, maka guru BK perlu turun tangan. Melihat pekerjaannya, guru bimbingan konseling tidak hanya menerima permasalahan siswa dilingkup sekolah saja, tetapi kadang siswa berkunjung kerumah guru konseling untuk menyampaikan keluhan. Meski masih dalam

lingkup sekolah, seorang guru konseling perlu mencermati permasalahan siswa dari segi tingkatan permasalahan yang tidak bisa diselesaikan dalam lingkup sekolah, sehingga rata-rata siswa yang berkunjung kerumah guru konseling, memiliki permasalahan pribadi atau bersifat *intern*. Permasalahan siswa yang berbeda-beda dengan tingkatan masalah masing-masing mendorong menciptakan karya skenario dengan objek penciptaan guru bimbingan konseling, yang pada umumnya memiliki permasalahan pada faktor ekonomi, keluarga, dan lingkungan sosial.

A. Faktor Permasalahan Siswa Di Sekolah

Gaya hidup adalah sesuatu yang sangat menarik untuk diamati, dipelajari dan direnungkan. Mencermati gaya hidup beberapa sisi yang dikaitkan dengan citra diri, *trend* yang tengah berlangsung, *human interest*, dan krisis yang melanda masyarakat dan bangsa. Dari sini kita dapat menceritakan mengenai sisi-sisi mobilitas sosial, ekonomi serta lingkup masyarakat untuk akses eksistensi dan masih banyak hal yang dapat mempengaruhi permasalahan di lingkup sekolah.

Permasalahan siswa di lingkup sekolah memiliki beberapa faktor yang banyak dihadapi di sekolah. Mulai kasus yang ringan seperti bolos sekolah hingga yang paling berat seperti tindak 3kriminal. Penciptaan karya skenario “Pesawat Kertas”, faktor permasalahan siswa yang terjadi di lingkup sekolah secara umum. Permasalahan siswa secara umum terdiri dari faktor ekonomi, keluarga, dan lingkungan yang mewakili konflik tokoh siswa sebagai berikut :

1. Faktor Ekonomi.

Ketika gejolak moneter berkepanjangan, krisispun menjelang rumor pun meradang. Krisis adalah perubahan secara mendadak dan cukup mendasar (Susanto.2001 : 91). Krisis ini telah menyeret kepada kesulitan ekonomi, termasuk pada dunia pendidikan. Meski telah dicanangkan anggaran bantuan pemerintah untuk pendidikan, pada kenyataannya belum semua siswa di Indonesia belum bisa mengenyam pendidikan. Ada berbagai sebab-akibat

kemiskinan terus bertambah yang terjadi di kota-kota besar Indonesia. Salah satunya pemutusan henti kerja (PHK), dan susahny lapangan pekerjaan.

Seperti yang dialami siswa yang putus sekolah karena tidak memiliki biaya atau membayar uang gedung serta SPP tiap bulan. Sekolah mempunyai beberapa tawaran beasiswa untuk meringankan beban orang tua dengan bantuan operasional sekolah (BOS) dari pemerintah, ditambah dengan bantuan dari pihak swasta dalam menunjang pendidikan siswa. Hal ini bisa sedikit membantu bagi siswa yang kurang mampu agar dapat meneruskan cita-cita.

Penciptaan karya skenario “Pesawat Kertas” yang akan dibuat, mewakili permasalahan atau konflik tokoh Fitri yang mempunyai masalah dengan pihak sekolah. Dalam konflik cerita, Fitri tidak sanggup membayar SPP dan uang gedung dikarenakan kemiskinan. Prestasi Fitri yang baik di sekolah, memberikan kebijaksanaan kepada Fitri untuk menerima bantuan dari sekolah.

2. Keluarga

Keluarga mempunyai kedudukan penting dalam perkembangan psikologis dan mental anak, maka perlu adanya komunikasi yang baik terhadap anak. Menurut Kelly Cole, konsultan keluarga, dampak perceraian pada anak tergantung dari umur dan kepribadian anak. Bagaimana komunikasi antara hubungan anak dengan orangtuanya dan cara orangtua menjelaskan tentang perceraian (www.parenting.co.id, 14/11/2013, 10:15).

Perlu beberapa yang harus diperhatikan dalam memberi pengertian dari orang tua yang bercerai kepada anak. Hal tersebut berdampak kepada anak yang merasa kurang diperhatikan, mudah tersinggung bahkan trauma akibat pertengkaran orang tua di hadapan anak. Dampak psikologi yang terjadi adalah kehilangan rasa aman di dalam keluarga yang dapat menurunkan jarak emosional terhadap ayah atau ibu apabila anak berada dalam asuhan di salah satu orang tua.

Menurut Yovita Ika, S.Psi. perilaku di atas memiliki sifat kasuistik, yaitu permasalahan yang sama di hadapi masyarakat, namun penanganannya atau cara menghadapi suatu masalah yang berbeda oleh setiap individu (berdasarkan wawancara. Yovita S. Psi. 20/01/2014 pukul 10.00 wib).

Konflik yang terjadi di atas mewakili permasalahan tokoh Amara, perceraian orang tuanya membuat dirinya menjadi orang yang angkuh, ketus, dan kasar. Kurangnya perhatian kedua orang tua Amara membuat ia menjadi anak yang liar dan sulit diatur.

3. Lingkungan

Anak berbakat lahir dengan sendirinya tanpa adanya pelatihan atau diatur melakukan sesuatu. Bakat adalah suatu talenta yang dimiliki setiap manusia yang dianugerahkan dari Tuhan. Sesungguhnya bakat-bakat intelektual yang ditandai dengan kecerdasan dan kecerdikan adalah bakat-bakat naluriah dan warisan turun temurun, tidak bisa diwakilkan diperoleh seseorang melalui pendidikan ataupun latihan (Zurairi, 2008 : 120).

Bakat mempunyai sifat alami, tidak bisa dibuat-buat, maka perlu kita ketahui bakat apa yang dimiliki anak dalam kehidupannya dengan cara memberikan kepercayaan atau keleluasaan kepada anak untuk mengekspresikan sesuatu. Tumbuhnya bakat datang melalui kemauan untuk mengasah diri untuk mengekspresikan sesuatu. Anak-anak berbakat di dalam hidupnya menghadapi banyak problema terus menerus, baik problema fisik, emosi, pendidikan, maupun sosial. Dari problema krisis-krisis kegelisahan yang berdampak pada krisis kepercayaan diri siswa di sekolah. Hal tersebut mewakili tokoh Eros yang memiliki bakat yang mewarisi dari keluarga seni. Tokoh Eros mempunyai kegiatan di dunia *entertainment* yang begitu padat sehingga pendidikannya terganggu.

1. Pengertian dan Fungsi Bimbingan Konseling

Bimbingan merupakan bantuan yang diberikan kepada siswa dalam rangka upaya menemukan pribadi, mengenal lingkungan, dan merencanakan masa depan sedangkan konseling yang berarti membimbing atau bimbingan merupakan bantuan yang diberikan kepada siswa dalam rangka menemukan pribadi, mengenal lingkungan (Prayitno, 1997 : 23).

Tujuan adanya guru konseling selain memantau keadaan siswa yang memiliki permasalahan di seputar lingkungan sekolah, guru bimbingan konseling wajib membantu siswa dalam mencari solusi atau jalan tengah selama permasalahan siswa masih dalam lingkup sekolah. Selain itu, guru bimbingan konseling perlu mengetahui dan mengembangkan potensi siswa sesuai kemampuan yang dimiliki siswa.

Fungsi bimbingan sekolah tidak hanya bersifat bantuan kepada siswa setelah terjadi suatu masalah (*kuartif*), tetapi juga berfungsi sebagai *preventif*, yaitu pencegahan sebelum terjadinya sesuatu yang tidak diinginkan atau timbulnya suatu masalah. Oleh sebab itu, bimbingan sekolah memberi bantuan kepada siswa yang bersifat sebagai berikut :

- a) *Presentatif* : memelihara dan membina suasana yang baik dan tetap menjaga untuk kelancaran belajar dan mengajar.
- b) *Preventif* : mencegah sebelum terjadinya suatu masalah.
- c) *Kuratif* atau Pengentasan : memberikan bantuan kepada siswa dalam mengatasi suatu masalah.
- d) Rehabilitasi atau *terapeutik* : proses yang dilakukan setelah treatment atau tindakan yang sesuai dengan perilaku. (Koestoer I. 1985:6)

Terdapat beberapa penyelesaian antara guru dengan murid dalam konflik, yaitu *investigasi*, *interview*, dan *invite*. Hal ini bertujuan demi mengoptimalkan permasalahan siswa sehingga dapat segera diselesaikan.

- a) Investigasi yaitu mencari tahu permasalahan siswa yang mengalami masalah, sehingga terjadi perkelahian antar siswa, guru BK tidak akan langsung menghakimi mentah-mentah dan diberi hukuman kepada siswa. Guru BK perlu mencari tahu apa penyebab perkelahian terjadi, dan memberikan keputusan yang bijak sebelum memvonis siswa.

- b) *Interview* atau wawancara antara guru BK dan siswa terjadi kontak langsung (*face to face*). Hal ini perlu dilakukan untuk menjaga privasi atau kerahasiaan apabila salah seorang siswa memiliki masalah yang cukup pribadi. Wawancara sangatlah dibutuhkan untuk mencari informasi dalam sebuah masalah, dari informasi yang disampaikan akan timbul solusi bagaimana jalan keluar dalam masalah.
- c) *Invite* atau mengundang wali murid untuk menghadap guru BK apabila investigasi dan *interview* dianggap kurang cukup mewakili masalah untuk itu perlu adanya keterangan orang tua untuk menambah kejelasan masalah siswa. Dalam proses mengundang wali murid, guru BK perlu mengetahui tentang kebenaran peristiwa (Koestoer III. 1984:58)

A. Film Televisi

Skenario memegang peranan penting dalam pembuatan film televisi. Misbach Yusa Biran menggunakan istilah film televisi dalam buku teknik menulis skenario film cerita untuk mendeskripsikan film cerita yang sengaja dibuat untuk diputar di televisi. Fred Suban mendefinisikan film televisi atau yang lebih dikenal dengan istilah film televisi (FTV) dari sisi konten secara lebih sebagai tipe drama televisi dengan karakter dan ceritanya terpisah disetiap episodenya (Suban. 2009 : 32).

Dalam buku Morissan terdapat pembagian waktu dengan kesepakatan antara stasiun penyiaran dan pemasang iklan dalam menentukan waktu penyiaran iklan. Pada umumnya penggunaan televisi berlangganan menggunakan Run-of-the-schedule (ROS) di mana waktu penayangan suatu iklan ditentukan oleh stasiun penyiaran bukan dari pemasang iklan (Morissan. 2011 : 432). Hal tersebut mengingat adanya beberapa jenis stasiun televisi di antaranya yaitu stasiun televisi 7ngina, berlangganan, dan komunitas. Stasiun berlangganan misalnya, memperoleh pendapatan melalui 7ngina pembayaran yang dilakukan oleh penontonnya sehingga tidak perlu memasang iklan di

tengah acara. Melakukan pemotongan di tengah acara atau sembarangan dapat merusak 8dramatic cerita.

B. Skenario

Skenario telah menjadi media bertutur manusia, sebuah konstruksi cara berkomunikasi sehingga penuturannya harus menggunakan bahasa yang dapat diterjemahkan dalam bahasa audio dan visual. Bisa dikatakan skenario sebagai representasi dunia nyata yang kita tinggali. Proses representasi diawali dengan cara melihat di sekeliling kehidupan kita pada umumnya. Tak hanya harus memiliki wawasan yang luas terhadap masyarakat, tetapi juga harus memiliki keresahan akan masyarakat atau suatu kelompok dari masyarakat tersebut.

Fungsi struktur alur cerita / plot mengacu di mana sebuah film akan dibuat. Selain sebagai menunjuk alur cerita, skenario yang baik perlu membangun cerita yang dapat memberikan *splash* / cipratan rasa penonton, sehingga cerita lebih menarik bila divisualisasikan. Sebuah cerita yang menarik atau membosankan adalah sesuatu yang bersifat subjektif dan sangat bergantung dari “penglihatan penonton” (Asrul, 1992 : 28).

C. Elemen Pembentukan Cerita

Skenario film memerlukan elemen-elemen yang utama digunakan dalam pembentukan cerita. menurut Fred Suban, dalam menciptakan sebuah cerita memerlukan keempat elemen pokok yaitu plot (alur), karakter (tokoh), konflik dan struktur. Keempat elemen tersebut saling terkait satu sama lain untuk membentuk sebuah jalinan cerita yang berkesinambungan dan relevan

D. Multiplot

Plot bercabang atau multiplot biasanya diperankan beberapa tokoh berbeda dalam satu adegan cerita yang sama. Jalan ceritanya memang sedikit melebar ketokoh lain, namun tetap kembali pada tokoh sentral dan mempunyai benang merah didalamnya. Biasanya multiplot dihubungkan dalam satu tema atau tujuan yang kuat untuk menjaga hubungan

kausalitasnya, sehingga keunggulan dalam penciptaan skenario menggunakan multiplot adalah penonton di ajak untuk lebih mengenal tokoh lain.

Penulisan yang akan diciptakan, menggunakan tipe *concentric* di mana setiap tokoh memiliki kehidupan dan kegiatan masing-masing tanpa saling mengenal. Kesan yang ditangkap memang jadi *multistory*, adanya tokoh menjadi benang merah, agar para penonton tidak bingung. Penggunaan multiplot dalam penciptaan skenario program cerita yang akan dibuat, bertujuan memberikan variasi cerita dari tokoh yang berbeda yang diperankan dalam satu cerita. Penulisan skenarionya, bisa menggunakan teknik selang-seling untuk menampilkan aktivitas setiap karakter.

Plot yang digunakan dalam penulisan skenario pesawat kertas yaitu plot bercabang atau *multiplot*. Dalam ceritanya setiap tokoh memiliki masing-masing permasalahan namun dengan tema yang sama sebagai benang merahnya. Penggunaan plot bercabang atau multiplot dapat menjadi lain untuk menciptakan skenario yang menarik. Keunggulan dalam penciptaan skenario menggunakan multiplot adalah penonton diajak untuk lebih mengenal tokoh lain. Meski sedikit melebar dari tokoh lain, namun ceritanya tetap terfokus pada tokoh sentral (Lutters, 2004 : 51).

1. Benang Merah

Benang merah ialah garis *imajiner* yang terentang dari mulai problema utama, *action* utama, dan *goal* (. Penulis skenario harus mampu menjelaskan kepada penonton bagaimana problema utama cerita dan apa yang menjadi tujuannya menggunakan benang merah. Benang merah berfungsi sebagai penghubung antara konflik tokoh untuk saling berkesinambungan. Hal ini tidak bisa dijelaskan oleh penonton secara teoritis namun dapat dirasakan dalam mengikuti jalan ceritanya

2. Pola nonlinier.

Penggunaan pola linier salah satu pendukung dalam pencipkaan karya penggunaan skenario dengan alur multiplot. Hal ini di karenakan pola linier bisa memanipulasi urutan waktu dan kejadian dengan mengubah urutan

plotnya. Pada buku karya Himawan, apabila urutan waktu cerita di anggap A-B-C-D-E, maka pada pola nonlinier berubah menjadi C-D-E-A-B atau D-B-C-A-E. Penuturan kisahnya akan menjadi tidak urut, misalkan siang, sore, pagi atau malam. Perlu dicermati dalam penggunaan multiplot jika disajikan secara simultan dan terjadi dalam waktu yang sama, maka polanya akan dianggap liner.

E. Simbol

Setiap dalam bentuk cerita, sebuah simbol adalah hal yang kongkrit yang mewakili dan melambangkan suatu kompleks ide. Sehingga, simbol yang sering disisipkan dalam film penting sekali untuk menyadari sifat khusus dari komunikasi simbolik dalam film. Biasanya simbol yang terdapat pada film memiliki pesan tersendiri untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan. Menciptakan simbol-simbol dengan jalan memberinya beban dalam konteks film yang ia buat (Asrul :1992. Jakarta . 42). Penggunaan simbol obyek harus mengerti makna yang artikan melalui filosofi atau mempunyai nilai *history* sendiri.

Penciptaan karya skenario “Pesawat Kertas” menggunakan simbol aksidental yang bersifat individu, tertutup, dan berhubungan dengan sejarah hidup seseorang. Seperti judul penciptaan skenario “Pesawat Kertas”, simbol yang digunakan sebagai penanda filosofi seseorang dalam mengaitkannya sebagai penciptaan simbol. Pesawat kertas diartikannya sebagai mimpi atau keinginan seseorang dalam mencapai sesuatu. Logikanya pesawat akan terbang tinggi ke udara, untuk mencapai tujuan ia harus melawan arah angin bahkan badai. Hal tersebut diaplikasikan kepada “Pesawat Kertas” yang memiliki kesaamaan pada artian pesawat itu sendiri, hal ini secara tidak langsung akan memberi pesan pada penonton bahwa untuk meraih mimpi, perlu usaha dalam melakukan sesuatu termasuk menghadapi rintangan.

A. Konsep Estetis

Penciptaan karya skenario “Pesawat Kertas” menggunakan plot bercabang atau *multiplot* sebagai alur cerita dalam kesatuan sebuah film. Penggunaan plot bercabang atau *multiplot* dapat menjadi *lingkungan* lain untuk menciptakan skenario yang menarik. Film televisi yang membahas masalah remaja saat mengalami masa transisi di mana mereka mempunyai sifat ingin mencari tahu. Hal ini sering terjadi di lingkungan sekolah yang sarat akan pendidikan teori serata tanpa mengenal status sosial.

Benang merah dalam penggunaan plot bercabang atau *multiplot* berfungsi sebagai penghubung antara konflik tokoh untuk saling kesinambungan. Benang merah dalam penciptaan karya skenario “Pesawat Kertas” adalah Marisa sebagai tokoh utama yang menjadi penghubung tiga siswa yang memiliki masing-masing konflik. Penggunaan pola nonlinier sebagai salah satu pendukung konsep karya, karena dalam penciptaan karya “Pesawat Kertas” penuturan kisahnya tidak beraturan. Pola non linier dapat memanipulasi urutan waktu kejadian dengan urutan plotnya.

Sesuai judul penciptaan karya skenario “Pesawat Kertas” dalam cerita memiliki arti yang melambangkan mimpi-mimpi seorang anak untuk meraih apa yang ia inginkan yang mewakili sebuah pesawat kertas. Dalam adegannya terdapat *scene* di mana sebelum pesawat kertas dibuat, tokoh utama menuliskan apa yang ia inginkan, kemudian ia melipatnya membentuk pesawat kertas. Penciptaan simbol ini akan memberi pesan pada penonton bahwa dalam menggapai cita-cita kita perlu berusaha dan yakin dalam kemampuan diri sehingga apa yang ia inginkan tercapai.

B. Desain Program

Judul Program : “Pesawat Kertas”

Pengambilan judul “Pesawat Kertas” berdasarkan tokoh Marisa yang mempunyai kebiasaan menulis keinginannya di secarik kertas, kemudian ia

lipat kertas tersebut menjadi pesawat kertas. Penciptaan simbol pesawat kertas mewakili mimpi seseorang dalam menggapai cita-citanya.

Format Program : Cerita Lepas
Tema : Pendidikan Di Lingkup Sekolah
Jenis Televisi : TV berlangganan
Sasaran Audiens : Keluarga / Semua Umur
Format : Skenario
Durasi : 60 menit.

C. Konsep Teknis

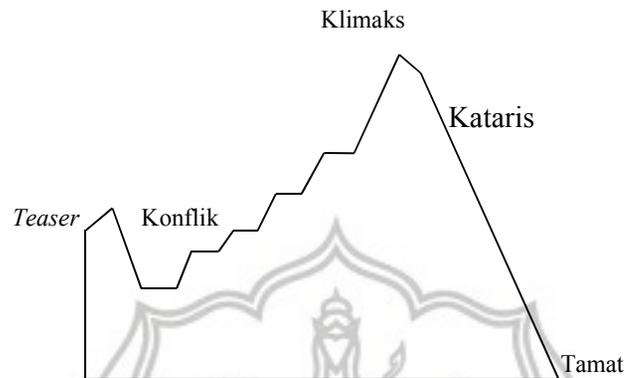
D. Plot Bercabang / *Multiplot*

Penggunaan plot bercabang atau *multiplot* dalam penciptaan karya skenario “Pesawat Kertas” dapat menjadi alternatif lain untuk menciptakan skenario yang menarik. Keunggulan dalam penciptaan skenario menggunakan *multiplot* adalah penonton diajak untuk lebih mengenal tokoh lain, meski sedikit melebar dari tokoh lain, namun ceritanya tetap terfokus pada tokoh sentral (Lutters, 2004 : 51). *Multiplot* dalam penciptaan skenario program cerita yang akan dibuat, bertujuan memberikan variasi cerita dari tokoh yang berbeda yang diperankan dalam satu cerita. Penulisan yang akan diciptakan, menggunakan *multiplot* dengan tipe *concentric* di mana setiap tokoh memiliki kehidupan dan kegiatan masing-masing tanpa saling mengenal. Kesan yang ditangkap memang jadi *multistory*, adanya tokoh menjadi benang merah, agar para penonton tidak bingung (Sapatria. 2006 : 23). Benang merah dalam penciptaan skenario adalah Marisa sebagai penghubung tiga cerita yang memiliki konflik masing-masing.

E. Struktur

Struktur cerita yang digunakan dalam penciptaan karya skenario “Pesawat Kertas” adalah grafik dari Elisabeth Lutters. Penggunaan grafik ini sebagai acuan utama dalam penciptaan skenario “Pesawat Kertas” Grafik

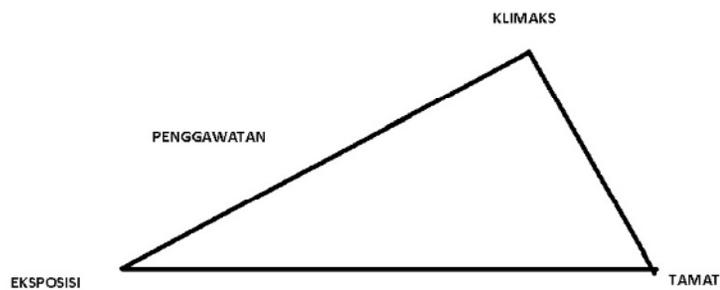
Elisabeth Lutters bagian 1(satu), mendukung dengan adanya *teaser* atau gebrakan di awal. Dengan adanya *teaser* di awal akan membawa perasaan penasaran kepada penonton sehingga akan memberikan *suspend* atau kejutan kepada penonton.



Gambar 6 . penggabungan sruktur Elisabeth lutters dan Aristoteles mewakili keseluruhan cerita.

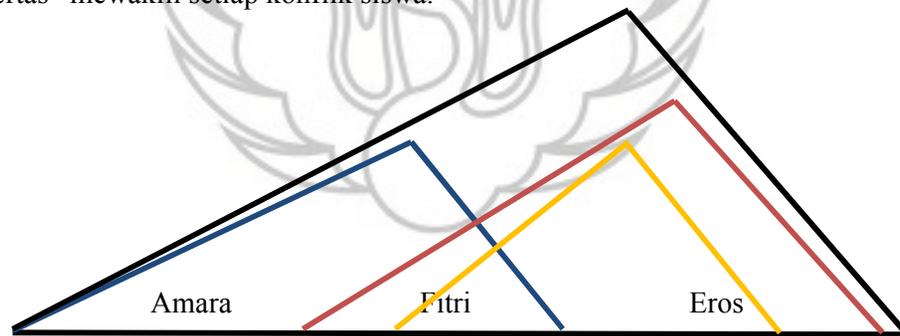
Grafik di atas adalah gabungan dari grafik Elisabeth Lutter 1) dan Aristoteles. Grafik Elisabeth lutters 1 dalam grafiknya tidak memiliki penyelesaian konflik yang perlahan, sedangkan grafik Aristoteles memiliki penyelesaian konflik secara perlahan, maka penggabungan grafik tersebut mendukung penciptaan karya skenario “Pesawat Kertas” yang memiliki gebrakan di awal dinilai dapat memancing keingintahuan penonton untuk menyaksikan adegan sesudahnya (Lutters, 2004 : 54). Bagian *teaser* dalam penciptan skenario “Pesawat Kertas” akan menjadi pengenalan tokoh, dan mengenalkan konflik cerita, di mana setiap tokoh utama Marisa mengenalkan ketiga muridnya yaitu Fitri, Amara, dan Eros yang memiliki perbedaan latar belakang dan konflik. Bagian setelah *teaser* digambarkan turun atau reda beberapa saat lalu konflik mulai naik turun seperti anak tangga. Penurunan setelah *teaser* menceritakan setiap konflik tokoh mewakili setiap anak tangga yang memiliki konflik yang berbeda, hingga konflik mulai naik menuju klimaks.

Penggunaan grafik Aristoteles ini banyak diikuti penulis skenario Indonesia dalam pembuatan skenario, karena penggunaan grafik ini dinilai dapat memberikan pengacuan alur cerita.



Gambar 5 . Grafik Aristoteles

Penggunaan grafik Aristoteles ini banyak diikuti penulis skenario Indonesia dalam pembuatan skenario, karena penggunaan grafik ini dinilai dapat memberikan pengacuan alur cerita. Gambar grafik di atas memberikan gambaran konflik *intern* tokoh pada penciptaan konflik skenario “Pesawat Kertas” mewakili setiap konflik siswa.



Gambar 6 . Grafik Aristoteles mewakili ketiga tokoh. Siswa

Keterangan :

- : Marisa
- : Amara
- : Fitri
- : Eros

Gambar grafik di atas memberikan gambaran konflik intern terhadap masing-masing tokoh pada penciptaan konflik skenario “Pesawat Kertas”.

Pada tokoh Eros, Amara, dan Fitri memiliki perbedaan puncak konflik dengan waktu yang berbeda. Marisa sebagai tokoh utama memiliki skema grafik yang lebih besar, karena Marisa dalam penciptaan skenario adalah tokoh utama skaligus benang merah sebagai penghubung ketiga tokoh siswa. Sedangkan Amara, Fitri dan Eros adalah plot kecil yang memiliki masing-masing permasalahan di lingkup siswa dan memiliki tingkatan grafik cerita dalam mencapai klimaks hingga penyelesaiannya.

F. Pola Non Linier

Penggunaan pola linier salah satu pendukung dalam pencipkaan karya penggunaan skenario dengan alur *multiplot*. Hal ini di karenakan pola non linier bisa memanipulasi urutan waktu dan kejadian dengan mengubah urutan plotnya. Penggunaan pola linier salah satu pendukung dalam pencipkaan karya skenario “pesawat kertas” dengan alur *multiplot*. Hal ini di karenakan pola linier bisa memanipulasi urutan waktu dan kejadian dengan mengubah urutan plotnya.

G. Voice over

Menambah cerita atau memberikan informasi cerita biasanya sekuen montase menambahkan iringan ilustrasi, lagu, atau *voice over* (vo). Penambahan *voice over* atau narator berguna sebagai pejelasan informasi suatu cerita. Penjelasan sebuah cerita bisa diperankan oleh salah satu tokoh cerita pada film yang biasa disebut Narator karakter. Penggunaan narator dalam penciptaan karya “Pesawat Kertas” hanya digunakan dalam prolog dan bagian penutup. Penggunaan narator karakter dapat diperankan oleh tokoh utama atau tokoh pendukung (Pratista. 2008 : 42). Dalam penciptaan skenario “Pesawat Kertas”, narator karakter diperankan oleh Marisa sebagai tokoh utama, Ia menceritakan kisah kehidupan 3 siswanya di awal cerita yang

memiliki latar belakang yang berbeda. Pada bagian akhir ia menceritakan tentang keberhasilan Marisa dalam menyelesaikan konflik 3 siswanya.

H. Simbol

Penciptaan karya skenario “Pesawat Kertas” menggunakan simbol aksidental yang bersifat individu, tertutup, dan berhubungan dengan sejarah hidup seseorang. Seperti judul penciptaan skenario “Pesawat Kertas”, simbol yang digunakan sebagai penanda filosofi seseorang dalam mengaitkannya sebagai penciptaan simbol. Pesawat kertas diartikannya sebagai mimpi atau keinginan seseorang dalam mencapai sesuatu. Logikanya pesawat akan terbang tinggi ke udara, untuk mencapai tujuan ia harus melawan arah angin bahkan badai. Hal tersebut diaplikasikan kepada “Pesawat Kertas” yang memiliki kesamaan pada artian pesawat itu sendiri, hal ini secara tidak langsung akan memberi pesan pada penonton bahwa untuk meraih mimpi, perlu usaha dalam melakukan sesuatu termasuk menghadapi rintangan.

I. Dissolve

Dissolve adalah salah satu jenis transisi *shot* secara bertahap dalam proses *editing*, di mana pada shot sebelumnya (A) selama sesaat bertumpuk dengan bayangan *shot* (B) (Pratista. 2008 : 125). Teknik *dissolve* umumnya digunakan untuk perpindahan shot yang terputus secara signifikan, seperti berganti hari, jam dan seterusnya.

Dalam skenario , teknik *dissolve* di pakai sebagai saran membaurkan *shot-shot* dalam suatu tata penyuntingan (Mascelli. 1987 : 340). menggambarkan adegan sebuah mimpi, mengenang sesuatu, atau membayangkan sesuatu yang akan terjadi.

Penggunaan *dissolve* dalam penciptaan karya skenario “Pesawat Kertas” untuk memberikan transisi waktu dan tempat yang masuk ke adegan selanjutnya.

A. Tahapan Perwujudan Karya

Tahapan perwujudan karya telah dilakukan untuk menciptakan karya skenario “Pesawat Kertas” agar menjadi karya tekstual maupun pedoman produksi FTV. Tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Ide cerita

Terinspirasi dari peran seorang guru konseling di sekolah menengah pertama (SMP). Seorang guru bimbingan konseling (BK) yang bertugas memberi pengarahan atau bimbingan untuk membangun karakter diri siswa dalam lingkungan sekolah. Setiap siswa yang memiliki *problem* atau masalah pribadi yang terlepas dari tugas guru BK, apabila masalah itu berpengaruh di lingkungan sekolah, maka guru BK perlu turun tangan. Tak heran bila guru BK mengemban tanggung jawab yang berat, apabila guru BK salah asuh atau tidak dapat bijaksana dalam menangani siswa, akan menjadi resiko besar bagi reputasi seorang guru BK serta nama baik sekolah. Hal ini dapat menjadi cerita menarik bila di angkat dalam skenario cerita lepas.

2. Tema

Tema tentang pendidikan di lingkup sekolah, di mana selain tempat menimba ilmu, sekolah dapat menjadi wadah sosialisasi dan bakat bagi siswa. Sehingga mengoptimalkan pelajaran ilmu pengetahuan yang diterapkan sekolah, tetapi juga pelajaran kehidupan.

3. Riset

Proses penciptaan skenario “Pesawat Kertas” perlu adanya beberapa hal dalam mendukung keaktualan atau kebenaran sebuah objek karya yang akan mendukung alur cerita. Objek penciptaan terdiri dari fenomena yang terjadi di kalangan remaja pada usia sekolah menengah, mulai dari *bullying*, pelecehan seksual, serta faktor-faktor permasalahan keluarga yang berpengaruh kepada

kemampuan siswa dalam menerima pelajaran. Perlu adanya pemantauan terhadap anak dari peran orang tua sehingga anak dapat terkontrol dalam menghadapi masalah baik itu di sekolah maupun lingkungan pergaulan. Karakter positif berkaitan erat tentang kondisi psikologis atau mental seseorang. Berdasarkan penelitian, kesuksesan ditentukan oleh hampir 90 % faktor mentalnya, sedangkan sisanya 10 % adalah faktor mekanis atau biasa disebut faktor teknis (Psikologi, 2008 : 7).

Perlu adanya guru yang memang memantau perkembangan siswanya baik di pendidikan, dan psikis seorang anak, yaitu bimbingan konseling (BK). Tujuan adanya guru konseling selain memantau keadaan siswa yang memiliki permasalahan di seputar lingkungan sekolah. Konseling yang berarti membimbing atau bimbingan merupakan bantuan yang diberikan kepada siswa dalam rangka menemukan pribadi, mengenal lingkungan (Prayitno. 1997 : 23). Keberadaan guru konseling sangat dibutuhkan oleh setiap sekolah, setidaknya setiap sekolah memiliki dua guru konseling, tergantung jumlah siswa di sekolah.

Konselor pada menengah pertama mendapatkan peran dan posisi/tempat sebagai salah satu komponen *student support service*, yaitu mendukung perkembangan aspek-aspek pribadi, sosial, karier, dan akademik peserta didik, melalui *guidance and counseling curriculum* atau pengembangan program kurikulum bimbingan (Sunaryo. 2008 : 5).

Riset pertama dilakukan wawancara oleh guru BK di salah satu sekolah menengah atas sekaligus merangkap praktisi pengamat pergaulan pelajar oleh Supri Padmiyati., S.Pd. Karakter pada usia beranjak dewasa (ABG) sedang mengalami masa transisi, di mana seorang anak sedang mengalami gejolak dalam diri dan lingkungan (wwcr. Drs. Supri Padmiyati. SMK 17 ,Parakan. 25/12/2013. Pukul 15.00 wib). Hal ini dibuktikan oleh beberapa kasus yang saat ini terjadi yaitu sikap dan gaya atau *trend* mulai dari penampilan hingga cara bicara atau berkomunikasi terhadap sesama. Mencermati gaya hidup di beberapa sisi yang dikaitkan dengan citra diri, *trend* yang tengah berlangsung, dan *human interst*.

Banyaknya permasalahan yang terjadi di lingkup sekolah menjadi landasan dasar ide terciptanya penulisan skenario ini. Faktor ekonomi mendominasi permasalahan sekolah, setiap siswa mempunyai latar belakang ekonomi yang berbeda tak heran kesenjangan sosial sangat mungkin terjadi dalam lingkup sekolah. Selain faktor ekonomi banyaknya kasus yang dimiliki siswa, yaitu perceraian orang tua. Beberapa anak malu atau sungkan apabila menjelaskan keberadaan orang tua yang telah berpisah. Sebenarnya hal ini bukan masalah yang terlalu mencolok bagi anak apabila orang tua memberi pengertian yang dapat dinalar oleh anak, tapi terkadang orang tua selalu mengumbar pertengkaran dihadapan anak sehingga ada rasa ketakutan yang dialami. Menurut Yovita Ika. P.Si. menambahkan bahwa sikap seorang remaja bersifat kasuistik yaitu cara menyikapi sesuatu kasus yang sama, dengan penanganan yang berbeda (wwcr. Yovi. Pugeran, 20/1/2014). Pertama, *bullying* di mana seorang anak merasa malu dengan perpisahan orang tuanya. Kedua, mental atau psikis anak, rata-rata seorang anak merasa tertekan dengan perceraian orang tua mereka. hal ini didasari dengan pertengkaran di hadapan anak, serta teror yang mengancam sehingga mengganggu kestabilan mental anak di sekolah. Jadi, perlu ada pengertian serta kerjasama orang tua terhadap memberikan penjelasan terhadap anak kasus perceraian. Eksistensi anak yaitu apabila seorang anak mempunyai kelebihan dalam suatu bakat atau minat. Rata-rata usia remaja antara 12-18 tahun sedang mengalami masa di mana anak tersebut sedang mengalami pencarian jati diri. Mereka ingin menunjukkan sesuatu yang mereka miliki dengan eksistensi yang dimiliki, sehingga mereka menunjukkan kelebihannya sebagai bentuk citra diri.

4. Premis

Premis tentang usaha meraih mimpi adalah *Man Jadda Wan Jadda* artinya “Barang siapa yang bersungguh-sungguh akan mendapatkan hasil”. Dalam meraih sebuah keinginan atau cita-cita perlu adanya proses dengan usaha, perjuangan, serta kegigihan di dalamnya sebagai fondasi

kesuksesan yang akan di raih. Penciptaan karya skenario “Pesawat Kertas” memberikan wacana kesungguhan dan kegigihan Marisa dalam menyelamatkan ketiga siswanya yang terancam *drop out* dari sekolah.

B. Pembahasan Karya

Penciptaan karya skenario “Pesawat Kertas” menggunakan plot bercabang atau *multiplot* sebagai sebuah rangkaian cerita yang terdiri dari beberapa konflik yang dikemas dalam satu film. Berikut ini akan dijabarkan pembahasan karya skenario “Pesawat Kertas” :

1. Multiplot

Penerapan *multiplot* dalam penciptaan skenario “Pesawat Kertas” dapat dilihat setiap *scene* memiliki tiga cerita yang berbeda, namun memiliki kesamaan yang sama di mana mereka berada di dalam satu sekolah sebagai penghubung kausalitasnya. Penulisan yang diciptakan, menggunakan tipe *concentric* di mana setiap tokoh memiliki kehidupan dan kegiatan masing-masing tanpa saling mengenal.

Scene 1. EXT - TEPI DANAU - PAGI **CAST ; MARISA**

MARISA melakukan gerakan-gerakan yoga di tepi danau. Sesekali MARISA mengambil nafas panjang dan menghembuskan secara perlahan.

(Vo) MARISA

(mengambil nafas) ku hirup udara setiap pagi.
(memejamkan mata) Kudengar suara burung, pohon diterpa angin, dan gemericik air. Suara alam yang seolah-olah menyuarakan kemerdekaan hati.
(duduk bersila) kuayunkan pesawat kertasku bersama mimpiku,

Scene 2. EXT - KANTIN SEKOLAH - PAGI **CAST ; FITRI, FIGURAN.**

Establish papan nama sekolah swasta yang terpapang di pinggir jalan. Sejumlah murid

tengah berjalan memasuki gerbang sekolah, beberapa diantaranya berlarian memasuki kelas.

(Vo) MARISA

Kuayunkan pesawat kertasku, terbang bersama mimpi anak manusia yang landai bahkan dalam menghadapi hembusan angin yang belum jelas ke mana tujuannya.

FITRI sedang menjajakan kue di kantin sekolah. Tiba-tiba petugas tata usaha memberikan surat peringatan atas keterlambatan FITRI membayar SPP serta uang pembangunan.

SCENE 3. EXT - LORONG SEKOLAH - PAGI

CAST : EROS, FIGURAN

Di lorong kelas EROS sedang sibuk menyapa dan memeberikan tanda tangan kepada para *fans*-nya "Eroisme". Beberapa siswa putri berteriak histeris melihat EROS tengah melambaikan tangan dan beberapa siswa mengambil gambar di ponsel mereka.

SCENE 4. INT - MOBIL - PAGI

CAST : AMARA, DONI

AMARA dan DONI duduk dalam kabin mobil. AMARA memutar musik beraliran *pop* dengan *volume* cukup keras, kemudian DONI mematikan musik tersebut. AMARA terlihat kesal saat DONI mematikan musik tersebut.

AMARA

Hey, lo tu paling sukses bikin *mood* pagi gue berantakan!

DONI

Sama-sama. Senang rasanya bila kita sama-sama punya telinga yang sehat.

Sesampainya di sekolah AMARA turun dari mobil dan membanting pintu mobil cukup keras. Doni terkejut, dan berlalu pergi dengan mobilnya.

(vo) MARISA

Lantas, kemanakah pesawat kertas ini akan melaju Anginpun tak tahu, pesawatlah yang akan memutuskan.

Multiplot dalam penciptaan karya skenario “Pesawat Kertas” bertujuan memberikan variasi cerita dari tokoh yang berbeda yang diperankan dalam satu cerita. Penulisan skenarionya, bisa menggunakan teknik selang-seling untuk menampilkan aktivitas setiap karakter. Pengenalan di *scene* awal bertujuan agar pemirsa atau penonton mengetahui bahwa dalam karya skenario “Pesawat Kertas” memiliki empat tokoh cerita.

2. Benang Merah

Penulis skenario harus mampu menjelaskan kepada penonton bagaimana problema utama cerita dan apa yang menjadi tujuannya menggunakan benang merah. Benang merah berfungsi sebagai penghubung antara konflik tokoh untuk saling berkesinambungan.

SCENE 8. INT - RUANG BK - PAGI

CAST ; EROS, MARISA

EROS terdiam mendengar pernyataan MARISA yang cukup membuat ia syok. Sesekali EROS menghela nafas.

...

Lets see, saya punya penawaran untuk kamu, saya akan bantu kamu mengejar beberapa ketertinggalan pelajaranmu, asal kamu serius dan ingin benar-benar berubah pola keartisanmu.

Dialog di atas menunjukkan bagaimana guru konseling mendekati dan melakukan investigasi terhadap siswanya dengan cara saling bernegosiasi atau kerjasama untuk memberikan jalan keluar atau solusi terhadap siswanya.

SCENE 11. EXT - LORONG SEKOLAH - SIANG

CAST ; AMARA, MARISA

MARISA berjalan melewati lorong sekolah sambil memeriksa keadaan sekolah. Perhatiannya tertuju pada siswa yang berada di tengah lapangan sedang berdiri di samping tiang bendera. MARISA merasa penasaran, kemudian menghampiri AMARA.

MARISA

Apa yang kamu lakukan disini?

Wajah AMARA pucat, dan penuh keringat tiba-tiba jatuh pingsan sebelum menjawab pertanyaan MARISA. MARISA berteriak minta tolong untuk membawa AMARA ke UKS

SCENE 18. INT - WARUNG MAKAN - SIANG

CAST; MARISA, FITRI

.....

MARISA muncul di hadapan FITRI dengan senyum kecil dan menyapa FITRI.

MARISA

Halo FITRI apa kabar?

FITRI dan MARISA duduk di beranda warung. Kedatangan MARISA mencari tahu penyebab ia menunggak pembayaran sekolah. MARISA begitu segan dengan FITRI, ia bekerja keras demi kehidupan keluarganya dan masa depannya.

Benang merah dalam penciptaan skenario adalah Marisa sebagai penghubung tiga cerita yang memiliki konflik masing-masing. Kesan yang ditangkap memang jadi *multistory*, adanya tokoh menjadi benang merah, agar para penonton tidak bingung (Sapatia. 2006 : 23).

Tokoh Danu dalam penciptaan karya skenario “Pesawat Kertas” menjadi benang merah sebagai penghubung cerita ketiganya.

SCENE 9. INT - RUMAH FITRI - SIANG

CAST ; FITRI, HALIMAH, TIGA ADIKNYA

.....

PENGACARA

Sebelumnya saya turut berduka sedalam-dalamnya atas meninggalnya suami ibu, kedatangan saya kemari yaitu ingin mengambil hak bangunan ini, karna tertulis dalam surat kuasa, bahwa bangunan ini hingga kebun adalah milik perusahaan studio Nagasakti atas nama Danu Arta.

SCENE 13. INT - STUDIO REKAMAN - SORE

CAST ; EROS, DANU, PERS

CUT TO

Sejumlah wartawan tengah menunggu EROS memberi pernyataan tentang *tour*-nya di 8 kota besar. DANU ARTA selaku produser EROS memberi sambutan untuk *launching* album perdana EROS yang telah rilis.

DANU

Terimakasih kepada media yang telah hadir dalam *confrensi pers* untuk promo album Eros yang akan diselenggarakan ke 8 kota besar, minggu lalu kita telah *launching* perdana album Eros yang pertama, dan semoga bisa meledak di pasaran.

Tak lama EROS datang dan memberi beberapa komentar dari wartawan.

Peran Danu dalam penciptaan karya skenario “Pesawat Kertas” adalah pemilik studio rekaman Nagasakti sekaligus Produser musik yang menaungi Eros dalam meniti karir di dunia *entertaint*. Meski dalam *scene* 9 tokoh Danu tidak terlibat langsung, dialog pengacara “bangunan ini hingga kebun adalah milik perusahaan studio Nagasakti atas nama Danu Arta.” Mewakili Danu sebagai penghubung cerita secara tidak langsung.

SCENE 39. INT - RESTORAN - MALAM

CAST ; AMARA, DANU

AMARA dan ayahnya menikmati makan malam di sebuah restoran, namun DANU tak pernah berhenti menerima panggilan dari ponsel yang berdering.

DANU

Iya pak Romi, lakukan sesuai rencana ya, satu jam lagi saya akan kesana pak untuk mengondisikan lokasi.

Amara merasa tidak nyaman langsung merebut ponsel ayahnya dan menutup koneksi.

DANU

Amara, papah lagi telpon sangat penting.

AMARA

Papah pernah bilang, kalo di meja
makan ya makan, bukan terima
telpon. Iya kan?

Scene 39 menunjukkan Danu juga sebagai ayah Amara yang selalu sibuk dengan urusan bisnisnya, sehingga waktu luang untuk amara sangat berkurang. Adegan Amara merebut ponsel dari ayahnya menunjukkan bahwa Amara ingin melakukan interaksi kepada orang tua yang berkualitas.

3. Pola non linier

Penggunaan pola linier salah satu pendukung dalam pencipkaan karya penggunaan skenario dengan alur multiplot. Hal ini di karenakan pola linier bisa memanipulasi urutan waktu dan kejadian dengan mengubah urutan plotnya.

SCENE 15. EXT - DANAU - SORE

CAST ; MARISA

Di tepi danau, MARISA duduk sambil melipat kertas membentuk pesawat kertas dan membuka toples yang berisi beberapa pesawat kertas di dalamnya. Lalu ia menerbangkannya di sekitar danau.

MARISA

(VO)

Daun yang jatuh tak akan menyalahkan angin, setiap manusia mempunyai permasalahan dengan latar belakang yang berbeda, mereka harus menghadapi dan menjalani takdir mereka.

SCENE 16. INT - RUMAH AMARA - MALAM

CAST ; RIANTI, DONI, AMARA

AMARA membuka pintu rumah secara perlahan-lahan agar tidak menimbulkan suara. Ketika ia menutup pintu, lampu ruang tengah menyala. AMARA terkejut melihat DONI yang telah berdiri di samping meja makan.

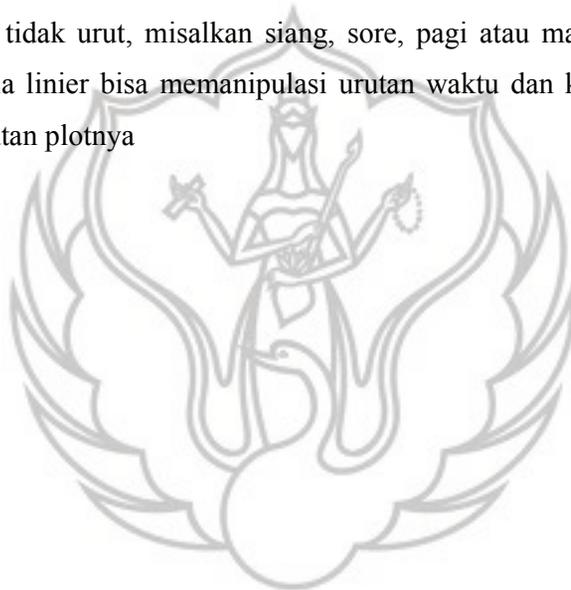
SCENE 17. INT - RUMAH FITRI - PAGI

CAST ; MARISA, DELIA

CUT TO

Keesokan harinya MARISA datang ke perkampungan kecil di mana FITRI tinggal. Rumah FITRI nampak sepi, dan tertutup rapat. Ia mengetuk pintu rumah FITRI tidak ada yang menjawab. Saat MARISA akan beranjak, tiba-tiba pintu terbuka oleh DELIA yang sedikit takut.

Apabila pola linier urutan waktu cerita di anggap A-B-C-D-E, maka pada pola nonlinier berubah menjadi C-D-E-A-B atau D-B-C-A-E. Ketiga *scene* di atas terlihat urutan waktu tidak urut, sehingga penuturan kisahnya akan menjadi tidak urut, misalkan siang, sore, pagi atau malam. Hal ini di karenakan pola linier bisa memanipulasi urutan waktu dan kejadian dengan mengubah urutan plotnya





Penciptaan Skenario Program Televisi
"Pesawat Kertas"
Dengan Menggunakan Alur Multiplot

Pembimbing I

Endang Mulyaninguh,
SIP, M.Hum

Pembimbing II

Rr. Ari Prasetyowati,
S.H.



Disusun Oleh
Aragani Timur Kanistren
0910359032



Penciptaan Skenario Program Televisi
" **Pesawat Kertas** "
Dengan Menggunakan Alur Multiplot

Aragani Timur Kanistren
0910359032

Tanggal : 1 April 2014, Pukul 14.00 WIB
Bertempat : Galeri Fotografi Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta





Penciptaan Skenario Program Televisi
" **Pesawat Kertas** "
Dengan Menggunakan Alur Multiplot



Aragani Timur Kanistren
0910359032