

**TINDAK ASUH PADA ANAK PENDERITA
AUTISME SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN
SKENARIO FILM RANA *PENYESALAN***

Jurnal Publikasi Ilmiah
untuk memenuhi salah satu syarat
mencapai derajat Sarjana Strata Satu
Program Studi Teater Jurusan Teater



oleh :
Della tania ginting
NIM 1610850014

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**TINDAK ASUH PADA ANAK PENDERITA AUTISME SEBAGAI
SUMBER PENCIPTAAN SKENARIO FILM**

RANA PENYESALAN

Oleh:

Della Tania Ginting

1610850014

ABSTRAK

Autisme merupakan gangguan perkembangan neurobiologis kompleks yang mengganggu interaksi sosial, komunikasi, dan emosi. Tindak asuh terhadap penderita autisme sangat berpengaruh pada pertumbuhannya. Penulisan skenario film dengan tema tindak asuh dapat dijadikan sebagai instrumen edukasi. Adapun tujuan dari skripsi ini adalah menciptakan skenario film dengan tema autisme *Rana Penyesalan* yang dapat mengedukasi masyarakat. Penciptaan skenario film *Rana Penyesalan* menggunakan teori struktur tiga babak dengan metode penciptaan kreatif yang dikemukakan oleh Graham Wallas. Penciptaan skenario film *Rana Penyesalan* dengan tema tindak asuh pada anak penderita autisme dengan struktur tiga babak yang dihadirkan membuat keterikatan pada penonton, sehingga penonton mudah merasakan dan menikmati alur cerita. Skenario film *Rana Penyesalan* diharapkan dapat mengedukasi penonton terkait tindak asuh pada anak penderita autisme.

Kata kunci: Penciptaan skenario, tindak asuh autisme, *Rana Penyesalan*, struktur tiga babak

**PARENTING FOR CHILDREN WITH AUTISM AS A SOURCE OF RANA
PENYESALAN SKENARIO CREATION**

By:

Della Tania Ginting
1610850014

ABSTRACT

Autism is a complex neurobiological development disorder that interferes with social interaction, communication, and emotions. The parenting style of people with autism is very influential on their growth. Writing film scenarios with the theme of parenting can be used as an educational instrument. The purpose of this thesis is to create a scenario with the theme of autism, Rana Penyesalan, which can educate the public. The creation of the scenario for Rana Penyesalan uses the three-act structure theory with the creative creation method proposed by Graham Wallas. The creation of the scenario for Rana Penyesalan film with the theme of parenting for children with autism with a three-act structure that is presented creates an attachment to the audience, so that the audience can easily feel and enjoy the storyline. It is hoped that the Rana Penyesalan film scenario will educate the audience regarding parenting styles for children with autism.

Keywords: *Scenario creation, autism parenting, Rana Penyesalan, three-act structure*

Pendahuluan

Autisme merupakan gangguan perkembangan neurobiologis kompleks yang mengganggu interaksi sosial, komunikasi, dan emosi (Yuwono, 2009). Berdasarkan data yang dihimpun (World Health Organization, 2019) autisme terjadi pada 1 dari 160 anak di seluruh dunia dan meningkat pada setiap tahunnya. Sedangkan menurut *Global Prevalence of Autism and Other Pervasive Developmental Disorders* rata-rata kejadian autistic disorder di Asia Tenggara adalah sebesar 11.7/ 10.000 anak (Elsabbagh et al., 2012). Peningkatan anak penderita autisme belum didukung dengan pengetahuan dalam mendidik anak yang menderita autisme. Hal ini ditandai dengan masih mudahnya menemui kasus khususnya di Indonesia dimana keluarga merasa direpotkan merawat anak berkebutuhan khusus, sehingga mereka lebih memilih mengurung anaknya di rumah. Sebagai contoh dapat dilihat dari surat kabar *bengkuluekspress.com* dan *suara.com* yang mengangkat kasus Muhammad Laden Al Surat anak autis berumur 7 tahun di Bengkulu, sempat *viral* di media sosial karena anak tersebut disekap oleh ibunya di dalam ruangan penuh sampah hingga kelaparan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Luluk (Luluk, 2020) tentang tindak asuh terhadap anak yang menderita autisme, ia mengatakan bahwa pengetahuan tentang pengasuhan yang kurang terhadap anak penderita autisme menyebabkan orang tua tidak mempunyai harapan untuk masa depan anaknya. Hal ini mengindikasikan bahwa tindak asuh terhadap penderita autisme sangat berpengaruh pada pertumbuhannya, pernyataan ini didukung oleh penelitian (Setyaningsih, 2015) yang mengemukakan adanya hubungan tindak asuh orang tua dengan perkembangan sosial anak penyandang autisme. Maka pengetahuan tindak asuh ini sangat diperlukan agar bisa menciptakan kemandirian dan menemukan bakat dari penderita autisme (Lestari & Sopingi, 2018). Oleh sebab itu hal yang paling mendasar yang bisa dilakukan untuk mendukung perkembangan anak penderita autisme adalah tindak asuh.

Skenario adalah unsur terpenting dalam sebuah film. Menurut Wibowo Skenario merupakan bagian paling awal dan rancangan atau kerangka untuk membuat sebuah film (Wibowo, 2015). Lebih lanjut Wibowo menjelaskan bahwa skenario adalah blue print atau seperti pola dasar dalam membuat Film. Skenario menjadi hal yang sangat penting untuk membuat sebuah film, dengan skenario yang bagus maka sutradara dapat melanjutkan karyanya menjadi sebuah film yang baik. Sebab dengan skenario yang bagus sutradara yang 'nanggung' bisa membuat film yang cukup baik. Namun, dengan skenario yang buruk, bahkan seorang sutradara yang dikenal bagus tidak mungkin membuat sebuah film yang baik.

Ide skenario bisa didapat dari manapun dan kapanpun. Ide Skenario bisa didapat dari hal yang paling sederhana sampai hal yang luar biasa. Ide yang paling sederhana bisa didapatkan dari hal apapun yang ada disekitar kita (Wibowo, 2006). Ide berawal dari ketertarikan ketika memikirkan makna dan tujuan dalam hidup (Putri, 2019). Kisah penderita autisme khususnya tindak asuh menarik untuk dijadikan ide penciptaan skenario *Rana Penyesalan*. Penciptaan Skenario *Rana Penyesalan* diharapkan memberikan edukasi terhadap masyarakat tentang penderita autisme, khususnya tindak asuhnya. Penderita autisme juga memiliki

berbagai karakter yang unik-unik dan kadang kala sering berubah-ubah emosinya, hal inilah yang juga menjadi tantangan penulis. Hal ini dikuatkan oleh penjelasan Adriana S Ginanjar dalam buku *panduan praktis mendidik anak autisme menjadi orangtua istimewa* tentang emosi penderita autisme, yang mengatakan bahwa emosi merupakan sesuatu yang sulit dipahami oleh anak penderita autisme karena penderita autisme tidak bisa membedakan antara emosi marah, cemas, frustrasi, dan kecewa.

Sejauh pengamatan penulis, film-film yang mengambil ide autis khususnya autisme sudah banyak ditemukan seperti, *My Name is Khan (2010)*, *My Idiot Brother (2013)*, *Rectoverso (2014)*, *Whats Eating Gilbert Grape (1993)*, dan lain lain. Sedangkan penelitian yang membahas tentang penciptaan skenario dengan tema autisme masih belum banyak ditemukan khususnya di Indonesia. Mungkin hanya (F. E. Sari, 2018) dan (Butar Butar, 2019) yang mengangkat tema autisme dari sudut pandang penderita autisme (F. E. Sari, 2018) menggunakan sudut pandang penderita autisme lebih ditonjolkan dan membawa pembaca untuk masuk ke dalam jalan cerita pada penulisan skenarionya, sedangkan (Butar Butar, 2019) mengangkat tema autisme dari sudut pandang keluarga yang tidak menerima anak dengan latar belakang *Syndrom Asperger Disorder* pada penyutradanaan Film “Familia”. Selain karena tindak asuh pada anak penderita Autisme belum pernah dijadikan ide skenario, ide ini diharapkan dapat memberikan gambaran bagaimana merawat anak penderita autisme.

Skenario *Rana Penyesalan* menceritakan tentang seorang fotografer yang tidak pernah memahami adiknya yang menderita autisme hingga berujung pada penyesalan, dari pengalaman pahitnya tersebut ia belajar untuk memahami penderita autisme yang tidak sengaja ia temui di tempatnya bekerja. Penciptaan skenario *Rana Penyesalan* akan menggunakan teori struktur tiga babak, selain sudah teruji, teori struktur tiga babak banyak digunakan oleh studio-studio besar Hollywood, Amerika Serikat dan sudah berkembang sejak zaman Yunani-Romawi kuno dan berkembang sampai sekarang (Ajidarma, 2000).

Rumusan Masalah dan Tujuan

Dari uraian di atas maka pokok permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana menciptakan skenario film dengan tema tindak asuh penderita autisme yang edukatif dengan mengaplikasikan teori struktur tiga babak. Adapun tujuan penciptaan dalam rangka memenuhi tujuan suatu karya seni adalah menciptakan skenario dengan tema tindak asuh pada anak penderita autisme yang dapat mengedukasi masyarakat.

Teori dan Metode

Penciptaan skenario film *Rana Penyesalan* bergenre fiksi drama (melodrama). Film Fiksi adalah film naratif yang mengisahkan cerita fiktif/rekaan dengan mempertimbangkan hubungan kausal (sebab akibat). Film fiksi memiliki tema, alur, penokohan, dan setting yang jelas (Wibowo, 2020). Menurut Rendra dalam buku (Dewojati, 2012) melodrama merupakan drama yang mengupas suka duka kehidupan dengan cara menimbulkan haru pada penonton.

Penciptaan skenario film *Rana Penyesalan* diolah dengan menggunakan teori struktur tiga babak dikarenakan inti plot struktur tiga babak adalah pengenalan setiap tokoh. Informasi cerita menggunakan penceritaan tidak terbatas. Alur cerita menggunakan pola linier dan mengambil bentuk cerita perjalanan. Memiliki tokoh protagonis sebagai penggerak utama cerita (Pratista, 2008). Struktur tiga babak menurut (Ajidarma, 2000) memiliki enam faktor, yaitu memperkenalkan tokoh dengan jelas, menghadirkan konflik, tokoh dilanda krisis, cerita mengalir dengan *suspense*, cerita menuju klimaks, dan diakhiri.

1. Babak Awal

Babak awal memiliki cerita dengan pengenalan tokoh utama dan dunianya. Tiga poin penting pada babak I, yaitu membuat penonton secepatnya memfokuskan perhatian pada film, membuat penonton bersimpati kepada protagonis, dan membuat penonton mengetahui problema utama protagonis (Misbach, 2006). Selain pengenalan tokoh dan konflik yang dihadapi tokoh utama, pada saat yang bersamaan juga tokoh lain yang berhubungan dengan tokoh utama juga memiliki konflik yang tidak terpecahkan. Pada akhir babak pertama tokoh utama memutuskan mengejar apa yang diinginkan (Set, 2003).

Scene opening atau pembuka pada skenario *Rana Penyesalan*, dimana pengenalan cerita dilakukan dengan dua seting dan menunjukkan tokoh-tokoh. Bagian selanjutnya tokoh utama ditampilkan dengan aktivitas keseharian. Tokoh utama yang diangkat adalah seorang anak penderita autisme. Latar dan seting lokasi seperti rumah tokoh, lingkungan tempat tinggal tokoh di kawasan pedesaan ditampilkan. Aktivitas keseharian seperti bangun tidur, makan bersama nenek, berkeliling menapaki jalan raya dan berdiam diri didepan studio foto ditampilkan pada babak I ini.

2. Babak Tengah

Babak tengah cerita yang semakin menanjak memperlihatkan bahwa segala sesuatunya menjadi semakin buruk sebelum mencapai sesuatu yang lebih baik. Pada babak inilah cerita betul-betul dimulai dan berjalan hingga akhir (Misbach, 2006). Masalah-masalah yang dihadapi tokoh utama lebih susah dari pada yang ia pikirkan. Ia memutuskan untuk meninggalkan dunianya dan memasuki dunia yang baru. Keputusan memberikan solusi sementara yang berakibat dunia lamanya semakin berantakan (Set, 2003).

Pada babak ini tokoh utama dibully oleh pemilik studio dan karyawan lainnya, sementara salah satu karyawan toko memiliki kisah pahit tentang anak autisme, melihat kejadian itu salah satu karyawan itu berdebat kembali dengan dirinya. Klimaks pada skenario *Rana Penyesalan* klimaksnya muncul ketika nenek dari tokoh utama ditangkap polisi atas kasus aborsi ilegal, sehingga tokoh utama hidup sendirian dan lontang-lantung.

3. Babak Akhir

Pada akhir film penulis harus mampu memuaskan penonton secara emosional terpenuhi atau terselesaikan. Babak akhir ini akan membawa tokoh utama memasuki dunia baru baik itu berupa suatu keberhasilan maupun kegagalan (Set, 2003) . Pada babak akhir cerita sudah ada kepastian berakhir sebagai *happy end* atau *unhappy end*, dan disini penonton diberi kesempatan meresapi kegembiraan

yang ditimbulkan oleh *happy end*, atau rasa sedih yang ditimbulkan oleh *unhappy end*, juga memantapkan kesimpulan mereka atas isi cerita (Misbach, 2006).

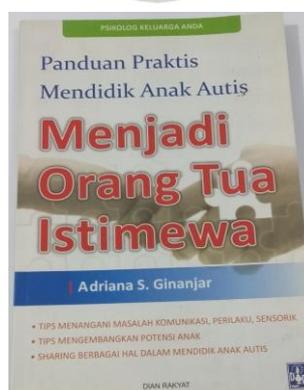
Resolusi muncul setelah salah satu karyawan itu akhirnya memutuskan merawat tokoh utama untuk menghapus rasa penyesalannya yang pernah memiliki adik penderita autisme namun tak pernah ia menyayangnya. Tokoh utama akhirnya dirawat dengan menerapkan tindak asuh yang baik sehingga tokoh utama mampu menemukan potensinya menjadi seorang fotografer profesional.

Dalam menciptakan sebuah karya dibutuhkan sebuah tahap-tahap sistematis guna mempermudah menuangkan ide kedalam sebuah karya cipta. Penciptaan skenario film *Rana Penyesalan* merujuk pada metode penciptaan kreatif yang dikemukakan oleh Graham Wallas. Tahapan-tahapan penciptaan kreatif tersebut adalah *preparation* (persiapan), *inclubation* (inkubasi), *iluminasi* (iluminasi), *verification* (pengujian) (Damayanti, 2006).

Tahap pertama adalah *preparation* (persiapan). *Preparation* adalah pengumpulan informasi atau data yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah. Dengan bekal bahan pengetahuan maupun pengalaman, individu menjajaki bermacam-macam kemungkinan penyelesaian masalah. Disini belum ada arah yang pasti/tetap, akan tetapi alam pikirannya mengeksplorasi macam-macam alternatif (Damayanti, 2006). Tahap kedua adalah inkubasi (*inclubation*) yaitu pada tahap ini individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti ia tidak memikirkan masalah dengan sadar, tahap ini penting dalam proses timbulnya inspirasi (Damayanti, 2006). Tahap berikutnya iluminasi (*iluminasi*) yaitu timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi/gagasan baru (Damayanti, 2006).

Hasil dan Pembahasan

Penjabaran tahap-tahap kreatif yang dilakukan oleh penulis adalah tahap *preparation* berupa mengumpulkan ide dari referensi film, buku, surat kabar, dan jurnal-jurnal dengan tema autisme. Pada tahap inkubasi, setelah terkumpulnya data dan informasi, maka akan muncul berbagai gagasan sehingga pada tahap ini penulis merangkum semua data dan mulai memilah data-data yang relevan dipakai dan dijadikan gagasan atau inspirasi.



Gambar 1. Cover buku Panduan Praktis Mendidik Anak Autis (Oleh Della, 2021)

Dari data yang sudah diendapkan skenario *Rana Penyesalan* memilih salah satu tokoh sebagai penderita *Autistic disorder*. Hal ini dikarenakan autisme jenis ini memiliki keunggulan dalam berhitung, seni, musik dan memori yang tinggi, sehingga dapat menyambungkan dengan potensi Grey sebagai seorang fotografer profesional. Dalam referensi buku yang ada, skenario *Rana Penyesalan* mengikuti langkah-langkah tindak asuh dari buku Adriana S Ginanjar yang berjudul *panduan praktis mendidik anak autisme menjadi orangtua istimewa*. Pada tahap iluminasi, penulis kemudian merealisasikannya karyanya dari data-data yang telah diendapkan sebelumnya kemudian disusun menjadi struktur skenario, Adapun struktur skenario ini adalah tema, premis, sinopsis, penokohan, seting, plot, pembabakan, dan treatment.

1. Tema

Tema merupakan hal yang sangat penting pada sebuah cerita, dimana pemilihan tema yang tepat dapat menentukan bobot sebuah cerita. Tema adalah pokok utama pikiran yang akan disampaikan dan akan menjadi buah pikiran dari isi itu sendiri (Suwasono, 2014). Pada skenario *Rana Penyesalan* tema yang diangkat mengenai tindak asuh pada anak penderita autisme. Adapun tema tersebut diambil dari latar belakang tokoh utama dalam cerita.

2. Premis

Premis merupakan penjelasan singkat tentang dasar cerita yang dikaitkan dengan pesan cerita atau makna dari isi cerita tersebut (Suwasono, 2014). Hal ini didukung oleh Sumiyadi dan Ida Widia, premis merupakan persoalan utama yang akan diangkat didalam cerita yang bersifat menyimpulkan (Sumiyadi; Ida Widia, 1995). Pada skenario *Rana Penyesalan* memiliki premis tindak asuh pada anak penderita autisme untuk kemandirian dan menemukan potensi anak penderita autisme

3. Sinopsis

Dalam (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2018) sinopsis dapat diartikan sebagai ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli. Hal ini didukung oleh (Nurhadi, Dawud, 2007) sinopsis adalah ringkasan sebuah cerita yang memperhatikan unsur-unsur intrinsik dari cerita tersebut.

Film ini mengisahkan tentang seorang fotografer bernama Sajak yang berusia 22 tahun dengan latar belakang keluarga yang serba tercukupi. Sajak memiliki seorang adik bernama Aksara, pengidap autisme sejak lahir. Namun ketika Sajak duduk dibangku SMA adiknya meninggal dunia karena epilepsi. Setelah menyelesaikan Sekolahnya di Jakarta Sajak melanjutkan Studynya di Yogyakarta, suatu ketika Sajak bertemu dengan seorang anak penderita autisme, dari peretuan itu Sajak kembali mengingatkan Aksara. Hingga akhirnya Sajak kembali pada rasa penyesalan sebab selama hidupnya ia tidak pernah mencintai Aksara.

4. Penokohan

Penokohan atau karakter adalah sifat yang seseorang yang mempengaruhi jalan emosinya. Setiap karakter dapat mempengaruhi karakter yang lain, karakter yang dimaksud adalah pelaku cerita dan perwatakan. Perwatakan yang dimiliki antar seorang tokoh merupakan suatu kepaduan yang utuh (Nurgiyantoro, 2013). Adapun penokohan pada skenario *Rana Penyesalan* sebagai berikut:

a. Tokoh Sajak

- 1) **Aspek Fisikologi**, Sajak seorang pria berusia 22 tahun, lahir dan dibesarkan di Jakarta. Ayah yang berasal dari Maluku membuat sajak memiliki kulit sawo matang, dengan model rambut yang rapi dan hitam, berkumis tebal dan berwajah tegas menandakan orang timur pada umum.
- 2) **Aspek Psikologi**, dibalik wajahnya yang terlihat garang, Sajak memiliki karakter yang bersahabat dan mudah bergaul. Ketika menginjakkan kaki di Sekolah Dasar Sajak memiliki rasa trauma yang mendalam, sebab tidak ada yang mau berteman dengannya setelah satu kelasnya tau jika ia memiliki adik yang menderita autisme. Sejak saat itulah Sajak menyembunyikan latar belakang adiknya dari teman-temannya. Hingga suatu waktu, saat ia berumur 17 tahun ia kehilangan adiknya. Adiknya meninggal ketika ingin mengantar kamera Sajak yang tertinggal, hal itu membuat Sajak sadar jika Aksara tak pernah berhenti menyayangnya. Setelah kejadian itu Sajak sangat menyesali perbuatannya terhadap adiknya. Hingga suatu waktu ketika Sajak menjadi salah satu fotografer di studio temannya tanpa sengaja ia bertemu dengan seorang anak yang hampir sama dengan adiknya, yakni penderita autisme.
- 3) **Aspek Sosiologi**, berdarah Maluku dan Jawa, Anak pertama dari orangtua pemilik usaha yang besar dan hidup serba tercukupi.

b. Tokoh Aksara

- 1) **Aspek Fisikologi**, Aksara adalah adik Sajak penderita autisme berusia 12 tahun yang didiagnosa sedari lahir, Aksara memiliki postur tubuh yang kurus dengan rambut yang disisir rapi, berkulit kuning langsung, tatapan mata yang kosong.
- 2) **Aspek Psikologi**, Aksara hidup dalam keluarga yang serba tercukupi namun hidupnya selalu merasa sepi karena kedua orangtuanya sibuk bekerja. Sehingga Aksara lebih lama menghabiskan waktu dengan suster dan kakaknya, kebersamaan itulah yang membuat Aksara sangat menyayangi suster dan kakaknya. Tatkala terlihat jelas kebahagiaan Aksara ketika sedang bermain dengan kakaknya, namun terkadang terlihat jelas juga bagaimana sedih dan sepiya dia ketika Sajak mulai pergi dengan temannya dan sifat Sajak yang seketika berubah.
- 3) **Aspek Sosiologi**, berdarah Maluku dan Jawa, Anak kedua dari dan dihidupi oleh kedua orangtua yang pekerja keras dan memiliki hidup yang serba tercukupi.

c. Tokoh Grey

- 1) **Aspek Fisiologi**, Grey adalah seorang pria berusia 19 tahun, penderita autisme yang memiliki tinggi 168 cm, berpostur tubuh yang kurus, berkulit kuning langsung, rambut keriting berantakan, tatapan mata yang kosong, selalu menggerakkan jarinya.
- 2) **Aspek Psikologi**, Grey tidak pernah merasa sepi, ia selalu asik bermain dengan imajinasinya yang orang lain tidak pernah paham, sehingga lingkungannya menilai Grey adalah anak yang nakal. Kegiatan yang selalu Grey lakukan adalah berjalan jauh dan bermain didepan studio foto milik Leon.
- 3) **Aspek Sosiologi**, hidup dalam lingkungan masyarakat yang ramah namun takut berinteraksi dengan orang yang tidak begitu dia kenal dan tinggal berdua dengan neneknya.

d. Tokoh Nenek

- 1) **Aspek Fisiologi**, Nenek adalah seorang dukun aborsi berusia 58 tahun, memiliki tubuh tambun, berkulit cokelat gelap, pundak yang bungkuk, dan memiliki mulut merah sebab pemakan sirih.
- 2) **Aspek Psikologi**, Nenek menyayangi Grey dan perhatian terhadap Grey. Kasih sayang nenek kepada Grey seperti anaknya sendiri, nenek tak pernah sekalipun memandang Grey sebagai orang lain. Dalam keadaan Grey yang autisme nenek selalu memberikan perhatian yang ekstra untuk Grey.
- 3) **Aspek Sosiologi**, Nenek berpenghasilan pas-pasan sehingga Nenek dan Grey hidup dalam kesederhanaan, hidup bersosial dengan lingkungannya.

e. Tokoh Leon

- 1) **Aspek Fisiologi**, Leon adalah gadis berusia 22 tahun, teman Sajak sedari kuliah sekaligus pemilik studio yang selalu dikunjungi oleh Grey. Leon merupakan seorang gadis memiliki tinggi 163 cm, berkulit putih dan modis.
- 2) **Aspek Psikologi**, karakter yang petakilan dan iseng sangat melekat pada Leon, hampir setiap hari ia mengganggu Grey dan Sajak. Namun dibalik itu Leon memiliki karakter yang peduli. Ketika Sajak sedang dikejar rasa penyesalan, Leon lah yang membantu dan menemani Sajak untuk bangkit.
- 3) **Aspek Sosiologi**, seorang gadis yang memiliki usaha studio foto yang ada di kota Yogyakarta dan mudah bergaul

5. Seting

Seting dalam sebuah film pada umumnya dibuat senyata mungkin, sebab seting harus mampu meyakinkan seluruh penontonnya jika film tersebut terlihat nyata terjadi pada lokasi dan waktu sesuai konteks ceritanya (Pratista, 2008). Pada skenario *Rana Penyesalan* seting yang digunakan dapat dilihat pada gambar-gambar berikut:



Gambar 2. Rumah Nenek
(Oleh Della, 2021)



Gambar 3. Bendungan Pendowo
(Oleh Jerry, 2021)



Gambar 4. Studio foto
(Oleh Jerry, 2021)



Gambar 5. Rumah Sajak dan
Aksara
(Oleh Jerry, 2021)



Gambar 6. Kamar kos Sajak
(Oleh Jerry, 2021)



Gambar 7. Warung sembako
tempat Grey tantrum
(Oleh Jerry, 2021)

6. Plot

Plot adalah alur dari awal, tengah, dan akhir cerita. Pada skenario tidak ada cerita tanpa adanya plot, sehingga plot adalah hal yang wajib dalam sebuah cerita. (Luters, 2010). Adapun struktur plotline diawali dengan konflik, komplikasi, dan resolusinya disebut dengan struktur tiga babak (Set, 2006). Plot skenario *Rana Penyesalan* menggunakan plot maju mundur, dimana cerita pada skenario *Rana Penyesalan* si tokoh utama mengenang masa lalunya yang memiliki rasa penyesalan terhadap adiknya yang menderita autisme dan dimasa sekarang si tokoh utama mendapatkan kesempatan untuk menebus rasa bersalahnya dan mendidik anak penderita autisme itu. Alur maju mundur ini dipakai agar mendramatisir suasana dan membuat rasa penasaran penonton.

7. Pembabakan

Bentuk – bentuk dari penulisan skenario tidak terlepas dalam pembabakan. Dalam buku Layar Kata yang dituliskan oleh Ajidarma bentuk – bentuk penulisan skenario tersebut digolongkan pada empat kategori, yaitu Struktur Tiga Babak, Mozaik, Garis Lurus dan Eliptis (Ajidarma, 2000). Inti dari plot struktur tiga babak merupakan perseteruan antara pihak baik dan yang jahat dengan menggunakan penceritaan tak terbatas, sementara tokoh protagonis sebagai penggerak cerita (Pratista, 2008).

Pembabakan pada skenario *Rana Penyesalan* menggunakan struktur tiga babak oleh Ajidarma (2000). Struktur tiga babak mengolah gagasan cerita ke dalam tiga pembabakan. Peristiwa tersebut dibagi kedalam babak I atau pembukaan yang bertujuan untuk pengenalan dan memaparkan latar (*setting*), karakter, situasi, dan motivasi protagonis. Babak II atau tengah memiliki tujuan untuk membangun konflik, kesulitan ataupun hambatan. Dan babak III atau penutup bertujuan untuk menyelesaikan segala konflik.

8. Treatment

Treatment adalah pengembangan cerita dari sebuah sinopsis yang didalamnya berisi plot secara detail, dan cukup padat (Lutters, 2004). Treatment menjadi acuan penulisan sebuah naskah, treatment yang ditulis dengan baik merupakan fondasi yang kokoh yang diperlukan untuk menulis sebuah naskah. Sebuah treatment berisi deskripsi yang jelas tentang lokasi, waktu, pemain, adegan, shot – shot penting dan *property* yang akan direkam ke dalam program video (Widianita, 2009).

Terakhir adalah tahap *verification* (tahap pembuktian dan Pengujian) yaitu tahap pembuktian atau tahap evaluasi, ialah tahap ketika ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas (Damayanti, 2006). Pada tahap ini skenario dalam bentuk *first draft* dan selanjutnya pada tahap pengujian untuk penyempurnaan karya, adapun hal-hal yang dirasa penting dan bisa membangun skenario akan digunakan untuk melengkapi sehingga menjadi skenario *final draft*. Pada tahap berikutnya naskah sudah direvisi berdasarkan masukan-masukan atau kritik yang membangun, sehingga menjadi sebuah naskah yang memiliki 90 scene dengan durasi 98 menit, 12 seting, 28 tokoh, dengan menggunakan alur maju mundur.

Kesimpulan

Penciptaan skenario film *Rana Penyesalan* telah melalui proses yang cukup panjang, tindak asuh terhadap pada anak penderita autisme dengan struktur tiga babak yang dihadirkan membuat keterikatan dengan penonton, sehingga penonton mudah merasakan dan menikmati alur cerita. Penciptaan karya ini dimulai dengan menentukan tema yang mengangkat tindak asuh pada anak penderita autisme untuk menemukan potensi penderita autisme. Tema tindak asuh pada anak penderita autisme kemudian diolah dengan teks yang sudah ada dan dikembangkan, sehingga tema tersebut dapat difiksikan menjadi cerita baru dengan premis, sinopsis, penokohan, seting, plot, pembabakan, dan treatment. Setelah melewati beberapa revisi akhirnya terciptalah skenario film *Rana Penyesalan*.

Hasil akhir skenario film *Rana Penyesalan* diharapkan dapat mengedukasi penonton, terkait tindak asuh pada anak penderita autisme sangat berperan penting dalam tumbuh kembang dan menggali potensi anak penderita autisme, pada skenario *Rana Penyesalan* bisa ditemukan pengaplikasian tindak asuhnya ketika Sajak dan Grey hidup berdua. Adapun Kendala dan permasalahan dalam penciptaan sebuah karya adalah hal yang mutlak dan tak bisa dihilangkan, namun dapat dihindari. Begitu juga dengan penciptaan karya skenario film *Rana Penyesalan* ini. Adapun kendala dalam penciptaan ini adalah bagaimana menyampaikan pesan kepada penonton atau pembaca pada skenario *Rana Penyesalan* dan keterbatasan buku-buku penerapan tindak asuh pada anak penderita autisme. Namun hal itu tidak menjadi penghalang, karena hal tersebut dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, Seno Gumira. (2000). *layar kata*. yayasan bentang budaya.
- Butar Butar, P. A. (2019). Visualisasi Sudut Pandang Pada Tokoh Sebagai Pembangun Cerita Dalam Penyutradaraan Film “FAMILIA.” In *Computers in Human Behavior* (Vol. 63, Issue May).
- Damayanti. (2006). *Psikologi Seni*. PT. Kiblat Buku Utama.
- Dewojati, C. (2012). *Drama: Sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Javakarsa Media.
- Elsabbagh, M., Divan, G., Koh, Y. J., Kim, Y. S., Kauchali, S., Marcín, C., Montiel-Nava, C., Patel, V., Paula, C. S., Wang, C., Yasamy, M. T., & Fombonne, E. (2012). Global Prevalence of Autism and Other Pervasive Developmental Disorders. *Autism Research*, 5(3), 160–179. <https://doi.org/10.1002/aur.239>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2018). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Penulis Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan Kebudayaan.
- Lestari, D. D., & Sopingi, S. (2018). Hubungan Tindak asuh Orangtua dan Kemandirian Anak Autis. *Jurnal ORTOPEDAGOGIA*, 4(1), 39–42. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jo/article/view/4404%0A>
- Luluk. (2020). *Persepsi Keluarga Terhadap Anak Bermasalah*. www.makalahanakautis.com
- Luters, E. (2010). *Kunci Sukses Menulis Skenario*. PT Gramedia.
- Misbach. (2006). *Teknik menulis skenario film cerita*. Pustaka Jaya.
- Nurdiyantoro, B. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Gadjah Mada University Press.
- Nurhadi, Dawud, Y. P. (2007). *Bahasa Indonesia : untuk SMP Kelas IX*. Erlangga.
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Homerian Pustaka.
- Putri, O. P. (2019). Penulisan Skenario Film Fiksi “Ciptabirawa” Dengan Penerapan Inner Conflict Untuk Meningkatkan Spiritual. *Computers in Human Behavior*.
- Set, Sony (2003). *Menjadi Penulis Skenario yang Profesional*. Grasindo.
- Setyaningsih, W. (2015). Hubungan tindak asuh orang tua dengan perkembangan sosial anak autisme. 123–129.
- Sumiyadi; Ida Widia. (1995). *Apresiasi Drama Dan Pembelajarannya*. 1–25.
- Suwasono, A. A. (2014). *Pengantar Film*. Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Wibowo, P. N. H. (2006). *Penciptaan Skenario Film Sekar yang diambil dari kisah- kisah penderita HIV/AIDS*.
- Wibowo, P. N. H. (2015). Novel Gadis Pantai Karya Pramoedya Ananta Toer Sebagai Dasar Penciptaan Skenario. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Dan Animasi*, 11(1), 53.

<https://doi.org/10.24821/rekam.v11i1.1291>

Wibowo, P. N. H. (2020). Lomboan Jepara sebagai Inspirasi Penciptaan Film. *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*, 3(2), 173–181.

Widianita, D. (2009). *Tugas Script Writer Dalam Penulisan Naskah Feature DII PH Media Visitama Communication*.

World Health Organization. (2020, Mei 15). *Autism Spectrum Disorders*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>.

Yuwono, J. (2009). *Memahami Anak Autisme*. CV Alfabeta.

