

**PENCIPTAAN SKENARIO FILM FIKSI *SIBILAH LANTAI*
DENGAN MENERAPKAN STRUKTUR TIGA BABAK
DALAM MENINGKATKAN *SUSPENSE***

Lira Rahma Juwita, Dr. Rosta Minawati, S.Sn., M.Si, dan FX. Yatno Karyadi, S.Sn., M.Sn

Prodi Televisi dan Film - Institut Seni Indonesia Padangpanjang

ABSTRAK

Skenario berfungsi untuk menuangkan ide cerita, sebagai acuan dalam produksi. Skenario film adalah susunan-susunan adegan yang mengandung unsur naratif disampaikan melalui media film. Struktur tiga babak adalah plot cerita yang disusun melalui tiga tahap yaitu babak I, babak 2 dan babak 3. Dalam skripsi ini pengkarya menciptakan sebuah skenario film fiksi dari tahap menemukan ide sampai menjadikan skenario yang utuh. Pengkarya menciptakan skenario *Sibilah Lantai* dengan menggunakan pola cerita struktur tiga babak dengan tujuan untuk meningkatkan *suspense* agar cerita yang disampaikan lebih menarik dan pembaca dapat menikmati jalan ceritanya. Pengkarya menata *suspense* dalam setiap babak, sehingga pembaca bisa merasakan ketegangan pada babak 1, 2, dan 3. Skenario film fiksi yang berjudul *Sibilah Lantai* ini berkisah tentang seorang pemuda pengangguran dan pemalas yang selalu di hina oleh orang-orang dilingkungannya. Hingga akhirnya pemuda ini mempelajari ilmu pelet *sibilah lantai* pada seorang dukun terkenal di kampungnya, akan tetap setelah ia mempelajari pelet tersebut, pemuda ini justru menyalah gunakan *sibilah lantai* untuk memperkosa gadis-gadis di kampungnya. Dengan ide ini pengkarya membangun jalan cerita dengan menciptakan *suspense* disetiap babak agar cerita yang ingin disampaikan pengkarya lebih menarik dan pembaca dibawa kedalam pikiran dan perasaan tokoh.

Kata Kunci : *Sibilah Lantai*, Skenario, Struktur Tiga Babak, *suspense*.

ABSTRACT

Scenarios serve to convey story ideas, as a reference in production. Film scenarios are scene arrangements containing narrative elements delivered through film media. The three-act structure is the plot of the story which is arranged in three stages, namely Act I, Act 2 and Act 3. In this thesis the author creates a fictional film scenario from the stage of finding ideas to making a complete scenario. The author creates the *Sibilah Floor* scenario using a three-act structure story pattern with the aim of increasing suspense so that the story told is more interesting and the reader can enjoy the storyline. The author arranges suspense in each act, so that the reader can feel the tension in acts 1, 2, and 3. This fictional film scenario entitled *Sibilah Lantai* tells the story of an unemployed and lazy young man who is always despised by the people in his environment. Until finally this young man learned the science of floor *sibilah pellets* from a famous shaman in his village, but after he learned the pellets, this young man actually misused the floor *sibilah* to rape the girls in his village. With this idea, the writer builds the storyline by creating suspense in each chapter so that the story that the author wants

to convey is more interesting and the reader is brought into the thoughts and feelings of the characters.

Keywords: Floor Plan, Scenario, Three Act Structure, suspense.

I. PENDAHULUAN

Pelet atau yang merupakan jenis ilmu ghaib yang digunakan untuk mempengaruhi alam bawah sadar seseorang agar jatuh cinta kepada orang yang mengirim pelet tersebut (Wikipedia, 2020). Dani A. Riawan dalam masruri mengatakan:

Pelet merupakan ilmu yang sistem kerjanya memengaruhi alam kesadaran manusia agar terpengaruh, baik secara mental maupun jiwa. Serangan pelet bekerja secara optimal ketika calon korban dalam kondisi tidur atau ketika posisi gelombang otaknya rendah (Masruri, 2011).

Pelet yang dalam bahasa Minangkabau sering disebut dengan *guno-guno* Di daerah Gauang, Kecamatan Kubung, Kabupaten Solok, Sumatera Barat terdapat salah satu jenis *guno-guno* yang bernama *Sibilah Lantai*. Mantra *Sibilah lantai* hanya bisa digunakan pada saat situkang *guno-guno* dan target yang akan diguno-guno duduk atau berdiri pada bilah papan yang sama, dengan cara menjentik bilah papan tersebut sebanyak tiga kali setelah membacakan mantra *Sibilah lantai*. Dahulu *Sibilah lantai*, sering dipakai karena mudah digunakan dan media yang dipakai juga mudah untuk didapatkan. Berbeda dengan *guno-guno* lain yang berkembang di daerah Minangkabau *Sibilah Lantai* dapat dilakukan oleh siapapun karena tidak menggunakan persyaratan yang sulit seperti, *Gasiang Tangkurak* yang hanya bisa digunakan oleh

seorang dukun menggunakan *gasiang* yang terbuat dari tengkorak kepala mayat manusia dan *Saluang Sirompak* yang hanya bisa dilakukan oleh seorang dukun menggunakan *saluang* khusus. Sedangkan *guno-guno Sibilah Lantai* hanya menggunakan bacaan mantra *Sibilah Lantai* kemudian menjentikkan jari ke lantai papan yang diduduki korban atau target sebanyak tiga kali. Akan tetapi akibat yang akan dirasakan oleh orang yang terkena *guno-guno* ini sama dengan pelet *Gasiang Tangkurak* dan *Saluang Sarompak*, sama-sama akan membuat target yang terkena *guno-guno* menjadi tergila-gila pada orang yang mengirim *guno-guno*.

Karena *guno-guno* ini sangat mudah didapatkan, *Sibilah Lantai* sering disalahgunakan. Seperti digunakan untuk *guno-guno* ke saudara atau sepupu sendiri, hingga terjadi pernikahan *sasuku* yang dilarang oleh adat Minangkabau, dan digunakan untuk mengguno- guno gadis yang kemudian diperkosa. Oleh sebab itu, *Sibilah Lantai* hanya boleh diajarkan dan dimiliki oleh orang-orang tertentu saja seperti dukun. Hingga akhirnya saat ini *Sibilah Lantai* sudah tidak lagi digunakan oleh masyarakat dan hanya dimiliki oleh seorang dukun saja. Selain itu, karena pergeseran budaya yang disebabkan oleh perkembangan teknologi, pendidikan dan pemahaman agama masyarakat juga menjadi penyebab *Sibilah Lantai* tidak lagi digunakan oleh masyarakat Gauang.

Melihat *Sibilah Lantai* dan adanya penyalahgunaan *guno-guno* ini membuat pengkarya tertarik mengangkat *Sibilah Lantai* sebagai ide cerita dalam menulis skenario film. Tentang bagaimana cara menggunakannya dan akibat dari penyalahgunaan *Sibilah Lantai*. Alasan pengkarya menjadikan *Sibilah Lantai* menjadi ide cerita agar pembaca bisa mengetahui bahwa di Minangkabau terdapat *guno-guno* yang dinamakan *Sibilah Lantai* dan akibat dari penyalahgunaan *guno-guno* tersebut.

Struktur tiga babak merupakan salah satu struktur dalam penceritaan sebuah skenario yang banyak digunakan karena menunjukkan sifat mendasar dari penceritaan, yaitu bahwa sebuah cerita itu memiliki awal, tengah dan akhir (Pratista, 2008: 46).

Sebuah skenario akan 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, ada alur cerita, ada masalah, ada puncak masalah dan ada penyelesaian.

Dalam skenario ini pengkarya menonjolkan salah satu unsur dramatik yaitu *suspense*. Menurut Elizabeth Lutters, unsur dramatik yang harus diketahui seorang penulis naskah antara lain *konflik*, *suspense*, *curiosity*, dan *surprise*. *Suspense* adalah ketegangan yang diciptakan dengan cara

membesar atau mengecilkan resiko yang akan dihadapi oleh tokoh utama (Lutters, 101: 2004). Pengkarya membuat skenario ini menggunakan plot *linear*, yaitu suatu alur yang peristiwanya ditampilkan secara kronologis, maju, secara berurutan dari tahap awal, tengah sampai dengan tahap akhir cerita. Alur ini umumnya digunakan pada sebuah cerita agar mudah untuk dipahami.

II. METODE PENCIPTAAN

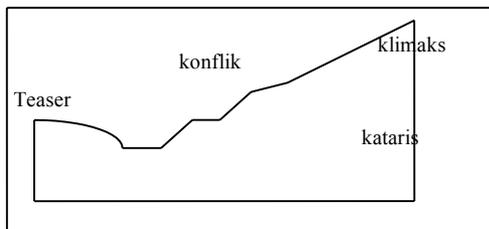
Struktur tiga babak adalah sebuah struktur yang banyak digunakan karena ia menunjukkan sifat mendasar dari penceritaan, yaitu bahwa sebuah cerita itu memiliki awal tengah dan akhir (meskipun kamu bisa melihat banyak film yang menyimpang dari struktur ini) (James, 2009: 14)

Penggunaan struktur tiga babak berdasarkan catatan Aristoteles bahwa setiap cerita harus memiliki bagian awal, tengah, dan akhir, meskipun masih banyak pertentangan mengenai apa isi masing-masing babak dan bagaimana pembagian ide dari babak tersebut di berbagai durasi film (Field, 2005: 30).

Dalam sebuah film, unsur naratif yang dikenal dengan istilah skenario, di buat dengan menerjemahkan setiap kata dalam rangkaian kalimat menjadi gambaran imajinatif visual. Membuat pembaca dapat membayangkan, mengimajinasikan, serta

menggambarkan sebuah kejadian dengan segala keadaan yang ada pada cerita tersebut.

Didalam penciptaan skenario *Sibilah Lantai*, Pengkarya memakai teori



penciptaan grafik Elizabeth Lutters :

Grafik 2. Elizabeth Lutters 2
(Sumber: Elizabeth Lutters 1.2005)

Grafik ini diawali gebrakan, lalu turun atau reda beberapa saat namun selanjutnya diikuti oleh konflik yang naik, lalu datar sedikit, terus naik lagi dan datar sedikit seperti anak tangga sehingga mencapai titik konflik yaitu klimaks. Setelah itu ada katarsis atau penjernihan sedikit kemudian tamat Lutters (2005: 54).

Pada struktur tiga babak cerita dibagi dalam tiga bagian yaitu, babak I, babak II, dan babak III. Babak I adalah babak pembuka atau persiapan. Dalam babak I tokoh utama diperkenalkan. Sehingga penonton terfokus pada film dan bersimpati pada tokoh utama. Kemudian memperlihatkan problem utama tokoh dan memperkenalkan tokoh antagonis sebagai penghalang tokoh utama.

Pada Babak I protagonis memutuskan untuk menyelesaikan problem utama, dan cerita memasuki Babak II. Babak

II adalah dimana cerita berjalan dengan sesungguhnya. Disinilah diperlihatkan bagaimana tokoh utama berjuang mencapai tujuannya dan menemukan titik puncak problem atau klimaks : hidup atau mati. Dan selanjutnya babak III adalah babak penyelesaian. Cerita berakhir dengan gembira atau sedih.

Dalam penciptaan skenario *Sibilah Lantai* pengkarya juga memakai teori Frank Daniels sebagai teori pendukung. Frank Daniels dalam Aristo menjelaskan bahwa membagi cerita menjadi tiga babak ada pula kerangka penyusunan menjadi delapan sekuen yang menjadi metode pengembangan lebih lanjut dan saling menjaga dramatika cerita (Aristo, 2017:18)



Gambar 4. Bagan pembagian sekuen pada struktur tiga babak (Sumber: Salaman Aristo dan Arief Ash Shiddiq, 2017)

1. Babak I – Sekuen 1. Menampilkan karakter sebagai penggerak cerita, biasanya berakhir dengan peristiwa pemicu yang membuat karakter utama goyah.
2. Babak I – Sekuen 2. Menjelaskan situasi di mana karakter utama terkunci dalam suatu masalah yang dihadapi atau situasi sulit.

3. Babak II – Sekuen 3. Menampilkan situasi di mana hambatan dan karakter utama akan memikirkan sebuah cara untuk mencapai tujuannya.
4. Babak II – Sekuen 4. Diawali dengan pemecahan sekuen sebelumnya sebelum hambatan yang lebih besar datang.
5. Babak II – Sekuen 5. Ada masalah lain yang bisa menjadi pengaruh dan tidak pengaruh pada tujuan awal karakter.
6. Babak II – Sekuen 6. Hambatan besar ada pada sekuen ini.
7. Babak III – Sekuen 7. Pada sekuen ini akan mengarahkan karakter utama untuk mendapatkan kesempatan kedua dari sebelumnya.
8. Babak III – Sekuen 8. Tujuan awal dari karakter terjawab (Aristo, 2017: 18).

III. PEMBAHASAN

1) Persiapan

Tahap di mana pengkarya melakukan riset dengan cara wawancara dengan warga yang tinggal di daerah yang masih mempercayai adanya *guno-guno Sibilah Lantai*, setelah itu, pengkarya melakukan wawancara dengan seorang dukun yang tahu pelet *Sibilah Lantai*.

2) Elaborasi

Dalam tahapan ini pengkarya terlebih dahulu mencari referensi. Referensi tersebut berupa memperbanyak membaca artikel dan menonton film untuk memperkaya ide saat menulis skenario. Pengkarya memilih lima buah skenario film

yang pengkarya jadikan sebagai referensi, di antaranya *Jaran Goyang*, *Munafik2*, *Gasing Tengkorak*, *Barabintah* dan *Tinggam*. Pengkarya memilih ini sebagai referensi melihat dari penerapan konsep struktur tiga babak dan menggunakan plot linear yang sama dengan skenario yang akan pengkarya buat. Setelah melakukan pengamatan dalam film ini, barulah pengkarya mencoba menerapkan ide yang telah pengkarya rancang menggunakan struktur tiga babak pengkarya juga melakukan wawancara mengenai *Sibilah Lantai* pada seorang dukun yang tahu tentang pelet ini.

3) Sintesis

Setelah melakukan tahap persiapan dan elaborasi, pengkarya menentukan cara pengaplikasian teknik yang telah didapat dari hasil elaborasi. Pada saat proses berlangsung, pengkarya membagi cerita dalam tiga babak yang nantinya akan berubah menjadi naskah dengan struktur tiga babak. Pertama pengkarya menentukan babak pertama yang disebut babak I, *opening, beginning, set up*. Kemudian babak tengah yang disebut dengan istilah babak II, *Middle, Development*. Babak akhir atau babak III, *End, Resolution*. Pada tahap ini pengkarya akan membuat *premise/logline, step outline* dan sinopsis keseluruhan cerita untuk mempermudah proses penulisan skenario.

4) Realisasi

Pada tahap ini pengkarya mulai membuat naskah sesuai dengan ide dan konsep yang telah diciptakan. Menyesuaikan dengan gaya penuturan dan penerapan unsur dramatik di dalamnya. Pengkarya membuat draft I yang selanjutnya direvisi untuk di jadikan draft terakhir.

5) Penyelesaian / penyajian

Pada tahapan ini, naskah akan diedit kemudian dijilid. Dan untuk skenario yang sudah ditulis dengan sedemikian rupa dilengkapi dengan cover buku yang didesain sesuai tema dan siap untuk dipamerkan maupun diproduksi oleh tim kerja lainnya.

Di dalam pengkaryaan sebuah skenario, estetika dibangun melalui unsur dramatik. Unsur dramatik dalam istilah lain dramaturgi, yakni unsur-unsur yang dibutuhkan untuk melahirkan gerak dramatik pada cerita atau pada pikiran penonton. Unsur dramatik diciptakan dengan tujuan menarik perhatian penonton baik dari segi emosional dan pikiran. (Lutters, 2005: 100).

Surprise adalah kejutan. Surprise merupakan dugaan pembaca terhadap cerita yang mereka saksikan diluar dugaan mereka. Yang mana dugaan tersebut membuat pembaca sulit untuk menebak cerita tersebut. Surprise yang pengkarya hadirkan di sini adalah saat Mudin mengetahui bahwa Junaidi akan memele

anaknya Aisyah dengan *Sibilah Lantai*. Kemudian Mudin memasukkan *tubo* atau racun ke dalam minuman Junaidi.

Dari keempat unsur dramatik di atas, *suspense* merupakan unsur dramatik yang paling dominan diaplikasikan dalam skenario *Sibilah Lantai* ini. *Suspense* pengkarya hadirkan pada babak I, babak II, dan babak III. Namun *suspense* yang sangat menonjol dibagian tengah cerita film. Pada bagian tersebut Junaidi ketahuan oleh gurunya saat akan memele Aisyah yang merupakan putri gurunya sendiri.

Dengan adanya adegan seperti ini akan merasa tegang menantikan bagaimana kelanjutan aksi dari tokoh utama. Tidak hanya itu, dari *suspense* yang di hadirkan diharapkan nantinya menimbulkan perasaan cemas pada pembaca saat membaca nantinya. Perasaan cemas atau *anxious mood* mengacu kepada ketegangan atau suasana hati yang tidak gembira yang dapat berlangsung singkat atau dalam waktu yang lama (Santrock, 2003: 528).

Untuk memperlihatkan capaian estetis pada karya skenario film fiksi *Sibilah Lantai* ini dapat dilihat melalui:

- 1) Menggunakan struktur tiga babak pada skenario film *Sibilah Lantai* agar cerita mudah dipahami oleh pembaca. Karena struktur tiga babak menunjukkan sifat mendasar dari penceritaan, bahwa sebuah cerita itu memiliki babak awal yaitu bagian pengenalan, babak tengah

yaitu bagian konflik dan babak akhir yaitu bagian penutup.

- 2) Untuk memperlihatkan setting waktu dan tempat dengan memilih gambaran sebuah perdesaan yang masih terdapat banyak rumah panggung dan Rumah Gadang juga menggunakan bahasa Minangkabau khas daerah Gauang, Kecamatan Kubung, Kabupaten Solok, Sumatera Barat pada dialog untuk memperkuat latar tempat.

Menghadirkan satu tokoh utama untuk memegang kendali laju alur cerita agar penggunaan plot linier pada cerita tetap terjaga dari awal sampai akhir cerita.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan proses perwujudan karya dapat disimpulkan bahwa pengkarya melalui tahap demi tahap dalam mewujudkan karya mulai dari persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep sampai penyelesaian karya. Dalam menulis sebuah skenario Pengkarya mempunyai pola-pola lazim untuk mencapai sebuah cerita yang menarik untuk dibaca. Salah satunya yang sering digunakan oleh film fiksi adalah pola struktur tiga babak.

V. SARAN

Pengkarya harus memahami tentang pembabakan yang akan dipilih dalam membuat skenario. Jika skenario yang dipilih adalah skenario film fiksi,

hendaknya menggunakan struktur tiga babak, karena selain memudahkan untuk memahami cerita, pengkarya nantinya akan lebih mudah dalam membangun dramatik cerita. Pengkarya skenario terlebih dahulu haruslah mengetahui objek yang akan ditulis, sehingga ide cerita yang diangkat dapat sesuai dengan pengembangan cerita yang diciptakan. Pengkarya skenario bukan saja hanya berimajinasi dengan jalan cerita yang dibuatnya, tetapi ia harus mampu memvisualkan tiap- tiap kalimat yang ditulis, agar orang lain yang membaca dapat memahami sesuai dengan yang ditulis oleh pembuatnya. Sering berkonsultasi dengan dosen pembimbing, karena melalui konsultasi, kemungkinan mendapat ide untuk mengembangkan cerita menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Lutters, Elizabeth. 2005. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.
- Aristo, Salman. 2017. *Kelas Skenario: Wujudkan Ide Menjadi Skenario*.
- Field, John. 2005. *Modal Sosial*. Medan: Penerbit Bina Media Perintis
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Hmerian Pustaka.