

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kehidupan ini tidak semua orang mempunyai kesempatan untuk merasakan kehangatan dan keutuhan sebuah keluarga. Terkadang ada keluarga yang berpisah jalan atau ada salah satu anggota keluarga yang telah dipanggil Tuhan lebih dulu. Arti keluarga itu sangat berharga dan bernilai. Tapi sering kali terlupakan karena belum memahami fungsi dari sebuah keluarga.

Lestari (2012: 6) berpendapat bahwa keluarga merupakan rumah tangga yang didalamnya terdapat hubungan darah atau perkawinan dan tercipta fungsi-fungsi instrumental mendasar serta fungsi-fungsi ekspresif keluarga bagi para anggotanya yang berada dalam suatu jaringan. Sri Lestari lebih mengkhususkan pengertian keluarga yaitu sebuah rumah tangga yang memiliki hubungan darah atau perkawinan yang di dalamnya terdapat fungsi instrumental mendasar dan fungsi ekspresif keluarga bagi anggota keluarganya.

Tidak bisa dipungkiri keluarga menjadi tempat berlindung, sekaligus memberikan identitas diri. Nilai dan karakter dibentuk sejak dari rumah. Terutama kedua orang tua yang mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai positif untuk menjadi pegangan kita dalam kehidupan. Tidak semua anak bisa seberuntung mempunyai keluarga lengkap yang harmonis. Begitu banyak masalah yang timbul di dalam rumah sehingga biasanya anak

mencari kesenangan lain di luar karena tak mendapatkan kebahagiaan di rumah.

Pergaulan bebas, narkoba, alkohol dan kekerasan begitu sangat lekat dengan remaja. Bahkan kasus hamil diluar nikah menjadi isu penting yang tidak bisa dipandang sebelah mata, bisa jadi karena paksaan atau juga kemauan antara pasangan tersebut. Di Indonesia pendidikan seks di usia remaja sangatlah tabu di karenakan kebanyakan orang tua berpikir untuk tidak memberitahu dari pada mengajarkannya pada anak-anak. Menurut Kartono (2011: 6), kenakalan remaja ialah perilaku jahat (dursila), atau kejahatan/kenakalan anak-anak muda; merupakan gejala sakit (patologis) secara sosial pada anak-anak dan remaja yang disebabkan oleh satu bentuk pengabaian sosial.

Berdasarkan dari ide cerita di atas pengkarya ingin membuat sebuah naskah tentang *broken home*. Pengkarya membuat skenario film fiksi yang mana menjadi salah satu jenis film yang paling populer dan digemari oleh semua kalangan. Skenario film fiksi adalah naskah cerita yang sudah lengkap dengan deskripsi dan dialog yang telah matang dan siap digarap dalam bentuk visual. Skenario merupakan roh atau jiwa dari sebuah tayangan (Lutters, 2004: 90). Skenario *Adios* merupakan skenario film fiksi yang mengusung tentang *broken home*. Pengkarya ingin mengangkat isu yang sangat dekat dengan masyarakat dan memberitahu bahwa hal yang seperti ini memang benar terjadi dan sangat akrab untuk sebagian orang.

Dalam skenario *Adios* ini menceritakan tentang seorang perempuan

bernama Sea yang hidup dalam keluarga yang tidak harmonis. Ayahnya adalah seorang pemabuk dan penjudi selain itu ayahnya sering kali melakukan kekerasan, ibunya yang diam-diam ternyata memiliki masalah mental, lalu adiknya, Sean , yang ternyata adalah seorang homoseksual. Sea menganggaap bahwa hanya kakeknya lah yang dapat mengerti dirinya tetapi ternyata itu juga salah. Sea mencoba untuk melarikan diri dari masalah-masalah di rumah dengan melakukan hal-hal yang menyimpang dari norma sosial saat di luar rumah.

Betty (2002: 102) dalam buku, *The Norton Introduction To Literature* memberi pemahaman bahwa karakter adalah seseorang yang bertindak, muncul, atau sedang disebut berperan dalam karya sastra. Karakter pendukung adalah individu yang juga punya keunikan sendiri. Pada skenario *Adios*, karakter pendukung sangatlah penting karena menjadi pengaruh dalam jalannya cerita.

Selain membuat karakter yang beragam, skenario *Adios* ini juga menggunakan *plot twist*. *Plot twist* merupakan sebuah alur cerita yang berbelit. *Plot twist* disebut juga sebagai akhir yang mengejutkan atau tidak terduga. Dalam dunia sastra, *plot twist* ini dianggap sebagai salah satu teknik yang mempunyai tujuan memikat pembaca. Pengkarya merasa membuat cerita dengan tema *broken home* ini sangat menarik jika dibuat dalam *plot twist*.

Dalam pembuatan skenario memerlukan suatu struktur dramatik yang kuat. Untuk meningkatkan dramatiknya, biasanya banyak cerita yang

menggunakan struktur tiga babak, dalam penggunaan struktur tiga babak, sebuah cerita dapat jelas dipahami oleh penonton dikarenakan didalam penceritaan struktur tiga babak, sebuah cerita memiliki awalan, tengah dan akhir. Sebuah skenario akan terlihat lebih menarik ketika berhasil menciptakan unsur dramatik dengan struktur penceritaan tiga babak. Struktur tiga babak merupakan pondasi dalam membentuk skenario yang baik untuk film fiksi karena jelas terperinci ada tokoh, alur cerita, masalah, puncak masalah dan penyelesaian. Pola skenario film struktur tiga babak juga lebih mudah dipahami oleh penonton apabila menonton filmnya.

Selain itu skenario *Adios* menggunakan salah satu dari unsur dramatik yang ada. Pada skenario *Adios* memakai unsur dramatik yaitu *surprise* (terkejut). Dengan menghadirkan *plot twist* pada *ending* yang memunculkan *surprise* sehingga ceritanya lebih menarik.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan dari ide penciptaannya adalah bagaimana menciptakan skenario film fiksi *Adios* menggunakan *plot twist* untuk membangun *surprise*.

C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penciptaan karya berikut antara lain:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum yang ingin dicapai adalah untuk memberikan pemahaman dan arahan pada publik jika *broken home* adalah

masalah serius yang harus ditanggapi. *Broken home* dapat memicu dampak lainnya dalam kehidupan anak seperti kenakalan remaja ataupun narkoba.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang ingin dicapai dari penciptaan karya ini adalah dapat menciptakan skenario dengan menerapkan *plot twist* yang mana dalam pengenalan ceritanya akan langsung ditampilkan masalah serta beberapa *flashback* sebagai petunjuk untuk membuat pembaca merasakan rasa penasaran. Pada skenario ini juga karakter pendukung sangat berperan besar dalam cerita sehingga membuat cerita ini memiliki *plot twist*. Skenario ini juga menggunakan penceritaan struktur tiga babak sehingga memudahkan pembaca untuk lebih mengerti *plot* dari skenario *Adios* ini.

3. Manfaat Penciptaan

Manfaat yang ingin dicapai dalam penciptaan karya berikut antara lain:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil dari penciptaan yang pengkarya ciptakan dapat menjadi acuan atau referensi bagi pencipta karya lain untuk menciptakan karya yang serupa.
- b. Ikut berkontribusi dalam mengembangkan dunia perfilman di Indonesia agar dapat menciptakan karya dengan tema yang sama.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi pengkarya

Menambah pengalaman baru dalam menerapkan *plot twist* untuk membangun *surprise* pada skenario film fiksi *Adios*.

b. Manfaat bagi masyarakat

Untuk meningkatkan daya baca masyarakat yang kurang dan pengkarya berharap masyarakat dapat melihat, mendengar, mencegah, menolong dan memahami tentang pentingnya nilai-nilai dan norma di masyarakat.

c. Manfaat bagi Institusi

Sebagai bentuk pembaharuan ide-ide kreatif untuk menciptakan karya seni dalam bentuk skenario serta menjadi referensi bagi pengkarya selanjutnya untuk menciptakan skenario yang sejenis.

D. Tinjauan Karya

Sebuah karya yang tercipta biasanya memiliki tujuan sebagai mana terciptanya karya tersebut. Tinjauan tersebut dijadikan sebagai acuan dalam membuat karya. Namun, tidak semua aspek dapat diambil sebagai tinjauan atau rujukan. Ada beberapa aspek kemiripan yang diambil dari film atau beberapa sumber yang menjadi bahan rujukan. Kemiripan tersebut dilihat dari berbagai aspek tertentu. Pada skenario *Adios*

mengambil beberapa rujukan dari film-film untuk mencapai objek yang diinginkan pengkarya. Beberapa karya film tersebut adalah *The World of Kanako*, *Elite*, *Gone Girl*, dan *Shutter Island*.

1. *The World of Kanako* (2014)



Gambar 1
Poster Film *The World of Kanako*
Sumber: <https://pint.it/4dOQULg>, 2022

Film *The World of Kanako* adalah film Jepang produksi tahun 2004 bergenre thriller yang disutradarai oleh Tetsuya Nakashima, diangkat dari novel berjudul *Hateshinaki Kawaki* karya Akio Fukamachi. Novel yang merupakan karya pertama Akio ini mendapatkan banyak pujian dan penghargaan, serta menjadi salah satu novel terlaris saat itu. Kanako Fujishima seorang gadis remaja tiba-tiba menghilang tanpa jejak menyisakan seluruh barangnya yang masih tertinggal di kamarnya. Mendapat kabar sang putri menghilang, sang ayah Akikazu, mantan detektif mulai melakukan aksi pencariannya tetapi semakin dalam Akikazu mulai menyadari

bahwa dunia yang dihadapi Kanako sangat jauh dari perkiraannya.

Alasan pengkarya mengambil film ini sebagai rujukan karena pada film ini memiliki persamaan yaitu memakai *plot twist*. Film ini juga mempunyai tema yang sama dengan *Adios* dimana menceritakan sisi kelam sang tokoh utama dan seiring berjalannya cerita fakta-fakta mengejutkan dan mengerikan muncul melalui rangkaian *flashback* yang sekaligus berfungsi menjadi kunci jawaban serta pelengkap dari adegan-adegan sebelumnya. Tidak hanya itu, film ini juga menggunakan karakter pendukung dalam pengembangan cerita yang sama dengan skenario *Adios*, sehingga karakter pendukung sangat penting untuk melakukan *flashback* seperti pada skenario *Adios*. Perbedaan film ini dengan skenario *Adios* adalah pada film ini sang tokoh utama hanya muncul pada saat *flashback* saja.

2. *Elite 1* (2018)



Gambar 2

Poster *Film Elite Seasons 1*
 Sumber: <https://pint.it/22k5kbB>, 2022

Elite adalah serial drama remaja *thriller* asal Spanyol yang dibuat untuk Netflix oleh Carlos Montero dan Dario Madrona. Pada musim pertama serial ini memiliki delapan *episode* yang dirilis pada 5 Oktober 2018. Serial ini menerima ulasan positif dari para kritikus dan penonton terutama untuk tulisan, akting dan penggambaran tema dewasanya. Dan hingga sekarang serial ini sudah mempunyai 4 *season* dan direncanakan akan merilis *season 5* tahun ini.

Alasan pengkarya mengambil serial ini sebagai rujukan karena pada serial ini ada beberapa cerita yang hampir sama dengan skenario *Adios*, yaitu bercerita tentang kenakalan remaja. Pada film ini lebih ditekankan pada dialog-dialog antar tokoh yang saling bertentangan. Film ini juga mempunyai tema yang sama dengan skenario *Adios* yaitu tentang kenakalan remaja dan *broken home*.

3. *Gone Girl* (2014)



Gambar 3
 Poster *Film Gone Girl*
 Sumber: <https://pint.it/4MBxndj>, 2022

Gone Girl adalah sebuah film *thriller* psikologis Amerika Serikat yang dirilis tahun 2014. Film ini disutradarai oleh David Fincher. Skenario film ini ditulis oleh Gillian Flynn, berdasarkan pada novel karangannya yang memiliki judul yang sama. Secara garis besar, film ini berkisah tentang wanita bernama Amy Dunne yang menghilang secara misterius. Kasus ini menjadi sorotan media, sementara sang suami yang bernama Nick dicurigai publik sebagai pelaku di balik hilangnya sang istri.

Film ini mempunyai alur *non-linear* yang sama dengan skenario *Adios*. Film ini juga mengisahkan tentang pencarian seorang perempuan pemeran utamanya yang menghilang. Setiap karakter di film ini memiliki sisi baik dan jahat yang terungkap pada *flashback* selama jalannya cerita. Pada skenario *Adios* pengkarya juga membuat setiap karakter memiliki sisi baik dan jahat, setiap *flashback* adalah kunci dari masalah utama yang muncul. Selain itu, film ini juga menghadirkan *plot twist* dengan cerita yang tidak tertebak untuk memberikan efek terkejut dan penasaran pada penonton.

4. *Shutter Island* (2010)



Gambar 4
Poster Film *Shutter Island*
Sumber: <https://pint.it/6S6HB8s>, 2022

Shutter Island adalah film Amerika Serikat yang disutradarai oleh Martin Scorsese dengan pemeran utamanya Leonardo DiCaprio. Film ini diadaptasi dari novel tahun 2003 yang berjudul sama karangan Dennis Lehane. Proses produksi dimulai dari Maret 2008 dan akhirnya resmi dirilis pada 19 Februari 2010.

Film ini juga merupakan film yang memakai *plot twist* di mana setiap *flashback* adalah petunjuk dari masalah yang ada. Film ini juga banyak memakai dialog sebagai penyempurna *plot* seperti saat Teddy yang mulai membicarakan pasien ke 73 yang tidak ditemukan dan saat di akhir ternyata dirinyalah pasien ke 73 tersebut. Film *Shutter Island* merupakan salah satu film yang menjadi titik acuan pengkarya untuk menggunakan *plot twist* walaupun dari segi penceritaan berbeda dengan milik pengkarya. *Plot twist* pada film ini muncul saat *ending* dan memakai *plot twist Agnoniris* atau

pengungkapan.

E. Landasan Teori

1. Skenario

Skenario berbeda dengan cerita yang hanya menggambarkan sesuatu dengan kata-kata. Skenario bisa menerjemahkan setiap kalimat dalam naskah menjadi sebuah gambaran dalam kepala kita sendiri. Menurut Set dan Sidharta (2003: 24) "Skenario sebenarnya adalah sebuah cerita yang telah ditata dan dipersiapkan menjadi naskah jadi yang siap diproduksi." Di dalam skenario terdapat urutan adegan, tempat dan dialog yang telah disusun.

Skenario dapat dibuat dengan struktur tiga babak. Struktur tiga babak ialah struktur yang banyak digunakan karena ia menunjukkan sifat mendasar dari penceritaan, yaitu sebuah cerita memiliki awal, tengah dan akhir (Pratista, 2017: 46). Selain itu skenario juga berfungsi memberikan kemudahan untuk perencanaan pra produksi dan produksi, sebagai bahan dasar untuk menyatukan persepsi antara produser dan kru film, menjadi acuan materi yang nantinya akan digunakan oleh kameramen untuk merekam dan juga berfungsi dalam proses editing.

Ada beberapa tahapan yang harus diikuti menurut Lutters (2004: 31) dalam buku Kunci Sukses Menulis Skenario, yaitu : menentukan sasaran cerita, jenis cerita, tema cerita, intisari cerita/premis, ide, alur/*plot*, *setting*, observasi, riset, sinopsis, kerangka tokoh, profil

tokoh, *treatment*, pengkaryaan skenario, *review*, pengemasan dan *publishing*.

2. *Plot*/alur

Staton dan Kenny dalam (Nurgiyantoro, 2015: 167) mengemukakan plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun setiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain. Plot sebagai peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam cerita yang tidak bersifat sederhana karena pengkarya menyusun peristiwa-peristiwa itu berdasarkan kaitan sebab akibat.

Plot ialah rangkaian peristiwa yang disajikan secara *visual* maupun audio dalam film. Dapat dikatakan bahwa alur ialah jalan cerita film itu sendiri, tidak ada alur maka tidak akan ada sebuah film. Dalam tahap skenario memerlukan suatu struktur dramatik yang kuat, cerita drama biasanya menggunakan struktur tiga babak, dalam penggunaan struktur tiga babak bahwa sebuah cerita memiliki awalan, tengah dan akhir. Menulis naskah bisa dilihat sebagai sebuah pekerjaan yang mustahil tanpa adanya struktur yang jelas.

Plot sebagai alur cerita yang dibuat oleh pengkarya yang berupa deretan peristiwa secara kronologis, saling berkaitan dan bersifat kausalitas sesuai dengan apa yang dialami pelaku cerita. *Plot twist* berarti alur cerita yang sengaja dipelintir sehingga memberi efek kejutan dan penasaran. *Plot twist* sebuah wadah yang mengacu pada

tiga strategi *plot* dengan jaminan dapat memikat pembaca dengan ketidak pastiannya. *Plot twist* akan membuat pembaca tidak sabar untuk melihat apa yang terjadi selanjutnya di dalam cerita (Cleland, 2018:6).

Plot twist bisa dibagi dalam berbagai kategori. Dilihat dari kemunculannya di akhir cerita, disebut *twist ending*. Kemunculan di tengah cerita bisa disebut sebagai *middle story plot twist*. Dilihat dari jeda waktu pengungkapannya, terbagi menjadi *long term plot twist* dan *short long term* yang berarti *plot twist* disimpan selama mungkin sampai sepanjang cerita, sedangkan *short term* hanya dalam hitungan detik diungkap.

Plot twist biasanya digunakan pada *plot* novel, film, serial televisi, komik, sampai video *game*. Biasanya *plot twist* ditujukan untuk menjaga tingkat ketertarikan pembaca, dengan mengungkapkan sesuatu yang tidak pembaca sangka. Seringkali, *plot twist* disembunyikan atau disamarkan dengan detail lain dalam cerita. *Plot twist* di dalam cerita memiliki beragam bentuk, antara lain :

a. Anagnorisis atau Pengungkapan

Plot twist dengan jenis pengungkapan atau anagnorisis memiliki ciri khas yaitu memberi informasi baru pada pembaca untuk dapat menciptakan *suspense* dan akhirnya menimbulkan pertanyaan. Biasanya teknik ini akan menyebabkan adanya

perubahan dari *plot*. Oleh karena itu, sering kali alur anagnorisis atau pengungkapan ini memiliki karakter yakni mampu mendorong karakter untuk melakukan tindakan-tindakan yang tidak terduga sebelumnya.

b. *Unreliable Narrator*

Teknik ini berarti bahwa narrator cerita selama ini memanipulasi cerita dan memberi informasi menyesatkan kepada pembaca. Narator akan bercerita panjang dari A sampai Z apa yang terjadi, namun ternyata semua yang diucapkan si narator adalah kebohongan untuk menyelamatkan dirinya sendiri. Teknik ini digunakan untuk menciptakan *suspense*, untuk membuat pembaca terus menebak-nebak, dan tidak berhenti membaca.

c. *Deus ex Machina*

Twist ini berupa kemunculan karakter, peristiwa, kemampuan, atau alat baru untuk menyelesaikan masalah yang tampaknya tidak bisa dipecahkan secara tiba-tiba, dengan cara tak disangka-sangka. *Deus ex machina* biasanya adalah penyelesai perkara cerita dengan cara yang ekstrim, atau dalam bahasa pengkarya adalah 'kebetulan' yang sangat menjengkelkan. Misalnya, si protagonis terjebak di gudang dan tiba-tiba ada robot muncul menyelamatkannya.

d. *Chekhov's Gun*

Pada teknik ini objek atau karakter yang di awal kelihatan tidak berguna, ternyata adalah bagian penting atau kunci dari cerita. Kadang *Chekhov's gun* ini tidak muncul lagi atau tidak ketahuan manfaatnya sampai nanti ketika tiba di bagian yang signifikan.

e. *Non-linear Narrative*

Karakter dan *plot* pada *twist* jenis ini diungkap secara tidak urut kronologi. Teknik ini menyebabkan pembaca harus menyatukan kepingan-kepingan cerita secara berurutan agar bisa mengerti. *Non-linear narrative* yaitu narasi cerita yang tidak urut dalam satu garis waktu/kronologi, sehingga membuat cerita seperti kepingan puzzle yang harus disusun oleh pembaca/penonton sendiri untuk memahami keseluruhan cerita secara utuh. Dalam kasus *non linear*, *twist* muncul akibat informasi yang tertahan sampai di klimaks cerita, yang membuat tempat, tokoh, ataupun kejadian bisa terlihat dari perspektif yang berbeda.

Dari kelima jenis *plot twist*, pengkarya memfokuskan skenario dengan menggunakan jenis *plot twist Chekhov's Gun*. *Plot twist* jenis ini adalah jenis yang pengkarya rasa paling cocok dengan ide pengkarya karena pengkarya menghadirkan satu karakter yang di awal kelihatan tidak berguna tetapi menjadi karakter yang sangat penting saat *ending*.

Checkhov's Gun berasal dari nama Anton Checkhov, adalah seorang penulis cerita pendek dan drama abad kesembilan belas dan salah satu penulis drama terbesar di era modern . Checkov telah menjadi tokoh sentral dalam sejarah kritik dan kritik sastra. Istilah "*Checkov's Gun*" muncul dari cara Checkhov berulang kali mencirikan tulisan dalam surat kepada orang-orang sezamannya. Versi yang paling terkenal menyarankan: "Jika pada babak pertama anda telah menggantung pistol di dinding, maka pada babak berikutnya pistol itu harus ditembakkan. Kalau tidak, jangan taruh di sana". *Checkhov's Gun* dapat menunjukkan bahwa sebuah cerita terjalin erat, dengan detail yang ditekankan pada akhirnya membantu membentuk narasi.

3. Dramatik

Menurut Lutters (2004) unsur dramatik yang harus diketahui seorang pengkarya naskah antara lain: konflik, *suspense* (ketegangan), *curiosity* (penasaran) dan *surprise* (kejutan).

a. Konflik

Konflik adalah sebuah permasalahan yang diciptakan untuk menimbulkan pertentangan antar tokoh sehingga memicu penonton untuk memunculkan dramatik.

b. *Suspense*

Suspense adalah ketegangan, ketegangan yang dimaksud bukan hal yang selalu menakutkan atau kejadian yang

mengerikan. Penonton digiring untuk merasakan dengan perasaan yang mendegar-degar menantikan bagaimana cara tokoh menghadapi permasalahannya.

c. *Curiosity*

Curiosity atau rasa keingintahuan adalah salah satu unsur yang harus dihadirkan dalam sebuah adegan film fiksi. Hal ini dapat membuat penonton lebih tertarik dan menantikan kelanjutan dari cerita yang disajikan. Caranya dapat memberikan adegan yang tidak berhubungan dengan adegan sebelumnya, serta menahan informasi sehingga penonton penasaran dan membuat mereka tertarik untuk terus mengikuti film tersebut.

d. *Surprise*

Surprise atau kejutan dalam film adalah unsur yang penting. Karena dengan memberikan kejutan pada sebuah adegan yang jawabannya tak terduga oleh penonton akan membuat film tersebut diingat dalam waktu yang cukup lama.

Unsur dramatik akan membuat grafik cerita atau tangga dramatik. Bagian dramatik yang baik adalah kalau nilai dramatik mengikat dengan rapi, sehingga kalau ditarik garis pada puncak-puncaknya akan membuat garis tangga dramatik menuju klimaks.

Dari unsur dramatik yang ada, pengkarya memikat pembaca dengan membangun rasa kejutan (*surprise*). Pengkarya memilih unsur dramatik ini karena pengkarya ingin pembaca menikmati

skenario dan menikmati *plot* yang pengkarya tulis sehingga membuat pembaca ingin membaca lagi dan lagi untuk mendapatkan informasi untuk kelanjutan ceritanya.

Dengan mengambil tema *broken home*, pengkarya membuat sebab akibat yang saling berkaitan dari perilaku negatif tersebut. Dalam kasus kenakalan remaja, keluarga merupakan faktor yang sangat berperan besar dalam pengembangan kepribadian seorang anak. Tidak saja faktor internal tetapi faktor eksternal juga dapat mempengaruhi kepribadian seseorang seperti pada skenario yang pengkarya hadirkan selain mempunyai keluarga yang *broken home* dan di sekolah mendapatkan perundungan.

F. Metode Penciptaan

Dalam menciptakan karya skenario *Adios*, pengkarya mewujudkannya dengan metode sebagai berikut:

1. Persiapan

Dalam hal persiapan, pengkarya tentunya mempersiapkan ide terlebih dahulu. Ide skenario *Adios* sendiri berawal saat pengkarya sering menonton film dengan genre *thriller*, kenakalan remaja dan penyimpangan seksual. Pengkarya merasa tertarik terhadap masalah-masalah tersebut lalu menyatukannya dalam skenario *Adios* ini.

2. Perancangan

Dalam tahap ini, sebelum menciptakan karya pengkarya terlebih dahulu harus melakukan proses pengamatan terhadap referensi yang

pengkarya ambil. Referensi tersebut dari beberapa berita dan film dengan genre dan tema yang sama agar mendorong pengkarya mendapatkan ide yang menarik. Setelah melakukan tahap persiapan selanjutnya pengkarya menentukan cara pengaplikasian teknik atau metode, yaitu:

a. Tema

Tema cerita diartikan sebagai satuan kalimat perenungan yang ingin disampaikan pembuatan film pada penonton (Armanto, 2003: 4). Tema cerita merupakan pembahasan singkat dari semua rangkaian film sehingga pembaca dapat memahami tema cerita apa yang dibaca.

b. Ide Cerita

Ide merupakan formulasi cerita dalam satu atau dua kalimat pernyataan yang menjelaskan inti cerita. Pada ide cerita, penjelasannya akan lebih luas dibanding tema cerita sehingga bisa lebih memahami skenario.

c. Jenis Cerita

Jenis cerita sangat penting bagi skenario. Elizabeth Lutters (2004: 35) mengelompokkan berbagai jenis cerita dari sumber cerita. Jenis cerita tersebut ada yang berbentuk drama, melodrama, dokumenter, propaganda, animasi, imajinasi, fiksi

maupun non fiksi.

d. *Plot*/alur cerita

Lutters (2004: 50) mengemukakan alur cerita sama dengan jalan cerita, atau sering kita sebut plot. Tidak ada cerita tanpa jalan cerita atau plot. Jadi plot adalah hal yang wajib dalam membuat sebuah cerita.

e. Tujuan Cerita

Terciptanya sebuah cerita tentu memiliki tujuan yang ingin dicapai. Istilah umum dari tujuan cerita atau inti sari cerita adalah premis yang akan mewakilkan keseluruhan cerita.

f. *Setting* Cerita

Setting merupakan waktu cerita ditempatkan dan lokasi cerita. Posisi *setting* cerita sangat penting agar pembaca bisa mengetahui dan masuk ke dalam cerita.

g. Sasaran Cerita

Sasaran cerita adalah kepada siapa cerita akan ditujukan (Lutters, 2004: 31). Penting bagi penulis untuk menentukan sasaran cerita, karena hal itu mengacu kepada tujuan penulis membuat cerita ini untuk kisaran tingkat usia pembaca. Tingkat usia tersebut dikategorikan menjadi (a)anak-anak usia 5-12 tahun, (b) remaja umur 13-17 tahun, (c) dewasa ke atas.

h. Profil Tokoh

Profil tokoh dalam sebuah cerita menjadi sangat penting

dijabarkan agar mempermudah devisi yang hendak memproduksi skenario ini mereka dapat menentukan siapa yang cocok untuk berperan sebagai tokoh penggerak dalam cerita karena sudah disesuaikan dengan profil tokoh yang sudah ada.

3. Perwujudan

Dalam tahap ini pengkarya akan mengaplikasikan konsep yang sudah ditentukan. Setelah semua telah tersusun dengan detail, pengkarya melakukan pembuatan skenario dimana pada skenario sudah terdapat dialog dan merupakan pengembangan dari sebuah *treatment* yang telah dibuat sebelumnya.

4. Penyajian

a. *Review*

Pada tahap ini pengkarya memastikan tidak ada kesalahan, baik itu dalam pengkaryaan maupun dalam bahasa skenario yang digunakan sehingga dapat dimengerti dan divisualkan.

b. Pengemasan

Dalam proses pengemasan, skenario akan digandakan

untuk keperluan pameran.

c. *Publishing*

Skenario yang telah dibukukan kemudian dipamerkan.



G. **Jadwal Pelaksanaan**

Tabel 1
Jadwal Pelaksanaan

TAHAPAN	BULAN				
	AGS 2022	SEP 2022	OKT 2022	NOV 2022	DES 2022
Menentukan Sasaran Cerita					
Menentukan Jenis					

Cerita					
Menentukan Tema Cerita					
Menentukan Intisari Cerita					
Ide Cerita					
Alur Cerita/ <i>Plot</i>					
<i>Setting</i> Cerita					
Observasi					
Riset					
Sinopsis					
Profil Tokoh					
<i>Treatment/Scene Plot</i>					
Pengkaryaan Skenario					
<i>Review</i>					
Pengemasan					

Sumber : Dokumen Pribadi, 2022