

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Masa remaja adalah masa yang paling berkesan karena memberi banyak pengalaman hidup. Masa remaja adalah masa-masa yang labil dan masanya seorang remaja bertumbuh dewasa untuk mencari jati diri. Pergaulan remaja juga berkaitan dengan persahabatan. Persahabatan yang berkualitas berdampak pada keberhasilan dalam interaksi sosial dan perkembangan kecerdasan emosional individu. Persahabatan melibatkan hubungan emosional antar dua individu atau lebih, baik antara sejenis maupun yang berbeda jenis, yang didasari saling pengertian, menghargai, mempercayai antara satu dan lainnya.

Persahabatan itu sendiri ada yang akrab dan bertahan lama, sementara ada pula persahabatan yang dangkal dan tidak bertahan lama. Beberapa persahabatan dapat berlangsung secara mulus, sementara yang lainnya, mungkin diwarnai dengan konflik. Banyak juga konflik yang terjadi karena perbedaan karakter diantara mereka. Dalam lingkungan pertemanan juga sering terjadi perundungan atau bullying.

Perundungan adalah tindakan *bullying* yang saat ini sering terjadi di sekitar kita, terlebih lagi di kalangan remaja. Perundungan dapat terjadi kapan dan di mana saja, baik dalam dunia nyata seperti di sekolah, rumah, restoran, ataupun di dunia maya. Misalnya seperti di media sosial atau pesan elektronik lainnya. Penyebab terjadinya perundungan bisa beragam, bisa karena inisiatif dari

pelaku maupun situasi lingkungan yang kebetulan mendukung terjadinya perundungan. Perundungan sangat mempengaruhi emosi seseorang. Emosi yang dipicu oleh konflik dan stres dapat menimpa siapapun.

Stress atau depresi bisa hilang dari diri manusia tetapi tidak sepenuhnya, Stress atau depresi timbul dikarenakan ada suatu masalah yang secara tiba-tiba datang tetapi kita tidak bisa menyelesaikannya, lalu mendatangkan beban kepada otak dikarenakan beban pikiran dan pada akhirnya menimbulkan stress atau depresi. Stes tersebut menjadi konflik besar pada pada diri, yang membuat diri menimbulkan banyak keragu-raguan dan menjadi pertentangan.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis memiliki ide untuk membuat skenario yang bertemakan persahabatan serta menampilkan dampak buruk dari lingkungan pertemanan yang salah. Salah satunya yaitu perundungan yang dilakukan baik individu atau kelompok terhadap seseorang yang dianggap lebih rendah atau lebih lemah untuk mendapatkan keuntungan atau kepuasan tertentu. Dalam hal ini penulis juga akan menampilkan akibat dari perundungan terhadap mental seseorang, dan bagaimana karakter keluar dari masalah yang ia hadapi. Perundungan atau bully yang dikenal sekarang ini sudah banyak digunakan dalam skenario. Namun tergantung bagaimana penulis skenario mampu mengembangkannya menjadi sebuah cerita yang bagus untuk ditonton dan untuk di ambil kebaikannya.

Konflik adalah dasar dari drama, dan dengan konflik drama tercipta. Konflik adalah bahan utama dari bentuk dramatik, tanpa konflik beberapa

*scene, episode*, karakter tokoh tidak akan menjadi *script* yang bagus. Terkadang konflik diceritakan ketika karakter tidak yakin dengan diri mereka sendiri, atau tindakan mereka, bahkan dengan apa yang mereka inginkan. Cerita dengan konflik seperti itu disebut *inner conflict* atau konflik batin. Linda Seger mengatakan bahwa terkadang karakter mengekspresikan konflik batin dengan mengungkapkan perasaan terhadap orang lain. Kunci untuk menggunakan *inner conflict* karakter yang mengalami konflik batin memproyeksikan ke arah orang atau objek. Dengan memproyeksikannya ke orang atau objek lain, konflik menjadi relasional. Hanya ketika konflik menjadi relasional barulah film mulai memiliki momentum dan dampak dramatis.

Inner conflict atau konflik batin merupakan permasalahan yang timbul akibat adanya pertentangan batin yang terjadi di dalam diri tokoh. Keadaan yang membuatnya mengalami kebingungan karena harus memilih satu diantara dua atau beberapa pilihan tentunya akan membuat seorang tokoh mengalami kebingungan dan kebingungan. Situasi konflik merupakan situasi di saat seseorang merasa bimbang atau bingung karena harus memilih antara dua atau beberapa motif yang muncul bersamaan.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis memiliki ide untuk membuat skenario film fiksi *Di Balik Kaca* dengan genre drama persahabatan yang mengangkat tentang psikologis manusia. Pengkarya menilai bahwasanya konflik batin pada usia remaja sering ditemui. Alasan penulis memilih judul dan tema dari skenario *Di Balik Kaca* dikarekan penulis melihat sesuatu yang berbeda terhadap kepribadian seseorang yang mengalami perundungan. *Di*

*Balik Kaca* diartikan sebagai kata kiasan atau bentuk perumpamaan. Kata “*Di Balik Kaca*” penulis artikan sebagai arti kita tidak dapat mengetahui apa yang ada di dalamnya. Untuk itu penulis menghadirkan suatu karya yang nantinya bisa menjadi media pembelajaran untuk tetap mencintai serta menghargai diri sendiri dan orang yang kita sayangi. Pengkarya mengangkat tema ini dengan penerapan *inner conflict* agar lebih dramatik dengan tujuan memberikan impact yang baik untuk pembaca dengan konteks perundungan yang penulis hadirkan.

## **B. RUMUSAN PENCIPTAAN**

Berdasarkan latar belakang diatas maka perumusan ide penciptaan penulis yaitu penerapan *Inner Conflict* dalam meningkatkan *Dramatik Konteks* pada skenario film fiksi *Di Balik Kaca*.

## **C. TUJUAN PENCIPTAAN**

### **1. Tujuan Khusus**

Berdasarkan rumusan ide penciptaan, maka tujuan dari penciptaan ini adalah membuat sebuah karya skenario film dengan penerapan *Inner Conflict* dengan maksud dan tujuan untuk meningkatkan *Dramatik Konteks*. Penerapan *Inner Conflict* dihadirkan untuk penekanan konflik pada tokoh utama agar nilai dramatiknya semakin meningkat dengan berfokus pada

*Dramatik Konteks* yang penulis hadirkan. Dimana sebuah cerita dengan pendekatan isu-isu yang terjadi di realita.

## **2. Tujuan Umum**

Adapun tujuan pengkarya dalam penciptaan skenario film fiksi *Di Balik Kaca* ini adalah untuk menyampaikan tentang pentingnya peranan sahabat dalam kehidupan, baik itu dari pembentukan sikap dan karakter, pendidikan diluar sekolah, serta bagaimanapun keadaan dan beratnya masalah yang dihadapi tidak akan terlepas dari pertolongan dan perhatian sahabat dan anggota keluarga. Serta hubungan kelekatan antar sahabat yang sudah terjalin sejak lama. Penulis juga mengharapkan bahwa penciptaan karya ini dapat merubah pola fikir kita terhadap perundungan dan saling menghargai antar sesama.

## **D. MANFAAT PENCIPTAAN**

### **1. Manfaat Teoritis**

Karya ini mengacu kepada kehidupan masa remaja yang memiliki latar belakang konflik batin terhadap karakter utama yang mengacu kepada kehidupan sosial masyarakat yang berfokus kepada peran penting fungsi keluarga dan sahabat, sehingga dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang mengangkat tema serupa.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Institusi Pendidikan

Terciptanya sebuah skanerio film fiksi *Di Balik Kaca* yang dipresentasikan kedalam bentuk karya naskah yang di bukukan agar menjadi bahan rujukan atau referensi bagi mahasiswa Institut Seni Indonesia Padangpanjang khususnya Program Studi Televisi dan Film.

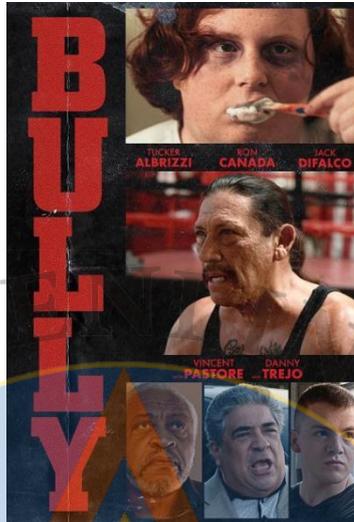
### b. Bagi Masyarakat

Diharapkan dengan terciptanya karya ini bisa menjadi sebuah media edukasi bagi masyarakat. Serta dapat berpengaruh positif terhadap masyarakat terkait pengaruh konflik batin. Menjadi bahan pendidikan bagi generasi muda serta orangtua. Juga sebagai media hiburan yang mendidik bagi seluruh bangsa Indonesia.

## E. TINJAUAN KARYA

Tinjauan karya dibutuhkan untuk menjadi bayangan atau gambaran, maka pada skenario ini juga mempunyai beberapa karya yang menjadi tinjauan. Karya yang dipakai sebagai tinjauan adalah karya yang memiliki beberapa kemiripan. Kemiripan dilihat dari beberapa aspek tertentu, selain memiliki kemiripan tentu saja pembeda antara karya yang sudah ada dan karya yang dibuat. Berikut ini adalah tinjauan karya yang digunakan sebagai acuan referensi dalam penciptaan skenario film fiksi *Di Balik Kaca*.

1. *BULLY* (2018)



Gambar 1. Poster film Bully  
(Sumber : Google 2022)

Film yang disutradarai oleh Santino Campanelli yaitu menceritakan tentang bully. Dalam bully, Jimmy (Tucker Albrizzi) adalah seorang remaja yang kelebihan berat badan yang menjadi sasaran pengganggu sekolah yaitu Miles dan teman-temannya. Suatu hari saat berjalan pulang dari sekolah, Miles dan teman-temannya memukuli Jimmy di depan rumah Jackson, yaitu mantan petinju profesional. Setelah mengusir para pengganggu dan merawat cedera Jimmy, Jackson mengajak Jimmy untuk mengambil pelajaran tinju di jim terdekat. Jimmy meyakinkan orang tuanya untuk mencobanya. Jackson memperkenalkan Jimmy kepada Manny (Danny Trejo) dan keduanya mulai berlatih sementara itu, Miles mencoba memeras \$100 dari Jimmy, Jackson memberitahu Miles bahwa dia akan memberinya \$200 dalam dua minggu.

Meski awalnya enggan dan malas Jimmy benar-benar mulai menikmati latihannya dia juga pergi berkencan dengan teman sekelasnya Adrian. Adrian yang menyadari bagaimana dia telah sedikit langsing dan ingin tahu rahasianya. Sebelum Jimmy melawan Miles, Miles mengetahui bahwa Jimmy telah belajar bertinju, dan datang dengan skema untuk memastikan hari-hari tinju Jimmy berakhir. Ketika hari konfrontasi besar tiba, Jimmy harus menemukan cara untuk melawan Miles dan memastikan bahwa dia berhenti menggertak tidak hanya Jimmy tetapi juga teman-teman dan semua orang disekolah yang dia siksa.



Gambar 1a

Sumber : *Screenshot film Bully*



Gambar 1b

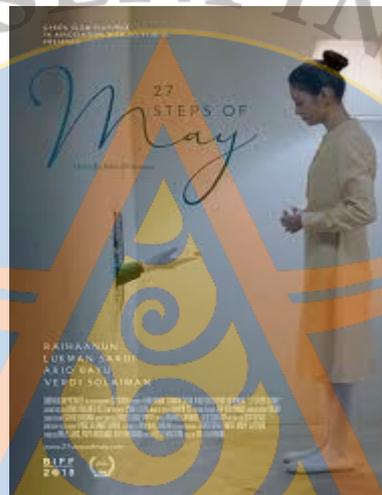
Sumber : *Screenshot film Bully*

Film “*Bully*” merupakan film yang bergendre komedi. Pada tokoh Jimmy karakter hadir sebagai orang yang menyenangkan dan lucu walaupun sering mendapatkan intimidasi dari Miles serta teman-temannya. Dalam film ini teman-teman Jimmy yang juga mengalami intimidasi dari Miles banyak menggunakan kata-kata kotor sebagai cara untuk menyampaikan realisme atas perlakuan Miles, namun penyampaian kata-kata kotor tersebut tidak secara langsung kepada Miles.

Salah satu yang membuat penulis memilih film “*Bully*” sebagai tinjauan karya yaitu perbedaan karakter antara tokoh utama, dalam “*Bully*” Jimmy hadir

sebagai karakter yang lucu dan menyenangkan walaupun mendapatkan intimidasi dari pihak antagonist. Sedangkan pada skenario “*Di Balik Kaca*” karakter yang di hadirkan adalah karakter yang sedikit tertutup, mengarah kedalam, suka menjauh dan suka mengukur segalanya dari pihak dirinya sendiri.

## 2. 27 STEP OF MAY (2019)



Gambar 2. Poster film 27 Step Of May  
(Sumber : Google 2022)

27 step of May disutradarai oleh Ravi Bharwani dan ditulis oleh Rayya Makarim yang diperankan oleh Rihanum sebagai May. Film ini pertama kali dirilis pada 28 November 2018 di Jogja Asian Film Festival. Film yang bergenre drama psikologi ini adalah film yang menceritakan tentang May yang diperkosa oleh sekelompok orang. Ayah May (Lukman Sardi) sangat terpukul dan menyalahkan dirinya sendiri karena tidak dapat melindungi anaknya. Akibat trauma yang sangat mendalam, May menarik diri sepenuhnya dari kehidupan. Ia menjalani hidupnya tanpa koneksi, emosi, atau kata-kata, sementara ayahnya terjebak oleh perasaan

bersalah. Dengan May, dia karakter lembut yang mengorbankan segalanya untuk memberikan kenyamanan dan perlindungan bagi anaknya.

Namun di ring tinju, dia petinju yang bertarung untuk menyalurkan amarahnya. Ayah dan May telah hidup seperti ini selama 8 tahun, tapi semua berubah ketika May bertemu dengan seseorang pesulap (Ario Bayu) melalui celah kecil di kamarnya. Pesulap membangkitkan rasa penasaran May sekaligus emosinya. Dia menjadi cukup berani untuk mencari dan menghadapi perasaan, sensasi, dan ingatannya yang hilang. Dengan bantuan pesulap, May berani membebaskan diri dan keluar dari trauma masa lalunya.



Gambar 2a  
Sumber : *Screenshot* film May

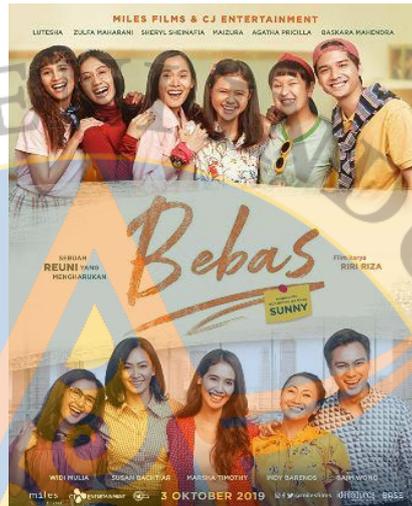


Gambar 2b  
Sumber : *Screenshot* film May

Pada film “27 Step Of May” penulis melihat banyak sekali tindakan yang mengikat pada karakter May dan pada akhirnya membuat para penonton kebingungan serta tanda-tanda dalam film yang membuat penonton menduga-duga. Hal ini menjadikan penulis memilih film “27 Step Of May” sebagai tinjauan karya, pendekatan semiotika Roland Barthes merancang sebuah model sistematis dengan model pemaknaan yang pada dasarnya mempelajari bagaimana kemanusiaan memaknai hal (*things*). Selain tema cerita yang membahas dampak dari kejahatan terhadap kesehatan mental, penulis juga menginginkan karakter utama pada

skenario “*Di Balik Kaca*” berjuang membebaskan diri dan keluar dari pikiran-pikiran yang menghantuinya.

### 3. *BEBAS* (2019)



Gambar 3. Poster film *Bebas*  
(Sumber : Google, 2022)

Film *Bebas* adalah film drama komedi musikal Indonesia 2019 yang disutradarai Riri Riza dan diproduksi Mira Lesmana. Film ini ditayangkan pada 3 Oktober 2019. Film ini merupakan adaptasi bebas dari film Korea berjudul *Sunny* yang beredar pada tahun 2011. Film ini menceritakan tentang Vina (Maizura) seorang remaja SMA yang berasal dari sebuah kota kecil di Jawa Barat, baru saja pindah ke SMA Negeri bergengsi di ibu kota Jakarta. Pada hari pertama di sekolah, Vina ditertawakan karena logat bicaranya dan juga diintimidasi oleh seorang siswa cowok. Beruntung Vina ditolong dan dibantu beradaptasi oleh empat cewek dan seorang cowok yang disegani di sekolah.

Ada Kris (Sherly Sheinafia) sang pemimpin, Jessica (Agatha Pricilia) yang lucu dan terobsesi pada kecantikan, Gina (Zulfa Maharani) yang pemberani dan anak terkaya di group, Suci (Lutesha) yang cantik dan misterius, serta Jojo (Baskara Mahendra) satu-satunya cowok dalam pertemanan mereka. Vina dengan cepat menjadi bagian dari geng mereka, yang lalu dikenal dengan nama geng bebas. Kebersamaan mereka terusik saat terjadi peristiwa tragis yang menyebabkan keenam sahabat ini harus dipisahkan.

Persamaan dari skenario “*Bebas*” dengan “*Di Balik Kaca*” adalah sama-sama menggunakan tema persahabatan dengan unsur proses pendekatan karakter tokoh melalui bantuan orang lain sebagai konsep utamanya. Film “*Bebas*” secara visual menggambarkan cerita secara berurutan untuk mencapai resolusi yang masuk akal. Film “*bebas*” memiliki adegan-adegan dramatis yang memiliki sebab akibat mengapa adegan tersebut terjadi sehingga terkesan alami dan berurutan. Alasan lain penulis memilih film *Bebas* sebagai tinjauan karna kelekatan ke enam sahabat walaupun sudah usia lanjut dan pernah terpisah sebelumnya.



Gambar 3a

Sumber : Screenshot film Bebas



Gambar 3b

Sumber : Screenshot film Bebas

Pada film “*Bebas*” penulis juga menganalisis dari segi semiotikanya sebagai bahan rujukan nantinya dalam penciptaan skenario *Di Balik Kaca*. Menurut Zaimar (1991), analisis semiotika terhadap karya sastra sebaiknya dimulai dengan analisis bahasa dan menggunakan langkah-langkah seperti dalam tataran linguistik wacana. Salah satu langkahnya yaitu menganalisis aspek sintaksis berupa analisis terhadap satuan-satuan linguistik. Analisis ini dapat mengacu pada tata bahasa baku atau pedoman ejaan. Hal ini juga yang menjadikan penulis mengambil film “*Bebas*” sebagai tinjauan karya dengan penuturan gaya bahasa Indonesia yang baik dan benar.

## **F. LANDASAN TEORI**

Sebuah skenario yang baik, menjadi pedoman yang baik pula bagi setiap pembacanya untuk mewujudkan skenario tersebut menjadi sebuah film yang disampaikan melalui media audio dan visual. Penggunaan struktur penceritaan yang baik tentu membantu pembacanya untuk memahami kejadian demi kejadian yang terkait dengan sebab akibat cerita tersebut. Selain itu, elemen-elemen dramatik yang ada dalam teori penciptaan skenario juga dapat membantu seorang pembaca maupun penonton untuk terbawa arus emosi dari skenario film tersebut. Oleh karena itu, penulis naskah sangat penting.

### **1. Skenario**

Skenario yang baik adalah jalan cerita yang dapat dipahami dengan jernih, kreatif dalam menggunakan bahasa film, bagus tangga dramatiknyanya serta mudah disimpulkan isi cerita yang dikandungnya.

“Skenario adalah desain penyampaian cerita atau gagasan dengan media film. Cerita aslinya mungkin adalah karya tulis, entah berupa cerita pendek atau novel. Orang yang membaca karya tulis tersebut akan memahami cerita dan menikmati keindahannya dari susunan kata-kata dan membayangkan kejadiannya sebagaimana yang dilambangkan oleh kata-kata” ( Biran, 2010 : 1 )

## 2. Dramatik

“Dramatik berarti pertunjukan pentas. Pergelaran yang pada mulanya merupakan bagian dari upacara keagamaan, kemudian berkembang menjadi pementasan cerita yang berisi konflik-konflik, tapi juga bermakna peristiwa yang menggetarkan” (Biran, 2010 : 2)

Di kehidupan sehari-hari kata dramatik digunakan orang dalam ungkapan “drama rumah tangga” atau “drama cinta segi tiga. Pengertian kata dramatik disitu bisa disamakan dengan “cerita duka”. Ungkapan “dramatisasi” berarti rekayasa. Dalam dramaturgi, kata drama ini dipahami bukan hanya terbatas pada duka cerita itu, namun semua cerita yang bisa mengunggah emosi. Dalam cerita dramatik tokoh yang dikisahkan, tokoh utama cerita, haruslah objek yang menarik, dan problemanya juga harus kuat dalam mengunggah emosi yang menyaksikan. Tokoh yang menarik itu adalah yang bisa menimbulkan rasa simpati orang pada umumnya. ( Misbach Yusa Biran,2006 :3)

Dramatik ada tiga macam :

- Dramatik Konteks adalah sebuah cerita yang mengacu hubungan drama kepada realita

- Dramatik Konten adalah sebuah cerita yang mengacu hubungan drama kepada realita yang disesuaikan dengan cerita yang dibuat oleh penulis.
- Dramatik Impact adalah hasil yang diberikan atau dampak kepada penonton atau pembaca sesuai dari isi cerita. (Aristo,2017:70)

### 3. Unsur Dramatik

Pada skenario tentunya pengkarya juga harus membuat cerita semakin menarik dengan mengaplikasikan unsur dramatik pada film. Unsur dramatik dalam istilah lain disebut dramaturgi, yaitu unsur-unsur yang dibutuhkan untuk melahirkan gerak dramatik pada cerita atau pikiran penontonya.

Elizabeth Lutters didalam bukunya *kunci sukses menulis skenario* membagi unsur-unsur dramatik menjadi konflik, “*suspense, curiosity, dan surprise*”. (Lutters, 2004 : 100).

#### a. Konflik

Konflik adalah permasalahan yang kita ciptakan untuk menghasilkan pertentangan dalam sebuah keadaan sehingga menimbulkan dramatik yang menarik. Konflik biasanya timbul jika seorang tokoh tidak berhasil mencapai apa yang diinginkanya. Sasaran pelampiasannya bisa bermacam-macam, misal tokoh lawanya, tokoh pendampingnya, dirinya sendiri, binatang, atau benda-benda yang berada di sekitarnya. Konflik yang akan penulis timbulkan dalam skenario *Di Balik Kaca* yaitu ketika Manda atau tokoh protagonis tidak

bisa menerima perubahan dari teman-temanya dan lingkungannya. Manda yang selalu menyalahkan dirinya dan merasa menjadi orang yang tidak berguna (Lutters 2004 : 100).

Konflik bisa dikatakan sangat penting dalam sebuah cerita. Tentu ini juga tidak menafikan unsur yang lain seperti karakter, setting, plot, dan lainnya. Namun merujuk pada generic structure, conflict menjadi pembeda narrative dengan jenis teks lainnya. Ada 7 conflict dalam narrative diantaranya yaitu :

- Conflict Man Againsts Fate

Ini adalah konflik atau pertentangan yang paling berat dimana manusia berhadapan dengan kenyataan takdir.

- Conflict Man Againsts Self

Ini adalah konflik internal dimana seorang tokoh cerita mempunyai atau menghadapi pertentangan dengan dirinya sendiri.

Konflik melawan diri sendiri ini kadang juga disebut sebagai Inner Conflict atau Psychological Conflict.

- Conflict Man Againsts Man

Konflik yang di bangun berdasarkan alur cerita manusia melawan manusia. Konflik ini sering disebut sebagai social conflict.

- Conflict Man Againsts Society

Konflik antar manusia dengan masyarakat. Alur cerita akan sangat menarik karena tokoh cerita berjuang menghadapi sekelompok orang-orang di sekitarnya.

- Conflict Man Against Nature

Konflik antar manusia dengan alam. Kekuatan alam yang besar sering dijadikan dasar pertentangan yang harus dihadapi oleh tokoh.

- Conflict Man Againsts Supernatural

Sekilas, jenis konflik melawan kekuatan supranatural mungkin tampak setara dengan pertentangan dengan konflik jenis pertama, akan tetapi konflik ini bisa dijadikan jenis tersendiri.

- Conflict Man Againsts Technology

Manusia melawan teknologi ciptaanya sendiri.

- b. Suspense

Suspense adalah ketegangan. Ketegangan yang dimaksudkan disini tidak berkaitan dengan hal yang menakutkan, melainkan menanti sesuatu yang bakal terjadi, atau harap-harap cemas. Penonton digiring agar merasa berdebar-debar menanti resiko yang bakal dihadapi oleh tokoh dalam menghadapi permasalahanya. Hal ini biasanya sering menimpa tokoh protagonis sehingga *suspense* pada penonton semakin

tinggi tensinya, dibandingkan jika tokoh antagonis yang menghadapi hambatan. Ketegangan penonton akan semakin terasa jika penonton tahu hambatan yang dihadapi tokoh cukup besar dan keberhasilannya semakin kecil. Unsur *suspense* ini penulis hadirkan ketika Manda mulai menyalahkan dirinya atas perubahan yang terjadi pada teman-temannya dan ketika Manda mendapatkan perlakuan yang tidak sesuai dengan harapannya (Lutters 2004 : 101).

c. Curiosity

Curiosity adalah rasa ingin tahu atau penasaran penonton terhadap sebuah adegan yang kita ciptakan. Hal ini bisa ditimbulkan dengan cara menampilkan sesuatu yang aneh sehingga memancing keingintahuan penonton, atau bisa juga dengan berusaha mengulur informasi tentang sebuah masalah sehingga membuat penonton merasa penasaran.

Semakin kita mengulur informasi, semakin penasaran penonton terhadap sebuah adegan. Namun penundaan informasi pun harus dengan perhitungan yang cermat, jangan sampai penonton malah menjadi jenuh dan kesal lalu meninggalkan tontonan kita (Lutters 2004 : 102).

d. Surprise

Surprise adalah kejutan. Dalam penjabaran sebuah cerita, perasaan surprise pada penonton timbul karena jawaban yang mereka saksikan diluar dugaan. Penulis akan menghadirkan surprise pada akhir

cerita yang dimana kehidupan tokoh kembali bahagia bersama sahabat-sahabatnya. Dan tokoh yang sudah dapat menerima keadaanya dan mulai merubah sifatnya (Lutters 2004 : 102).

Penggunaan pola linear pada skenario *Di Balik Kaca* berguna untuk mempermudah proses penceritaan dikarenakan pola linear berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Penuturan linear ( Pratista, 2008 : 36-37 )

Mempermudah penonton atau pembaca untuk melihat hubungan kausalitas satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Jika cerita berlangsung dalam satu hari, maka penuturan kisahnya dalam plot berurutan pagi, siang, sore, malam. Meski multi-plot disajikan secara simulatan dan terjadi dalam waktu yang relatif sama, maka plotnya tetap dianggap linear. Pola linear A - B - C - D plot seringkali interupsi dengan kilas balik atau kilas depan, namun selama teknik tidak mengganggu keseluruhan alur cerita berjalan terus dari satu kisah ke kisah yang lain, maka tetap disebut linear.

Tidak diragukan lagi bahwa sifat manusia adalah hal yang kompleks, bukan hanya terdiri dari satu komponen. Sigmund Freud dalam teori psikoanalisisnya menyebut elemen dari sifat manusia terdiri dari id, ego, dan superego. Ketiga elemen ini berpadu membentuk karakter seseorang.

Tiga elemen membentuk karakter seseorang menurut Sigmund Freud dalam buku Psikologi Film Membaca Film Lewat Psikoanalisis Lacan-Zizek (Matius 2010 : 8)

### 1. Id

Sigmund Freud menyebut id sebagai pusat dari seluruh energi dinamis mental seseorang (*psychic energy*). Ini adalah komponen utama dari sifat manusia yang telah ada sejak baru lahir ke dunia. Aspek ini sepenuhnya terjadi tanpa disadari serta melibatkan perilaku primitif dan berdasarkan pada insting.

### 2. Ego

Elemen Ego adalah perkembangan lebih jauh dari id. Dengan adanya Ego, keinginan yang muncul bisa terpenuhi lewat cara yang bisa diterima di dunia nyata. Fungsi ego ini ada pada pola pikir sadar, pra-sadar, dan bawah sadar. Artinya elemen ini sangat penting untuk menghadapi dunia nyata.

### 3. Super Ego

Komponen terakhir dari karakter manusia adalah superego. Menurut Sigmund, superego muncul sejak usia sekitar 5 tahun. Akar dari superego ini adalah cara manusia berpikir mana yang benar dan salah.

Lebih lanjut superego menjadi dasar seseorang membuat keputusan. Ada dua bagian dalam superego ini, yaitu :

- Sadar (*conscience*)

Superego dengan informasi seputar hal yang dinilai buruk menurut orang tua dan masyarakat. Umumnya, ini adalah perilaku yang dilarang dan berkonsekuensi buruk seperti hukuman, rasa bersalah, dan penyesalan.

- Ego Ideal

Superego yang mengandung aturan serta standar perilaku menurut ego.

## **G. METODE PENCIPTAAN**

Metode penciptaan diketahui sebagai cara mewujudkan karya seni secara sistematis. Rancangan proses penciptaan karya skenario ini memiliki tahap-tahap yang harus dilalui mengacu pada terminologi metode yang kemudian diaplikasikan ke dalam karya. Menurut Elizabeth Lutters, 2004 : 31 tahapan tersebut meliputi :

### **1. Persiapan**

Pada tahap persiapan penulis terlebih dulu menentukan ide atau gagasan yang akan diangkat menjadi tema dalam skenario, kemudian mengumpulkan beberapa data yang berkaitan dengan latar belakang dan karakter pada skenario yang akan dibuat nantinya. Penulis juga harus

memiliki buku yang menjadi landasan teori untuk memperkuat penciptaan karya juga penulisan untuk merancang scenario *Di Balik Kaca*.

Tahap persiapan dalam metode penciptaan skenario Di Balik Kaca antara lain :

a. Menentukan Ide atau Gagasan

Dalam menentukan ide pada skenario *Di Balik Kaca* penulis berniat mengangkat cerita drama persahabatan yang memperlihatkan konflik demi konflik yang dilalui para tokoh dan pada akhir cerita penulis ingin menghadirkan cerita akhir yang bahagia dengan konteks yang penulis hadirkan sehingga skenario *Di Balik Kaca* memiliki dramatik yang bagus (Lutters 2004 : 31).

b. Tema Cerita

Tema cerita adalah pokok pikiran dalam sebuah karangan. Atau sebagai dasar cerita yang ingin disampaikan oleh penulisnya. Pada skenario *Di Balik Kaca* penulis memilih tema persahabatan (Lutters 2004 : 41).

2. Perancangan

Dalam tahap membuat skenario *Di Balik Kaca* yang dimana Penulis mempersiapkan plot atau alur. Biasanya Penulis terlebih dahulu menulis di buku, membuat beberapa point dari karakter, gaya dialog, serta lokasi. Dari beberapa tahap, Penulis mulai mengumpulkan beberapa point atau benang merah yang dimana itu bisa menjadi kesimpulan di dalam cerita. Setelah

mengumpulkan beberapa point yang penting, Penulis baru memulai tahap persiapan dalam menulis skenario.

a. Membuat Intisari Cerita atau Premis

Intisari cerita bisa dikaitkan dengan pesan yang ingin disampaikan oleh cerita, atau sesuatu yang menentukan arah cerita. Pada skenario *Di Balik Kaca* intisari pada cerita yaitu Manda adalah anak yang pendiam dan penakut dibanding kedua sahabatnya yaitu Sandra dan Nabila. Manda yang harus berpisah dari kedua sahabatnya karena berbeda kampus membuat Manda dan kedua temanya jarang berkumpul, Manda yang mengalami perundungan dari teman teman kampusnya membuat Manda menutup diri dari kedua temanya (Lutters 2004 : 45).

b. Sinopsis

Setelah seluruh hal tentang cerita, observasi dan lainnya di pahami, langkah selanjutnya adalah membuat sinopsis. Dalam sebuah cerita film atau sinetron, sinopsis bukan sekedar ringkasan cerita melainkan ikhtisar yang membuat semua data dan informasi dalam skenario (Lutters 2004 : 61).

c. Treatment atau Scene Plot

Treatment adalah pengembangan jalan cerita dari sebuah sinopsis, yang di dalamnya berisi plot secara detail, namun cukup padat. Treatment bisa diartikan sebagai kerangka skenario yang tugas

utamanya adalah membuat sketsa dari penataan konstruksi dramatik (Lutters 2004 : 86).

### 3. Perwujudan

Dalam tahap mewujudkan skenario *Di Balik Kaca* penulis mulai meluangkan semua ide dan konsep ke dalam skenario dengan cara menuturkan cerita ke dalam bentuk adegan dan dialog. Dalam tahap perwujudan cerita sudah menjadi sebuah skenario.

#### a. Skenario

Selanjutnya yaitu mulai menulis skenario berdasarkan urutan scene plot yang kita buat. Skenario adalah naskah cerita yang sudah lengkap deskripsi dan dialog, telah matang, dan siap digarap dalam bentuk visual. Skenario yang disebut juga *screenplay*, sering diibaratkan banyak hal oleh beberapa penulis skenario.

### 4. Penyajian Karya

Pada tahap penyajian karya ini yang akan digunakan dalam penciptaan penulisan skenario. Penulis lakukan yaitu pameran skenario yang berbentuk buku. Pada saat bersamaan penulis akan menjelaskan bagaimana skenario ini. Dan jika memungkinkan penulis akan membuat dummy dengan tujuan skenario ini bisa dilihat dalam bentuk visual walau hanya potongan cerita saja.

## H. JADWAL PELAKSANAAN

No	Tahapan	Bulan/Tahun				
		Januari 2022	Februari – Maret 2022	April – Mei 2022	Juni – Juli 2022	Agustus – September 2022
1	Persiapan					
2	Perancangan					
3	Perwujudan					
4	Penyajian Karya					

Tabel 1  
Barchart proses penulis  
(Sumber : Rizky FL, 2022)

Setiap tahapan pelaksanaan penciptaan skenario *Di Balik Kaca* mengacu pada metode penciptaan yang dilakukan dengan tahapan-tahapan yang telah disepakati yang kemudian jadwalnya diubah menjadi *barchart*.