

**ARTIKEL JURNAL**

**PENCIPTAAN SKENARIO FILM “ANEUK BEUDEE” YANG BERLATAR BELAKANG  
PERISTIWA ARAKUNDO DI ACEH 1998-1999 DENGAN KARAKTER ANAK  
SEBAGAI TOKOH UTAMA**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI**

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



Disusun oleh:

**Muhammad Hendri**

NIM: 1610824032

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

**2021**

**PENCIPTAAN SKENARIO FILM “ANEUK BEUDEE” YANG BERLATAR BELAKANG  
PERISTIWA ARAKUNDO DI ACEH 1998-1999 DENGAN KARAKTER ANAK  
SEBAGAI TOKOH UTAMA**

**Muhammad Hendri<sup>1</sup>**

1610824032

Program Studi Film dan Televisi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

JL. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta, 55188, Indonesia Telp.

0274-379133, 373659

arts@isi.ac.id

**ABSTRAK**

Penciptaan skenario film “*Aneuk Beudee*” merupakan skenario bergenre drama dan berdurasi 120 menit. Skenario film ini mengangkat latar di Aceh pada tahun 1998-1999. Skenario film ini secara khusus mengangkat tentang peristiwa berdarah Arakundo dengan menggunakan sudut pandang anak sebagai tokoh utama. Peristiwa tersebut belum pernah diangkat ke dalam sebuah skenario film maupun karya audio visual. Skenario ini dibuat dengan tujuan untuk menciptakan peristiwa besar pelanggaran hak asasi manusia yang pernah terjadi pada masa pasca penerapan daerah operasi militer di Aceh. Memberi informasi mengenai sejarah kelam yang pernah terjadi di Aceh yang memakan banyak korban dan sampai sekarang kasusnya belum diselesaikan secara hukum.

Peristiwa Arakundo adalah sebuah peristiwa pembantaian sipil yang terjadi tanggal 3 Februari 1999 di Idi Cut, Aceh, Indonesia. Peristiwa ini menewaskan 28 orang dan melukai ratusan orang lainnya. Para pelakunya sampai sekarang belum ditangkap dan diadili. Konsep penciptaan skenario ini menerapkan plot linear dan struktur dramatik linear atau kronologi tiga babak, dan menggunakan karakter anak sebagai tokoh utama yang dikombinasikan dengan penceritaan terbatas dan tak terbatas, namun dalam skenario “*Aneuk Beudee*” akan lebih dominan menggunakan penceritaan terbatas. Penggunaan tokoh utama karakter anak, plot linear, struktur kronologi tiga babak, dan penceritaan terbatas yang dominan dalam skenario ini dirasa mampu untuk menceritakan peristiwa Arakundo dari keterbatasan informasi yang diterima tokoh utama, sehingga cerita menjadi lebih fokus dan berpusat pada tokoh utama yaitu anak.

**Kata Kunci:** Skenario Film Fiksi, Peristiwa Arakundo, Tokoh Utama Anak

---

<sup>1</sup> **Korespondensi Penulis:**

Telp: +621228433455

e-mail: Mh14032015gmail.com

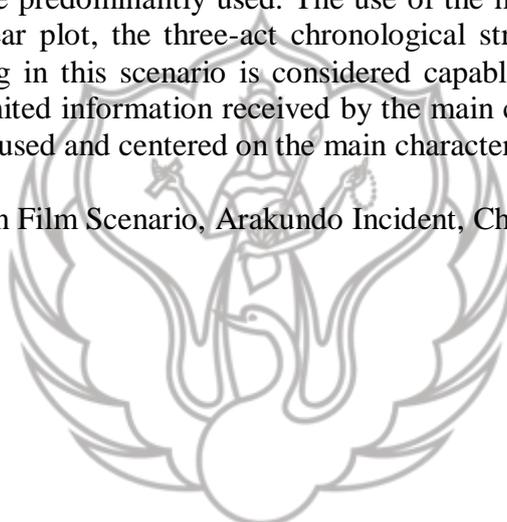
Alamat: Gampong Lampeudeu Baroh, Kabupaten Pidie, Kecamatan Pidie, Aceh

## ABSTRACT

The scenario for the film “*Aneuk Beudee*” is a scenario for a drama genre with duration 120 minutes. The screenplay set in Aceh (1998-1999). The scenario of this film focuses on the bloody events of Arakundo by using the child's point of view as the main character. This event has never been made into a film scenario or audio-visual work. This scenario was created with the aim of creating major human rights violations that have occurred in the post-military operation area in Aceh. Providing information about the dark history that has occurred in Aceh which claimed many victims and until now the case has not been resolved legally.

The Arakundo incident is an incident of civilian massacre that occurred on February 3, 1999 in Idi Cut, Aceh, Indonesia. This incident killed 28 people and injured hundreds of others. The perpetrators have not yet been arrested and tried. The concept of scenario creation applies a linear plot and a linear dramatic structure or a three-act chronology, and uses child characters as the main character combined with limited and infinite storytelling, but in the “*Aneuk Beudee*” scenario, limited storytelling will be predominantly used. The use of the main character of the child character, the linear plot, the three-act chronological structure, and the dominant limited storytelling in this scenario is considered capable of telling the Arakundo event from the limited information received by the main character, so that the story becomes more focused and centered on the main character, namely the child.

**Keywords:** Fiction Film Scenario, Arakundo Incident, Child as Main Character



## PENDAHULUAN

Skenario film yang berjudul “*Aneuk Beudee*” dibuat untuk dijadikan sebagai petunjuk produksi sebuah film yang akan didistribusikan dan diputar pada festival-festival film, bioskop konvensional dan/atau bioskop alternatif. Penulisan skenario ini bertujuan untuk cetak biru (*blue print*) produksi sebuah film panjang drama berdurasi 120 menit.

Skenario ini menggunakan karakter anak sebagai tokoh utama. Skenario film ini dibuat untuk nostalgia kisah-kisah masa kecil anak-anak yang hidup pada masa transisi pasca pencabutan DOM tahun 1998-1999 di Aceh.

Ide cerita skenario film yang berjudul “*Aneuk Beudee*” adalah hasil dari diskusi bersama Azhari dan dari membaca buku Aceh Bersimbah Darah. Azhari adalah seorang sineas dan/atau sutradara film dokumenter Indonesia. Azhari juga seorang *Program Director* di Aceh Film Festival (AFF) dan pendiri Aceh *Documentary* (Adoc).

Skenario “*Aneuk Beudee*” merupakan skenario film fiksi yang akan berkisah tentang peristiwa besar yang pernah terjadi pasca pencabutan DOM di Aceh pada tahun 1998-1999 yaitu peristiwa Arakundo. Peristiwa tersebut menjadi *setting* cerita dalam skenario film tersebut.

Peristiwa Arakundo adalah sebuah peristiwa pembantaian sipil yang terjadi tanggal 3 Februari 1999 di Idi Cut, Aceh, Indonesia. Menurut sejumlah saksi mata, peristiwa yang dilancarkan tentara ABRI ini menewaskan 28 orang dan melukai ratusan orang lainnya. Para pelakunya sampai sekarang belum ditangkap dan diadili.

Cerita pada skenario film “*Aneuk Beudee*” akan berkisah tentang kehidupan dua bersaudara Mukmin dan Rizki yang hidup setelah pencabutan DOM sampai terjadinya peristiwa Arakundo pada tahun 1998-1999 di Aceh. Dua bersaudara tersebut tinggal bersama seorang ibu, dan harus menerima keadaan dan fakta bahwa ayahnya telah mati karena terbunuh pada masa DOM di Aceh.

Kehidupan keluarga tersebut sedang ditata kembali seiring DOM sudah dicabut di Aceh. Konflik mulai muncul di dalam cerita ketika dua bersaudara menanyakan kebenaran tentang kematian ayahnya. Konflik menjadi sangat kuat terlihat setelah terjadinya peristiwa Idi Cut (Peristiwa berdarah *Krueng Arakundo*).

Dalam skenario film “*Aneuk Beudee*” peristiwa tersebut akan digambarkan dengan menggunakan karakter anak sebagai tokoh utama. Dengan menggunakan struktur tiga babak, kombinasi penceritaan terbatas dan tidak terbatas membuat skenario

ini berbeda dan unik dibanding skenario film drama tragedi panjang lainnya.

Cerita dalam film ini belum pernah diangkat ke dalam sebuah film di Indonesia. Film "*Aneuk Beudee*" adalah film drama tragedi panjang pertama di Indonesia yang menarasikan isu pasca pencabutan DOM tahun 1998-1999 di Aceh dengan menggunakan karakter anak sebagai tokoh utama.

Tinjauan karya yang digunakan dalam penciptaan skenario ini meliputi beberapa karya, yakni *Bekas*, *Children Of Heaven*, dan *The Stoning Of Soraya M. Bekas* (2012) adalah film berdurasi 90 menit yang bercerita tentang dua saudara laki-laki tunawisma (Zana, 8) dan (Dana, 10) yang hidup di tepi kelangsungan hidup. Di awal cerita dua bersaudara melihat sekilas Superman melalui sebuah lubang di dinding di bioskop setempat.

Zana dan Dana memutuskan ingin pergi ke Amerika dan tinggal bersama Superman. Dua bersaudara tersebut ingin menyelesaikan semua masalah mereka dengan menjumpai Superman. Zana dan Dana berharap Superman akan menghukum semua orang yang telah jahat kepada mereka.

Film *Bekas* memberikan inspirasi dalam pembuatan tiga dimensi karakter atau tokoh utama untuk film

"*Aneuk Beudee*". Tokoh Zana dan Dana menjadi referensi utama dalam pembuatan karakter dua bersaudara untuk tokoh utama dalam film "*Aneuk Beudee*".

Plot yang digunakan dalam film "*Bekas*" adalah plot lurus atau plot linear. Plot lurus tersebut dapat ditandai dengan memahami setiap konflik atau masalah yang muncul tidak terlepas dari tokoh utama (Zana dan Dana).

Semua konflik dalam film "*Bekas*" berkaitan dengan tokoh sentralnya, seperti dalam sebuah adegan Zana dan Dana sedang beradu argumen perihal suatu kesalahan atau kebodohan dalam bermain sepak bola. Kemudian tiba-tiba terdengar teriakan film superman diputar di teater (tempat pemutaran film), sehingga membuat anak-anak berbondong-bondong lari ke teater, begitupun dengan dua saudara tersebut.

Dalam film "*Aneuk Beudee*" alur cerita atau plot akan dibuat sama seperti film *bekas*. Film "*Aneuk Beudee*" akan berfokus kepada dua bersaudara Mukmin dan Rizki.

Selanjutnya film *Children Of Heaven* (1997) yang menginspirasi dalam penciptaan adegan-adegan untuk film "*Aneuk Beudee*". Adegan-adegan yang menggambarkan ekspresi atau *action* dan dialog untuk dua bersaudara dalam film "*Children Of*

*heaven*” dapat dijadikan referensi dalam penciptaan adegan-adegan dalam skenario film “*Aneuk Beudee*”.

Hubungan persaudaraan dalam hal psikologi karakter pada film “*Children Of heaven*” juga menjadi inspirasi dalam pembangunan karakter dan pembuatan adegan untuk film “*Aneuk Beudee*”.

*Stoning Of Soraya M*, film ini bercerita tentang nasib malang yang menimpa seorang wanita muslim di sebuah kota kecil bernama Kupayeh di Iran. Film ini bercerita tentang bibi Soraya yang bernama Zahra yang berusaha untuk menyampaikan kisah tragis keponakannya pada dunia.

Zahra bertemu dengan seorang jurnalis Perancis keturunan Iran, Freidoune yang sedang melakukan perjalanan ke Iran. Di tengah perjalanan, mobilnya rusak dan harus diperbaiki di bengkel di kota tersebut. Zahra yang dianggap gila oleh penduduk setempat kemudian meminta Fredouine, yang sedang menunggu mobilnya diperbaiki, untuk merekam semua ucapannya.

Karakter Soraya dalam film tersebut menjadi referensi dalam penciptaan karakter ibu untuk film “*Aneuk Beudee*”. Pembangunan karakter tokoh Soraya baik dari fisiologi, sosiologi dan psikologi dapat mewakili dalam pembangunan karakter Ibu Nurlaila (Ibu Mukmin dan Rizki) dalam film “*Aneuk Beudee*”.

Dalam film “*The Stoning Of Soraya*” nasib malang karakter Soraya didapatkan karena fitnah dan hukum agama, sedangkan nasib malang yang didapatkan Ibu Nurlaila karna kondisi sosial politik di Aceh era pasca DOM di Aceh.

## **Objek Penciptaan**

### **1. Kondisi geografis dan adat istiadat Aceh**

Skenario film “*Aneuk Beudee*” menggambarkan *setting* cerita peristiwa Arakundo yang terjadi pada tahun 1998-1999 di Aceh. *Setting* cerita di Aceh tersebut menjadi objek penciptaan, maka berikut ini penjabaran *setting* Aceh yang diawali:

a. Letak, Luas, dan Batas Wilayah Aceh, provinsi Aceh memiliki posisi strategis sebagai pintu gerbang lalu lintas perdagangan nasional dan internasional yang menghubungkan belahan dunia timur dan barat dengan batas wilayahnya: sebelah utara berbatasan dengan Selat Malaka dan Teluk Benggala, sebelah selatan berbatasan dengan provinsi Sumatera Utara dan Samudera Hindia, sebelah barat berbatasan dengan Samudera Hindia dan sebelah timur berbatasan dengan Selat Malaka dan Provinsi Sumatera Utara (Media Provinsi Aceh, 2005).

b. Kondisi topografi, provinsi Aceh memiliki topografi datar hingga

bergunung. Wilayah dengan topografi daerah datar dan landai sekitar 32 persen dari luas wilayah, sedangkan berbukit hingga bergunung mencapai sekitar 68 persen dari luas wilayah. Daerah dengan topografi bergunung terdapat di bagian tengah Aceh yang merupakan gugusan pegunungan bukit barisan dan daerah dengan topografi berbukit dan landai terdapat dibagian utara dan timur Aceh. (Media Provinsi Aceh, 2005).

c. dan Adat Istiadat, Islam sebagai *way of life* yang mengkristal dalam budaya dan adat Aceh nampaknya tidak dapat dibantah. Hal tersebut dapat dilihat dalam sistem, pranata dan struktur sosial cukup menonjol, artinya Islam dijadikan sebagai *world view* (pandangan hidup). Misalnya, sistem pemerintah yang paling rendah adalah gampong yang dipimpin oleh *geuchik* (kepala desa) yang mengurus persoalan pemerintahan. Disamping itu, terdapat pula *imum meunasah* yang memimpin semua urusan keagamaan. Sampai saat ini, kantor *geuchik* dan *meunasah* selalu berdekatan atau dalam satu kompleks, bahkan dahulu *meunasah* juga dijadikan sebagai kantor *geuchik* (Astuti, 2015).

## **2. Kondisi sosial politik Aceh tahun 1998-1999**

*Setting* cerita skenario film “*Aneuk Beudee*” pada rentang

waktu tersebut tidak terlepas dari pengaruh dan sebab akibat dari sosial politik pada masa itu, berikut penjabarannya:

a. Masa dan Pencabutan Daerah Operasi Militer (DOM), pada tanggal 7 Agustus 1998 DOM dicabut di Aceh oleh Wiranto. *Setting* cerita di dalam film *Aneuk Beudee* akan dimulai setelah pencabutan DOM tersebut.

Dalam buku Kasus HAM di Aceh oleh KontraS (2006, 71) menyatakan bahwa sebagian besar masyarakat Aceh menyambut dengan rasa syukur yang mendalam atas dicabutnya status DOM di Aceh pada 7 Agustus 1998, terlebih lagi masyarakat yang telah menjadi korban atas penerapan status operasi militer. Tentunya dengan harapan bahwa berbagai kejadian tindak kekerasan yang pernah menimpa mereka atau keluarganya tidak terulang lagi dan mereka dapat kembali menjalani kehidupan yang normal.

Pada realitasnya ironi yang didapatkan masyarakat Aceh pasca pencabutan DOM di Aceh. Masyarakat Aceh masih dihadapkan dengan pelbagai situasi dan kondisi mencekam seperti masa penerapan DOM di Aceh.

b. Operasi Wibawa, di dalam skenario film “*Aneuk Beudee*” juga digambarkan tentang operasi wibawa. KontraS (2016, 78) menyatakan bahwa

operasi wibawa merupakan operasi militer gabungan pertama yang diberlakukan setelah pencabutan status Daerah Operasi Militer. Operasi dimulai pada 2 Januari 1999. Letkol. Pol. Iskandar Hasan Kapolres Aceh Utara sebagai Komandan Operasi Wibawa'99 dan wakilnya adalah Danrem 011/Lilawangsa Kolonel Inf. Johny Wahab.

Penanggung jawab operasi ini adalah Kepolisian Daerah Istimewa Aceh. Operasi ini diberlakukan sebagai respon atas penculikan terhadap tujuh orang prajurit AD di Lhoknibong pada tanggal 29 Desember 1998.

c. Peristiwa berdarah Idi Cut (Arakundo), peristiwa ini merupakan objek penciptaan utama dalam skenario film "*Aneuk Beudee*". Peristiwa ini secara khusus digambarkan dalam salah satu adegan pada skenario film "*Aneuk Beudee*" melalui perantara karakter anak sebagai tokoh utama.



Gambar 1. Jembatan Arakundo (sumber: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/e/e8/Idi\\_Cut\\_incident.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/e/e8/Idi_Cut_incident.jpg))

Menurut Kontras (2020) dalam artikelnya menyatakan bahwa

peristiwa Idi Cut (Arakundo) terjadi di Simpang Kuala, kecamatan Idi Cut, kabupaten Aceh Timur. Tepatnya Rabu, dini hari pada tanggal 3 Februari 1999, persis di depan Markas Komandan Rayon Militer (Koramil) dan Kantor Polisi Sektor (Polsek) setempat. Peristiwa tersebut adalah peristiwa pembantaian warga sipil oleh militer Indonesia.

Peristiwa Arakundo terjadi karena pembalasan dendam terhadap peristiwa sebelumnya, berupa *sweeping* dan penculikan tentara yang dilakukan sejumlah warga sipil yang membawa senjata di Lhok Nibong, Aceh Timur, pada 29 Desember 1998 sampai 3 Januari 1999 (Kontras, 2020). Peristiwa ini berujung pada pembunuhan beberapa personel tentara, yang mayatnya juga dibuang ke sungai.

### 3. Anak Sebagai Tokoh Utama

Dalam skenario film *Aneuk Beudee* penentuan karakter anak sebagai tokoh utama dikarenakan tokoh anak memiliki sifat-sifat khas yang berbeda dengan ciri-ciri dan sifat-sifat orang dewasa.

Anak memiliki beberapa ciri khas antara lain: 1. Anak berada pada masa peka, 2. Egosentris yaitu merasa dirinya paling benar, 3. Senang meniru segala yang dilihat dan didengar dari lingkungannya, 4. Senang bermain karena rasa penasaran dan ingin tahu,

5. Senang eksplorasi melakukan tingkah laku yang penuh tantangan, 6. Membangkang karena pertumbuhan dan perkembangan pada masa trotzalter (masa revolusi yang ditandai oleh gejala eksplosif atau ledakan) (Sujiono 2009, 7-8).

Tokoh anak menjadi menarik untuk melihat realitas yang terjadi pada masa transisi (konflik) pasca pencabutan DOM di Aceh tahun 1998 sampai tahun 1999. Tokoh anak belum memahami secara menyeluruh tentang situasi dan kondisi sosial politik pada tahun 1998-1999 yang terjadi di Aceh.

#### 4. Kalung Aneuk Beudee

Kalung *aneuk beudee* merupakan sebuah benda yang menjadi simbolis perlawanan dari hati, bagi si tokoh utama di dalam cerita skenario film "*Aneuk Beudee*". *Aneuk Beudee* berarti peluru, secara bahasa peluru diartikan sebagai barang tajam yang biasanya dilepaskan dengan senjata api.



Gambar 2 Kalung "*Aneuk Beudee*"

(sumber:

<http://acehzone.blogspot.com/2012/07/polisi-temukan-selongsong-peluru-ak-47.html>)

*Aneuk beudee* itu juga dijadikan judul film di dalam skenario film ini untuk menjadi representasi yang menggambarkan benang merah

cerita di dalam skenario film tersebut. Dari kalung *aneuk beudee* yang dipakai oleh tokoh utama penonton diajak untuk menyelami sebuah kisah yang berlatar di Aceh pada tahun 1998-1999 yang dipenuhi dengan peluru-peluru karena konflik antara GAM dan TNI.

#### KONSEP KARYA

Penciptaan skenario film drama *Aneuk Beudee* berdasarkan imajinasi dan kreativitas penulis skenario. Berdasarkan hasil riset, meskipun ide cerita berangkat dari peristiwa fakta namun tidak serta merta persis seperti realitas yang terjadi dalam peristiwa Arakundo. Perlu banyak pemikiran dan imajinasi untuk meramu alur agar cerita tersebut tidak menjadi cerita yang hanya biasa-biasa saja. Sebuah cerita film harus memiliki daya tarik tersendiri baik dari segi cerita maupun dari segi yang lainnya.

Adapun tahapan-tahapan dalam melakukan penulisan skenario film *Aneuk Beudee* antara lain: dengan menentukan sasaran cerita, ide cerita, tema cerita, *logline*, penokohan, *setting* cerita, alur cerita (plot), struktur dramatik, konflik, sudut pandang, sinopsis, dan *treatment*.

Skenario film "*Aneuk Beudee*" bergenre drama tragedi dan berdurasi 120 menit. Sasaran cerita yang dituju yaitu usia 17 tahun ke atas;

penonton sudah mulai beranjak dari fase remaja ke dewasa. Hal ini disebabkan skenario “*Aneuk Beudee*” memasukkan unsur-unsur kekerasan secara implisit dalam adegan atau *action* dan *point of view* tokoh anak dalam merespon kejadian-kejadian yang lazim terjadi pada masa konflik di Aceh.

Meskipun tokoh utama dalam film adalah anak, akan tetapi skenario film “*Aneuk Beudee*” sebenarnya dibuat untuk generasi anak-anak yang telah lahir sebelum tahun 1998 (generasi anak-anak yang pernah merasakan konflik di Aceh). Oleh karena itu, sasaran cerita dalam film tidak bisa ditujukan kepada usia anak-anak 7-13 tahun, sebab suasana di Aceh saat itu tidak untuk disaksikan oleh anak-anak yang belum memahami situasi dan kondisi sosial politik di Aceh pada tahun 1998-1999.

Tema dalam skenario “*Aneuk Beudee*” adalah kisah yang berlatar belakang peristiwa Arakundo pada tahun 1998-1999 atau masa Pasca DOM di Aceh. Tema tersebut tergolong ke dalam film bergenre drama. Tema cerita yang diangkat dalam skenario “*Aneuk Beudee*” yaitu mengenai kisah dua orang anak laki-laki bersaudara yang hidup pada masa pasca DOM era transisi tahun 1998-1999 di Aceh.

Skenario “*Aneuk Beudee*” akan menceritakan tokoh utama karakter anak yang hidup pada masa pasca DOM di Aceh tersebut, yang menerjang marabahaya pergi ke gunung untuk menjawab rasa penasaran tentang kematian ayahnya. Karakter anak yang menjadi tokoh utama dalam skenario film “*Aneuk Beudee*” tidak mengetahui bagaimana dan mengapa ayah mati.

Plot yang digunakan dalam skenario film “*Aneuk Beudee*” adalah plot lurus (linear). Plot lurus adalah plot yang alur ceritanya terfokus hanya pada konflik seputar tokoh sentral. Konflik dalam skenario film berjudul “*Aneuk Beudee*” terfokus pada tokoh utama karakter anak atau sentral yaitu Mukmin dan Rizki dan tidak ada pelebaran konflik ke tokoh yang lain. Plot lurus ini digunakan dengan tujuan agar penonton bisa dengan mudah menerjemahkan maksud dari film “*Aneuk Beudee*” tanpa mengurangi sisi keindahan cerita dari sebuah skenario film.

Dalam skenario film “*Aneuk Beudee*” menggunakan kombinasi penceritaan terbatas dan tak terbatas, namun di dalam skenario film “*Aneuk Beudee*” akan lebih dominan menggunakan penceritaan terbatas. Penceritaan terbatas akan melihat bagaimana *point of view* tokoh utama karakter anak dalam merespon *setting*

*cerita* atau kronologis peristiwa Arakundo. Sedangkan penceritaan tidak terbatas dilakukan untuk melihat bagaimana peran ibu tokoh utama karakter anak dalam merespon konflik-konflik yang didapatkan karena tokoh utama.

Penceritaan tidak terbatas di sini digunakan tidak serta merta begitu saja melainkan karena adanya hubungan sebab akibat karena tokoh utama tidak mengetahui bagaimana kondisi ibu ketika ditanyakan oleh ayah tentang ibu pada dialog di dalam skenario film. Tokoh utama tidak mengetahui bagaimana kondisi ibu saat itu, dan hanya penonton sebagai penceritaan tidak terbatas yang mengetahui bagaimana situasi dan kondisi ibu pasca ditinggal pergi oleh tokoh utama karakter anak. Penceritaan tidak terbatas hanya digunakan untuk menjelaskan sebab akibat yang berhubungan dengan tokoh utama karakter anak dan latar belakang terjadinya kronologis peristiwa Arakundo.

Sudut pandang yang digunakan dalam skenario "*Aneuk Beudee*" adalah sudut pandang tokoh utama (*subjective point of view*); milik karakter di dalamnya. Dalam hal ini, sudut pandang tokoh utama adalah Mukmin dan Rizki, dua anak laki-laki bersaudara. Sudut pandang tokoh utama menawarkan partisipasi

lebih, subjektif, dan perspektif yang terbatas. Hal ini diperlihatkan melalui pengalaman tokoh utama, pemahaman, pendengaran, dan penglihatan karakter.

Adapun beberapa ciri-ciri pada tokoh anak untuk mempertegas karakter anak sebagai tokoh utama sebagai acuan dalam perwujudan adegan dan dialog karakter anak dalam cerita skenario film "*Aneuk Beudee*" antara lain:

1. Anak yang berada pada masa peka. Tokoh utama karakter Anak pada usia 10 tahun dan 12 tahun sudah memiliki kemampuan untuk peka terhadap perasaan dan kebutuhan orang lain serta lingkungannya. Peka berarti mudah merasa dan/atau terangsang.

2. Egosentris yaitu merasa dirinya paling benar. Tokoh utama karakter anak pada usia 10 dan 12 tahun memiliki sifat egosentris, yaitu sifat dan kelakuan yang selalu menjadikan diri sendiri sebagai pusat pusat segala hal. Egosentrisme adalah suatu sifat pada karakter anak yang menilai obyek-obyek atau peristiwa-peristiwa berdasarkan kepentingan dan pemahamannya sendiri. Sifat tersebut juga menjadikan karakter anak kurang sensitif terhadap kepentingan-kepentingan atau hal-hal yang menyangkut orang lain, apalagi orang lain tersebut adalah orang yang

dibencinya. Anak pada usia tokoh utama karakter anak belum mampu memahami bahwa orang lain juga mempunyai kepentingan atau pandangan yang mungkin berbeda dengan yang dimilikinya. Egosentris pada anak berarti memandang dunia dari perspektif pribadi anak tanpa menyadari bahwa orang lain bisa memiliki sudut pandang yang berbeda.

3. Senang meniru dan bertanya tentang segala yang dilihat dan didengar dari lingkungannya. Tokoh utama karakter anak yang berusia 10 dan 12 tahun memiliki sifat suka meniru dan bertanya. Sifat tersebut ada pada karakter anak dikarenakan karakter anak belum banyak mengetahui dan memahami segala hal yang dilihat dan didengar dari lingkungannya.

4. Senang bermain karena rasa penasaran dan ingin tahu. Tokoh utama karakter anak yang berusia 10 dan 12 tahun memiliki sifat yang senang bermain. Sifat tersebut ada pada karakter anak karena anak memiliki rasa penasaran dan ingin tahu yang tinggi.

5. Senang eksplorasi. eksplorasi pada anak berarti anak senang melakukan tingkah laku yang penuh tantangan. Tokoh utama karakter anak yang berusia 10 dan 12 tahun memiliki sifat eksplorasi yaitu

menjelajahi lingkungannya dengan tujuan memperoleh pengetahuan baru yang lebih banyak (tentang keadaan dan lingkungannya)

6. Membangkang. Tokoh utama karakter anak yang berusia 10 dan 12 tahun memiliki sifat membangkang, yaitu sifat yang muncul pada anak disebabkan pertumbuhan dan perkembangan yang dirasakan pada masa *trotzalter* (masa revolusi yang ditandai oleh gejala eksplosif atau ledakan).

Skenario film *Aneuk Beudee* akan menggunakan struktur dramatik linear atau kronologis. Struktur linear atau kronologis dibagi menjadi tiga babak: babak pertama (eksposisi), babak kedua (komplikasi), dan babak ketiga (klimaks).

Skenario ini akan disusun sesuai dengan format baku dan desain spesifiknya seperti, penggunaan kertas, pemilihan pita atau tinta, pemilihan huruf, pengaturan garis tepi, penomoran halaman, penulisan deskripsi, dan penyertaan cover .

## PEMBAHASAN

Penciptaan karya skenario film "*Aneuk Beudee*" yang bergenre drama ini telah diciptakan, selanjutnya adalah membahas karya ini untuk memperoleh kesesuaian antara karya dengan teori-teori konsep. Skenario ini dibuat untuk film layar lebar berdurasi

120 menit dan sudah termasuk *credit title*.

**A. Skenario *Aneuk Beudee* berlatar belakang peristiwa Arakundo di Aceh pada tahun 1998-1999.**

Konsep utama dari penciptaan skenario film "*Aneuk Beudee*" adalah latar cerita di Aceh pada tahun 1998-1999. Latar atau *setting* di dalam skenario film ini adalah pasca pencabutan DOM Aceh pada 7 Agustus 1998 sampai dua minggu setelah 3 Februari 1999. Pemilihan latar tersebut bertujuan untuk mengangkat *setting* satu peristiwa pelanggaran HAM masa lalu yang sampai sekarang belum mendapatkan keadilan yang pernah terjadi di Aceh pada tanggal 3 Februari 1999.

Dimulai *scene* 1 sampai 118, pada skenario film "*Aneuk Beudee*" keseluruhan adegan berlatar di Aceh pada tahun 1998-1999 (pasca pencabutan DOM Aceh). Pada awal cerita penonton diberitahukan bahwa *setting* cerita dimulai pasca pencabutan DOM pada 7 Agustus 1998, direalisasikan pada *scene* 1 dan 2. Adegan ekspresi ibu ketika mendengar suara radio tentang pencabutan DOM di Aceh oleh Wiranto pada 7 Agustus 1998. Tokoh utama Mukmin dan Rizki sedang memasang kalung "*Aneuk Beudee*." (Pada *scene* ini menunjukkan bahwa latar atau *setting* di dalam skenario

film "*Aneuk Beudee*" dimulai pada saat dicabutnya DOM di Aceh).

Pada *scene* 4, seorang Tentara dibunuh oleh tiga oknum yang tidak dikenal. Pada *scene* tersebut menggambarkan kepada penonton tentang sebab akibat terjadi kronologis peristiwa Arakundo. Sebuah adegan penting yang menjadi kausalitas terjadinya peristiwa Arakundo pada tahun 1999, yang diwujudkan dalam *setting* cerita pada tahun 1998 pasca diumumkannya pencabutan DOM di Aceh.

Dimulai *scene* 5 sampai dengan 14, pada tahun 1998 pasca pencabutan DOM di Aceh oleh Wiranto, tokoh utama mulai menerima realitas tentang kematian sang ayah pada masa pemberlakuan DOM di Aceh. (Pada *scene-scene* ini menjelaskan tentang *setting* cerita yang berlangsung pada tahun 1998).

*Turning point* 1, yang menjelaskan perubahan kondisi kehidupan terhadap tokoh utama karakter anak dimulai pada *scene* 24. Pada *scene* tersebut tokoh utama karakter anak melihat simbol kematian, dimana 3 mayat yang dibunuh diletakkan di rumah Syik Syamaun. Mayat-mayat tersebut telah dibunuh, dan tokoh utama melihat dengan mata kepala sendiri. Peristiwa melihat mayat-mayat tersebut terjadi pada tahun 1999, yang

memberi informasi kepada penonton bahwa tokoh utama kembali dihadapkan dengan simbol-simbol keadaan yang menjelaskan bahwa situasi dan kondisi pasca pencabutan DOM di Aceh kembali mencekam.

Setelah *scene* 24, tokoh utama karakter anak secara terus-menerus diberikan konflik-konflik karena *setting* cerita pada tahun 1999 yang diwujudkan pada *scene* 35, 36, 37, 39, 41, dan 42. Pada *setting* cerita tahun 1999, menunjukkan tokoh utama mulai dihadapkan dengan pelbagai masalah karena situasi dan kondisi *setting* cerita pada tahun tersebut.

Permasalahan pertama yang harus dihadapi tokoh utama adalah karena kemarahan Ibu kepada mereka, karena tidak mematuhi perintah untuk tidak pergi bermain jauh dari rumah. Kemudian tokoh utama mendengar suara kontak senjata kembali untuk pertama kalinya pasca pencabutan DOM di Aceh. Tokoh utama dihadapkan dengan realita baru, mereka mendapat kabar mengejutkan tentang Ayah. Pada *setting* cerita tersebut juga tokoh utama melihat kekerasan yang dilakukan oleh Tentara. Sampai tokoh utama melihat peristiwa pembunuhan warga sipil di Jembatan Arakundo.

Berdasarkan hasil riset skenario maka adegan yang menggambarkan proses dan/atau

kronologi yang berkaitan dengan peristiwa Arakundo yang menjadi objek penting dalam penciptaan *setting* 1998-1999 di Aceh dalam skenario film “*Aneuk Beudee*” diwujudkan sebanyak 9 *scene* dimulai dari *scene* 49, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, dan 64.

Objek selanjutnya adalah Operasi Wibawa yang diwujudkan pada *scene* 99, 110, 112, 113, 114, 115, 116. Pada *scene-scene* tersebut menggambarkan proses perubahan kondisi menuju klimaks, titik turning point kedua secara jelas diwujudkan pada *scene* 112. Operasi wibawa secara eksplisit diwujudkan pada saat Tentara menyusuri hutan gunung untuk membantai orang gunung (GAM). Pada skenario “*Aneuk Beudee*” operasi tersebut dilakukan langsung bersama tokoh utama yang dijadikan sandera oleh pihak Tentara. Digambarkan adegan operasi tersebut pada *scene* 113 dan 114.

Terakhir *Setting* cerita pada *scene ending* di dalam skenario film “*Aneuk Beudee*” diwujudkan pada *scene* jembatan Arakundo. Pemilihan jembatan Arakundo sebagai *setting* cerita untuk *scene ending* di dalam skenario film “*Aneuk Beudee*” karena jembatan tersebut adalah objek utama dalam penciptaan skenario film “*Aneuk Beudee*” yang mengangkat *setting* tahun 1998-1999.

Objek utama tahun tersebut

secara khusus mengangkat *setting* cerita peristiwa Arakundo sehingga *ending* pada skenario film “*Aneuk Beudee*” diciptakan di jembatan Arakundo.

## B. Karakter Anak Sebagai Tokoh

### Utama

Konsep pada skenario film *Aneuk Beudee* dalam menggambarkan *setting* atau latar 1998-1999 di Aceh menggunakan karakter anak sebagai tokoh utama. Sudut pandang anak di sini adalah sudut pandang orang pertama yang terbatas dan tidak terbatas. Anak sebagai tokoh utama dalam skenario ini menggunakan kombinasi sudut pandang terbatas dan tidak terbatas. Pada skenario film “*Aneuk Beudee*” lebih dominan menggunakan sudut pandang terbatas untuk lebih memfokuskan cerita pada tokoh utama karakter anak. Adapun beberapa ciri-ciri pada tokoh anak yang mempertegas sudut pandang anak yang kemudian diterapkan pada konsep sudut pandang anak di dalam cerita skenario film “*Aneuk Beudee*” antara lain:

- a. Anak berada pada masa peka,
- b. Egosentris yaitu merasa dirinya paling benar,
- c. Senang meniru dan bertanya tentang segala yang dilihat dan didengar dari lingkungannya,

- d. Senang bermain karena rasa penasaran dan ingin tahu,
- e. Senang eksplorasi yaitu melakukan tingkah laku yang penuh tantangan,
- f. Membangkang karena anak sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan yang dirasakan pada masa *trotzalter* (masa revolusi yang ditandai oleh gejala eksplosif atau ledakan).

Keenam ciri-ciri tersebut diwujudkan dalam bentuk *action* dan dialog pada tokoh utama karakter anak. Ciri karakter anak yang berada pada masa peka diwujudkan pada *scene* 5, 6, 7, 8, 10, 11, 14, 22, 23, 24, 25, 29, 34, 35, 36, 37, 38, 40, 48, 49, 50, 51, 58, 59, 60, 62, 64, 65, 67, 71, 73, 74, 75, 77, 78, 83, 84, 86, 87, 95, 103, 104, 107, 109, 111, 113, 116, 117, 120 sebanyak 49 *scene*.

Ciri karakter anak yang egosentris diwujudkan pada *scene* 16, 17, 18, 19, 20, 23, 24, 25, 30, 33, 38, 49, 50, 51, 52, 53, 59, 63, 64, 65, 72, 79, 84, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 104, 107, 108, 113, 116, 117, 120 sebanyak 36 *scene*.

Ciri karakter anak yang senang meniru dan bertanya diwujudkan pada *scene* 5, 6, 8, 10, 11, 14, 15, 23, 29, 33, 34, 36, 38, 41, 48, 49, 50, 51, 57, 58, 59, 60, 63, 65, 67, 71, 74, 75, 76, 79, 83, 84, 85, 86, 87, 93, 95, 104, 107, 108, 109, 111, 113, 120 sebanyak 44 *scene*.

Ciri karakter anak yang senang bermain karena rasa penasaran dan ingin tahu diwujudkan pada *scene* 6, 8, 12, 16, 17, 18, 21, 22, 23, 33, 37, 40, 42, 45, 46, 47, 51, 56, 59, 64, 73, 75, 85, 92, 110 sebanyak 25 *scene*.

Ciri karakter anak yang senang eksplorasi diwujudkan pada *scene* 16, 17, 18, 19, 20, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 35, 39, 42, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 51, 52, 53, 66, 80, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 94, 95, 96, 104, 105, 108, 110, 112, 114, 117, 119 sebanyak 45 *scene*.

Ciri karakter anak yang membangkang karena pertumbuhan dan perkembangan yang dirasakan pada masa *trotzalter* (masa revolusi yang ditandai oleh gejala eksplosif atau ledakan) diwujudkan pada *scene* 16, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 35, 39, 42, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 51, 52, 53, 66, 79, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 94, 95, 96, 104, 105, 108, 109, 114, 117, 118

### C. Plot pada Skenario *Aneuk*

#### *Beudee*

Pada skenario film "*Aneuk Beudee*" plot yang digunakan adalah plot linier. Kejadian atau aksi disusun secara kronologis dan berurutan. Plot linier digunakan untuk menceritakan kejadian awal kisah kehidupan tokoh utama karakter anak yang hidup di Aceh pada era 1998-1998 dengan secara khusus mengangkat latar cerita

peristiwa Arakundo sampai pada akhirnya tokoh utama karakter anak mati.

Penyusunan cerita dalam skenario film "*Aneuk Beudee*" dilakukan secara linear dari *scene* 1 sampai *scene* 118. Latar *setting* cerita 1998-1999 di Aceh digabungkan dengan konsep karakter anak sebagai tokoh utama dengan memperhatikan hubungan kausalitas yang saling keterkaitan antara *scene-scene* di dalam skenario film *Aneuk Beudee*.

Awal cerita dimulai dengan adegan keluarga tokoh utama karakter anak yang hidup pada *setting* cerita 1998 pasca pencabutan DOM di Aceh pada 7 Agustus 1998. Keluarga tokoh utama karakter anak mencoba membangun kehidupan baru pasca pencabutan DOM dan menerima realitas bahwa ayahnya telah meninggal pada masa DOM. Selanjutnya tokoh utama dihadapkan dengan pelbagai konflik karena *setting* cerita pada tahun 1998-1999 di Aceh, tokoh utama mendapat tanda-tanda bahwa situasi dan kondisi di lingkungan kehidupan mereka mulai mencekam kembali. Situasi dan kondisi yang mencekam diawali dengan melihat mayat yang telah dibunuh, lalu mendengar kontak senjata, dan melihat aksi kekerasan yang dilakukan oleh Tentara.

Kemudian konflik cerita

semakin kompleks, tokoh utama mengetahui realitas baru bahwa ayahnya masih hidup karena diberitahu oleh seorang pemuda misterius yang mengenali tokoh utama dan ayahnya. Lalu tokoh utama secara linear dihadapkan dengan rentetan kronologis peristiwa Arakundo. Selanjutnya tokoh utama menerjang marabahaya pergi ke gunung untuk menjawab segala rasa penasaran tentang kematian sang Ayah. Hingga pada akhirnya tokoh utama dibunuh oleh Tentara di jembatan Arakundo.

#### **D. Struktur Dramatik dan Konflik**

Skenario film "*Aneuk Beudee*" menggunakan struktur linier atau kronologi dalam tiga babak.

Pada babak yang pertama eksposisi, pengenalan tokoh utama karakter anak yang hidup pada masa pasca pencabutan DOM di Aceh. Tokoh utama karakter anak dalam fase harus menerima keadaan tentang kematian ayahnya pada masa DOM di Aceh. Tokoh utama karakter anak yang hidup bersama ibunya sedang menata kembali kehidupan mereka yang sebelumnya dibalut rasa penasaran dan kesedihan tentang kematian Ayah.

Pada babak yang kedua komplikasi, tokoh utama dihadapkan dengan konflik-konflik karena *setting* cerita kembali mencekam. Mukmin

dan Rizki kembali dihadapkan dengan realitas yang ironi pasca pencabutan DOM. Realitas situasi dan kondisi melihat orang mati dibunuh dan mayatnya menggenaskan, mendengar suara senjata, mengetahui tentang konspirasi kematian ayahnya, melihat kejahatan yang dilakukan oleh Tentara sampai kepada kronologis peristiwa Arakundo. Tokoh utama memilih untuk menerjang marabahaya pergi ke gunung untuk menjawab segala rasa penasarannya.

Pada babak yang ketiga klimaks, tokoh utama dijadikan sebagai sandera dalam operasi Wibawa melakukan penyergapan ke Gunung. . Tentara sampai di markas orang gunung. Orang gunung kalah saat kontak senjata dengan Tentara. Satu minggu kemudian Mukmin, Rizki dan Ibu dibunuh di jembatan Arakundo.

#### **KESIMPULAN**

Penulisan skenario film "*Aneuk Beudee*" telah dilaksanakan berdasarkan acuan konsep dan teori-teori yang digunakan sebagai pendukung pembentukan skenario film "*Aneuk Beudee*". Cerita pada skenario film "*Aneuk Beudee*" ini berfokus pada tokoh utama. Tokoh utama dalam skenario "*Aneuk Beudee*" adalah anak (dua bersaudara) yang hidup pada tahun 1998-1999 di Aceh. Penggambaran latar Aceh pada tahun

1998-1999 di Aceh ini khusus mengangkat peristiwa berdarah Arakundo dengan menggunakan karakter anak sebagai tokoh utama.

Dua bersaudara adalah tokoh utama dalam skenario film ini yang dijadikan sebagai sudut pandang orang pertama, yaitu sudut pandang yang terjadi di dalam cerita melalui kacamata si tokoh utama. Seiring berjalannya cerita, penonton maupun pembaca akan dibawa masuk ke dalam ruang kehidupan tokoh utama, mulai dari apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dan dialami tokoh utama yang juga akan dialami oleh penonton maupun pembaca.

Konflik-konflik dalam skenario film ini digambarkan dari hubungan sebab akibat tokoh utama yaitu anak yang hidup di Aceh dalam situasi dan kondisi kehidupan sosial dan politik pada tahun 1998-1999. Tokoh utama melihat dan merasakan serangkaian dinamika konflik akibat sosial dan politik yang terjadi pasca pencabutan daerah operasi militer (DOM) pada 7 Agustus 1998 sampai terjadi peristiwa berdarah Arakundo pada 3 Februari 1999.

Latar 1998-1999 di Aceh dalam skenario "*Aneuk Beudee*" digambarkan dengan menggunakan plot linear, dimana cerita hanya terfokus pada satu tokoh saja yaitu tokoh utama dan tidak bercabang

pada tokoh lainnya. Dalam skenario film "*Aneuk Beudee*" menggunakan kombinasi penceritaan terbatas dan tak terbatas, namun skenario film "*Aneuk Beudee*" lebih dominan menggunakan penceritaan terbatas. Skenario film "*Aneuk Beudee*" juga menggunakan struktur linear atau kronologi yang dibagi dalam tiga babak yaitu Eksposisi, Komplikasi, dan Klimaks.

Pada babak eksposisi kehidupan dua bersaudara dalam skenario "*Aneuk Beudee*" digambarkan dengan rasa penasaran dibalut isak tangis karena kabar kematian yang belum pasti. Fase merelakan kepergian Ayah di tengah masih berharap untuk kembali. Fase berdamai dengan realitas lama dan kembali melanjutkan kehidupan untuk realitas baru.

Pada babak komplikasi tokoh utama dihantam dengan serangkaian situasi dan kondisi yang kembali mencekam. Dua bersaudara di tengah kebingungan secara bertubi-tubi mendapatkan tanda-tanda bahwa lingkungan kehidupan sedang tidak aman. Kemudian dilanjutkan fase dua bersaudara mendapatkan kabar bahagia bahwa Ayah masih hidup sebelum terjadi peristiwa berdarah Arakundo. Dua bersaudara menerjang marabahaya pergi ke gunung untuk menjawab rasa penasaran tentang kematian ayahnya. Kemudian pada

babak klimaks akhirnya tokoh utama mati dibunuh.

## **SARAN**

Adapun saran-saran untuk mencapai hasil yang lebih baik yaitu seorang penulis skenario diharapkan memahami betul seluruh yang berkaitan dengan menulis sebuah cerita apalagi berkaitan dengan sejarah. Seorang penulis skenario jika ingin mengangkat cerita dengan latar tahun masa lampau harus benar-benar melakukan riset, dengan membaca, menonton film dokumenter dan membaca buku-buku yang menjelaskan situasi dan kondisi yang akan dijadikan latar dalam skenario film.

Menjadi seorang penulis harus rajin melatih dirinya untuk sering menulis atau membuat skenario agar lebih berkembang. Penulis skenario adalah seseorang yang mampu menerjemahkan ide ke dalam teks dan kemudian mengaplikasikan atau membayangkan audio dan visual yang akan ditampilkan dalam bentuk bahasa atau teks. Menjadi seorang penulis skenario bukanlah perkara mudah. Bukan hanya harus melahirkan sebuah cerita yang baru dan menarik, seorang penulis skenario juga harus mampu menerjemahkan apa yang ada di dalam imajinasinya menjadi bahasa

tulisan yang nantinya akan dipahami oleh sutradara dan kru film.

Selain itu, seorang penulis skenario harus bisa membawa penonton untuk tertarik dan masuk ke dalam cerita yang disuguhkan. Berikut ini ada beberapa saran yang bisa diterapkan untuk menjadi seorang penulis skenario:

1. Memiliki sebuah ide utama yang menarik untuk konsep penulisan skenario, sehingga penonton akan disuguhkan dengan cerita yang menarik dan baru.
2. Penulis skenario harus memiliki konsep dengan baik, karena proses pembuatan skenario akan berjalan dengan lancar apabila konsep dari penulis sudah jelas.
3. Persiapan seperti riset dan lain sebagainya sangatlah diperlukan sebelum menulis skenario. Hal ini diperlukan agar tidak terjadi kesalahan saat menuliskan detail dari cerita yang akan disampaikan.
4. Penulis skenario harus bisa menggambarkan imajinasinya dan dituangkan ke dalam skenario dengan bahasa audio dan visual agar bisa dipahami oleh sutradara dan juga kru lainnya.
5. Membaca ulang terus-menerus dan membenahi kekurangan dari skenario yang dibuat. Hal ini untuk membuat cerita di dalam skenario lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Irwan. *Kontruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Akbar, Budiman. *Semua Bisa Menulis Skenario*. Yogyakarta: Esensi, 2015
- Andriyani, Santi. 2017. *Gerakan Aceh Merdeka (GAM), Transformasi Politik dari Gerakan Bersenjata Menjadi Partai Politik Lokal Aceh*. ISIP, 14.
- Aristo, Salman dan Arief Ash Shiddiq. *Kelas Skenario*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2017.
- Astuti A. Samad, Sri. 2015. *Pengaruh Agama Dalam Tradisi Mendidik Anak Di Aceh: Telaah terhadap Masa Sebelum dan Pasca Kelahiran*. Gender Equality: Internasional Journal of Child and Gender Studies, 1(1), 112.
- Behrman, Robert M, Kliegman, Ann M.Arvin. *Ilmu Kesehatan Anak Nelson Volume 3 Edisi 15*. Jakarta: EGC, 2000.
- Biran, H.Misbach. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: PT. Pustaka Jaya, 2006.
- Boogs, M. Joseph (terjemahan Asrul Sani). *Cara Menilai Sebuah Film*. Jakarta: Yayasan Citra, 2006.
- Bordwell, David. Thompson, Kristin. *Film Art in Introduction, Eight Edision*. New York :Mc Graw Hill, 2008.
- Chaidar, Al dkk. *Aceh Bersimbah Darah*. Banda Aceh: Pustaka Al-Kautsar, 1999.
- Desiningrum DR. *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak*. Semarang: UPT UNDIP Press Semarang, 2012
- Egri, Lajos. *The Art of Dramatic Writing*. New York: Simon&Schuster, Inc, 1946,1960.
- Field, Syd. *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. New York: Delta, 2005.
- Hutomo, Setio Budi H. dkk. *Menikmati Budaya layar, membaca film*. Yokyakarta: UMY dan ASPIKOM, 2016.
- Kasmi, Hendra. 2015. *Karakter Masyarakat Aceh Dalam Novel-Novel Aceh Era 2000-An*. Tesis. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala.
- King, Viki. *Menulis Skenario dalam 21 hari*. Jakarta: Divisi Percetakan Akubaca, 2003.
- Kinoysan. *Jadi Penulis Skenario? Gampang Kok!*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 2008.
- KontraS. *Aceh Damai Dengan Keadilan? Mengungkap Kekerasan Masa Lalu*. Jakarta: KontraS, 2006.
- Kozier, et al. *Buku ajar Fundamental Keperawatan: Konsep, proses & praktik, edisi 7, volume 1*. Jakarta: EGC, 2011.

- Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010.
- Mabruri KN, Anton. *Panduan Penulisan Naskah TV Format Acara Drama*. Jakarta: PT Grasindo, 2013.
- Papalia, Diane E. Papalia, Sally Wendkos, dan Ruth Duskin Feldman. *Human Development. Terjemahan: Brian Marwensdy*. Jakarta: Salemba Humanika, 2009.
- Piaget, Jean. *Perkembangan Masa Hidup : Edisi 5. Life-Span Development*. Jakarta: PT. Erlangga, 1896-1980.
- Pratista, Himawan (Ed). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Montase Press, 2017.
- Rabiger, Michael. *Directing: Film Techniques and Aesthetics 4th Ed*. Burlington: Focal Press, 2008.
- Set, Sony dan Sita Sidharta. *Menjadi Penulis Skenario Profesional*. Jakarta: PT Grasindo, 2003.
- Sujiono, Yuliani Nurani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks, 2009.
- Sumarno, Marselli. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Gramedia, 1996.
- Suwasono, Arief Agung. *Pengantar Film*. Yogyakarta: Badan
- Penerbit ISI Yogyakarta, 2014.
- Widagdo Bayu M, Gora Winastwan S. *Bikin Sendiri Film Kamu*. Yogyakarta: PD. Anindya, 2004.

