

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Agama merupakan soal keyakinan seseorang terhadap apa yang ia yakini. Memilih agama bukan perihal tentang suka atau tidak suka. Melainkan tentang apa dan bagaimana cara memahami sebuah keyakinan. Agama adalah sebuah koleksi terorganisir dari kepercayaan, sistem budaya, dan pandangan dunia yang menghubungkan manusia dengan tatanan dari kehidupan (Mohammad Arkoun, 2001 : xxv).

Bebas dalam memilih agama adalah suatu keyakinan yang tak bisa dipaksakan oleh siapapun. Sedangkan dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, agama adalah sistem yang mengatur tata keimanan (kepercayaan) dan peribadatan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa serta tata kaidah yang berhubungan dengan pergaulan manusia dan manusia serta lingkungannya (wikipedia https://id.wikipedia.org/wiki/Keyakinan_dan_kepercayaan, 2020).

Berdasarkan pemaparan diatas, tema tentang agama dijadikan sebagai ide dalam mewujudkan skenario. Pengkarya akan menghadirkan permasalahan, keindahan, nilai-nilai persahabatan, dan keyakinan yang ada dalam kehidupan beragama. Dengan permasalahan yang ada, hal tersebut merupakan sesuatu yang lazim terjadi di kehidupan manusia dalam pengamalan yang dilakukan oleh berbagai pemeluk agama yang berbeda. Oleh karna itu, keyakinan dalam pergaulan antar umat beragama berpangkal dari penghayatan ajaran agama masing-masing. Demi memelihara kerukunan beragama sikap toleransi harus

dikembangkan untuk menghindari konflik. Biasanya konflik antar umat beragama disebabkan oleh sikap merasa paling benar dengan cara mengeliminasi kebenaran orang lain. Meskipun kata toleransi sudah sering didengar di telinga semua orang, namun untuk penerapan di lingkungan nyata masih sulit untuk dibuktikan (Muhammad Burhanuddin, 2016 : 2).

Pengkarya memilih mengangkat persoalan agama karena, Indonesia mempunyai keanekaragaman suku, ras, budaya dan agama. Disamping itu permasalahan ini terjadi setiap tahunnya bahkan, tidak jarang sering terjadi juga di lingkungan sekitar. Disini pengkarya menceritakan kisah tentang sepasang sahabat yang berbeda agama. Aisyah (22th) melakukan kesalahan yang menyebabkan Kala (23th) tersinggung dengan perkataannya di tengah keributan masyarakat mengenai isu terkait hakikat dari toleransi. Akibatnya, Kala mengajak Aisyah untuk melihat seperti apa keyakinan yang ia pilih itu. Pengkarya ingin menggambarkan pandangan Aisyah terhadap apa yang sebenarnya terjadi. Pandangan yang akan menghasilkan sebuah kesimpulan bagaimana kita seharusnya menyikapi persoalan yang ada.

Dalam perwujudan sebuah film, dibutuhkan sebuah skenario untuk menjadi landasannya. Skenario yang baik biasanya memiliki daya tarik tersendiri. Daya tarik tersebut sekaligus menjadi ciri khas sang pengkarya (*scrip writer*). Sebuah film akan bagus jika skenarionya bagus. Menurut H. Mishbach Yusa Biran pada bukunya *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*,

“ Skenario adalah disain penyampaian cerita atau gagasan dengan media film. Orang yang membaca karya tulis akan memahami cerita dan menikmati keindahannya dari susunan kata-kata dan membayangkan kejadiannya sebagaimana yang dilambangkan oleh kata-kata”. (H. Mishbach Yusa Bian, 2010 : 1)

Dalam pengkaryanya, skenario tidak hanya menggambarkan ide-ide secara garis besar, namun juga harus memperhatikan setiap aspek yang mendukung dalam pembuatan film. Selain itu, pengkarya akan memerhatikan unsur dramatik di dalam sebuah cerita. Unsur dramatik di dalam cerita yaitu konflik, *suspense*, *curiosity*, dan *surprise*. Unsur yang pengkarya tonjolkan adalah *curiosity* atau rasa ingin tahu yang akan dirasakan pembaca tentang pemikiran Aisyah serta jalan cerita yang akan pengkarya hadirkan nantinya.

B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah adalah bagaimana penciptaan skenario film fiksi *ethosentris* dengan penundaan informasi untuk membangun *curiosity* pada cerita?

C. TUJUAN PENCIPTAAN

1. Tujuan khusus dari karya ini yaitu menciptakan skenario film fiksi *Ethosentris* dengan penundaan informasi untuk membangun *curiosity* pada cerita.
2. Tujuan umum dari karya ini adalah sebagai media ungkap dalam menyampaikan pesan mengenai perbedaan agama.

D. MANFAAT PENCIPTAAN

1. Manfaat Teoritis

- a. Karya ini diharapkan dapat memberi informasi serta wawasan kepada pembaca ataupun pengkarya lainnya.
- b. Karya ini diharapkan dapat menjadi sebuah referensi bagi para pengkarya yang ingin menciptakan sebuah karya skenario yang bertema keagamaan.

2. Manfaat Praktis

a. Pengkarya

Memudahkan pengkarya membuat skenario dalam memahami cerita dan menambah pengalaman baru mengenai penundaan informasi dalam pengkaryaan skenario film fiksi Etnosentris untuk membangun *curiosity* pada cerita

b. Institusi

Dengan terciptanya skenario film fiksi berjudul *Etnosentris* dapat menjadi bahan rujukan dan referensi bagi pengkarya sendiri maupun pengkarya lainnya.

c. Masyarakat

Dapat mengedukasi masyarakat mengenai perbedaan agama antar umat. Dan apabila skenario ini di produksi, dapat menjadi sebuah tontonan alternatif yang informative dan edukasi.

E. TINJAUAN KARYA

Pada penciptaan skenario film fiksi ini, pengkarya merujuk pada karya-karya yang telah ada dan dapat membantu pengkarya dalam beberapa hal yang berhubungan dengan isian cerita. Beberapa karya yang menjadi inspirasi dalam pembuatan skenario ini yaitu:

1. Skenario dan Film *Tanda Tanya*

Skenario film *Tanda Tanya* yang ditulis oleh Titien Wattimena rilis pada tahun 2019. Skenario yang berjumlah 102 halaman ini mengisahkan tentang konflik keluarga dan pertemanan dengan latar belakang yang berbeda. Pertama, keluarga Tan Kat Sun memiliki restoran masakan Cina yang tidak halal namun memisahkan juga untuk para agama Islam yang ingin berkunjung. Kedua, keluarga Soleh dengan masalahnya Soleh yang sebagai kepala keluarga tidak memiliki pekerjaan namun memiliki istri yang cantik dan soleha. Terakhir, keluarga Rika. Seorang janda dan memiliki seorang anak memilih untuk pindah agama dikarenakan stres masalah keluarganya. Sedangkan Abi anaknya mendapatkan pengucilan terhadap apa yang ibunya lakukan.



Gambar 1
Poster Film *Tanda Tanya*

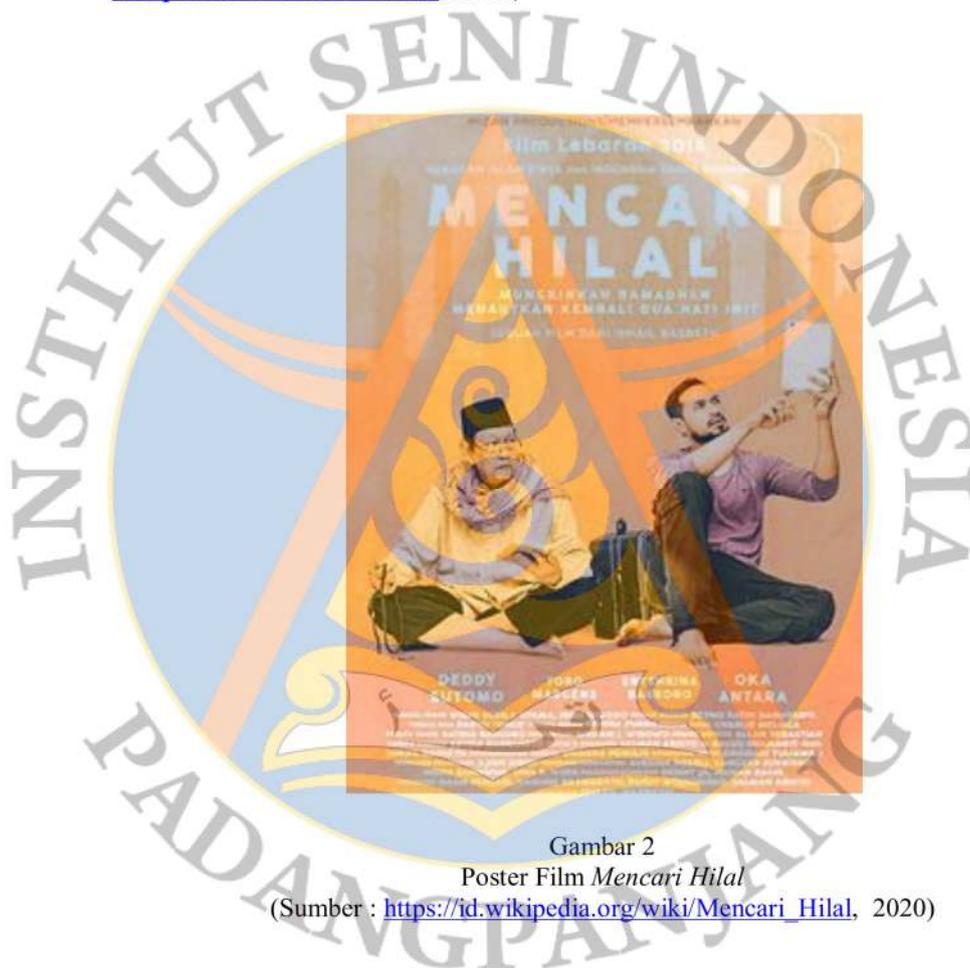
(Sumber : <https://myrepro.wordpress.com/2016/05/20/hati-hati-dengan-film-karya-sutradara-ini/>, 2020)

Dari cerita film diatas, pengkarya mengambil rujukan film ini berdasarkan jalan ceritanya. Yang mana, memiliki kesamaan terhadap cerita atau naskah yang panulis buat. Kesamaannya yaitu, sama-sama tentang perbedaan agama. Atau toleransi beragama yang diciptakan oleh si pengkarya. Begitu juga dengan pengkarya sendiri. Pengkarya lebih mengemukakan tentang perbedaan agama. Tetapi tentunya di dalam alur ada perbedaan yang akan pengkarya munculkan.

2. Film *Mencari Hilal*

Film yang tayang pada tahun 2015 ini, menceritakan tentang perjalanan Mahmud ayahnya Heli yang mencari hilal di tengah keributan pemerintah. Yang isunya, sidang Isbat Kementerian Agama menelan dana

menelan dana sembilan milyar untuk menentukan hilal. Di samping itu, Mahmud di temani oleh anak bungsunya. Heli , aktivis lingkungan hidup, kerap membuat ayahnya gerah dengan kritik sekuler liberal yang menurutnya sesat (<https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=film+mencari+hilal>, 2020)



Gambar 2

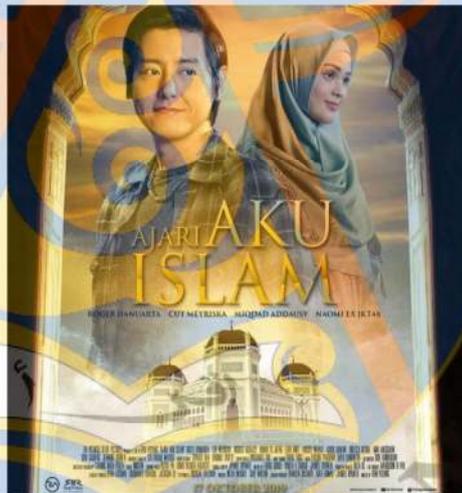
Poster Film *Mencari Hilal*

(Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Mencari_Hilal, 2020)

Film ini memberikan pandangan, tentang bagaimana cara pola berfikir Heli terhadap agama. Di dalam skenario, pengkarya juga akan menghadirkan pandangan-pandangan liberal seperti dari film tersebut.

4. Skenario dan Film *Ajari Aku Islam*

Skenario ini ditulis oleh Jaymes Riyanto berjumlah 81 halaman. Film ini tayang pada tahun 2019 yang menceritakan tentang Kenny seorang pemuda Tionghoa jatuh hati kepada Fidyfa seorang gadis Melayu Muslim. Fidyfa pun akhirnya menaruh hati pada Kenny, tapi perjalanan cinta mereka kemudian terhalang oleh perbedaan budaya, agama dan perjodohan yang telah dipersiapkan oleh orang tua mereka masing-masing.



Gambar 3

Poster Film *Ajari Aku Islam*

(Sumber : <https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=film+ajari+aku+islam>, 2020)

Film ini memiliki kesamaan dalam struktur bercerita yaitu menggunakan struktur tiga babak. Babak pertama dimulai pada saat Kenny menemani orang tuanya beribadah dan di sepulang ia dari sana, ia dikejar-kejar rentenir. Di sisi lain, Fidyfa merencanakan untuk membantu korban

bencana alam. Di tengah keramaian lalu lintas tepatnya di simpang lampu merah, Fidya dan beberapa teman lainnya menjual gelang dan hasilnya akan di sumbangkan ke tempat bencana alam. Di sanalah Fidya bertemu dengan Kenny. Pada saat Fidya menawarkan gelangnya kepada Kenny.

Di babak kedua, Kenny mulai menyukai Fidya dan mengikutinya kemana saja, termasuk ke dalam Masjid. Ternyata diam-diam Fidya juga telah menaruh hati kepada Kenny. Di babak ini juga diceritakan bahwa Kenny mulai mempelajari islam.

Di babak ketiga, perjalanannya sedang mempelajari islam mendapat permasalahan yang berat. Di samping ia di jodohkan dengan pilihan orang tuanya, ia juga harus mempertaruhkan perasaannya kepada Fidya. Akhirnya Kenny tertusuk oleh pisau dari preman yang mengganggu Fidya dan ayahnya di perjalanan pulang menuju rumah dan meninggal dalam keadaan islam.

Dan juga, kesamaan yang akan pengkarya ambil di bagian *romance* dari alur ceritanya. Hanya saja, jika di film *Ajari Aku Islam* tokoh Kenny berniat mempelajari islam dan memiliki Fidya, namun di skenario *Etnosentris* pengkarya tidak menghadirkan hal tersebut. Melainkan, Kala pada tokoh utama skenario pengkarya tidak mempelajari islam dan juga tidak menginginkan Aisyah tokoh utama lainnya.

5. Skenario *No, I'm Not*

Skenario ini ditulis oleh Destria Ultari dengan jumlah 35 halaman. Dipublikasikan pada tahun 2020 yang menceritakan kisah tentang hubungan antar manusia, yang berisikan permasalahan yang ada di lingkungan anak remaja SMA. Dina mempunyai pacar bernama Bio. Dina bekerja menemani om-om untuk bermain judi. Suatu malam Bio melihat Dina menggandeng om-om (Budi). Bio memfotonya. Kemudian Bio memutuskan hubungannya dengan Dina. Semenjak saat itu Dina dimusuhi di sekolah. Semua orang menganggap Dina pelacur. Dengan sengaja teman sebangku Bio, Nesia menyebarkan foto yang ada di handphone Bio. Dari situ lah Dina mendapat masalah di sekolah. Datanglah Rido teman kecil Dina untuk membantu dan melindungi Dina. Dalam skenario ini memberikan pesan bahwa tidak boleh menilai orang sebelum tahu apa yang terjadi. Tidak boleh berprasangka buruk terhadap orang lain (Ultari, 2020 : 32) .

Pengkarya mengambil rujukan pada skenario ini yaitu berhubungan dengan judul skenario yang pengkarya ciptakan. Etnosentris yaitu sekelompok orang yang merasa dirinya lebih benar dari pada orang lain. Ini bisa jadi lingkupan budaya, sosial serta agama. Sedangkan pengkarya disini menciptakan tentang sekelompok orang yang merasa dirinya lebih benar, mengarah kepada persoalan agama.

6. Skenario *Neyla*

Skenario ini ditulis oleh Anisa Dinira Guci yang memiliki 118 *scene* dengan jumlah 65 halaman. Skenario ini menceritakan tentang seorang anak bernama Neyla yang memiliki saudara bernama Reyhan, yang merupakan anak berkebutuhan khusus. Dengan kondisi tersebut, membuat orang tua Neyla lebih memperhatikan Reyhan ketimbang dirinya yang membuat ia cemburu dan meninggalkan rumah.

Rujukan yang pengkarya ambil dari cerita ini yaitu sama-sama menggunakan struktur tiga babak. Pengkarya mengambil pola struktur tiga babak dikarenakan dapat membantu pengkarya dalam menyusun cerita dengan mudah.

F. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* kata agama berasal dari bahasa sanskerta, ‘a’ berarti tidak dan ‘gama’ berarti kacau. Jadi, agama berarti tidak kacau melainkan teratur. agama yang berarti tradisi. Kata lain untuk menyatakan konsep ini adalah religi yang berasal dari bahasa latin *religio* dan berakar pada kata kerja *re-ligi* yang berarti mengikat kembali Maksudnya dengan bereligi, seseorang mengikat dirinya kepada Tuhan (Endang, 1987 : 122).

Berdasarkan tema diatas pengkarya menjadikannya landasan untuk menggiring pengkarya ke dalam jalan cerita yang akan pengkarya buat.

1. Skenario

“Skenario adalah desain penyampaian carita 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”, (H. Mishbach Yusa Biran, 2010 : 1)

Skenario masalah kisah yang diceritakan kembali dengan gambar bergerak. Definisi ini yang membedakan cara skenario bercerita jika dibandingkan dengan medium lainnya seperti cerita pendek, novel, atau dongeng. Inilah bentuk dasar yang menadi identitas skenario yang tidak bisa di tukar dengan medium lain seperti puisi. Definisi ini dekta dengan komik, namun tetap berbea. Pada komik, gambar tetap tidak bergerak. Adi, bisa terlihat bahwa ada syarat visual dalam menulis skenario. Menurut Syd Field (dalam Salman Aristo & Ash Shiddiq, 2017 : 95).

Selain harus memahami penuturan gaya bahasanya, seorang pengkarya skenario juga bisa menciptakan tokoh-tokoh yang menarik dan menciptakan unsur dramatik. Oleh karna itu pengkarya harus memahami beberapa langkah dalam pengkaryaan skenario seperti genre, usia, karakter dan status.

2. 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 penontonnya.

Elizabeth Lutters didalam bukunya *Kunci Sukses Menulis Skenario* membagi unsur-unsur dramatik menjadi konflik, “*suspense, curiosity, dan surprise*”. (Elizabeth 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 diinginkannya. Sasaran pelampiasannya bisa bermacam-macam, misal tokoh lawannya, tokoh pendampingnya, dirinya sendiri, binatang, atau benda-benda yang berada di sekitarnya.

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 merasaberdebar-debar menanti resiko yang bakal dihadapi oleh tokoh dalam menghadapi permasalahannya. 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.

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.

d. *Surprise*

Surprise adalah kejutan. Dalam penjabaran sebuah cerita, perasaan *surprise* pada penonton timbul karena jawaban yang mereka saksikan diluar dugaan. Untuk bisa menimbulkan efek *surprise* pada penonton, kita harus membuat cerita yang tidak mudah ditebak oleh penonton. Atau bisa juga kita menampilkan problem sembari menunggu pikiran penonton dengan tokoh-tokoh lain yang menyesatkan penonton. Artinya, kita menggring penonton agar menduga bahwa pelakunya adalah tokoh A sehingga jima ternyata pelakunya adalah tokoh B yang sama sekali tidak diduga, penonton akan terkejut.

Kita harus bisa mengecoh penonton selihai mungkin, kita harus ingat bahwa semakin yakin penonton akan dugaannya, semakin tinggi rasa *surprise*-nya jika ternyata dugaannya salah.